

**HABILIDADES DISCURSIVAS Y ENTORNOS VIRTUALES:
ESTUDIO GRADO NOVENO DEL COLEGIO TÉCNICO EMPRESARIAL
UPARSISTEM**

**SALAS DÍAZ MARÍA FERNANDA
PADILLA HERRERA YULIETH CAROLINA**

**UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA: LICENCIATURA EN ESPAÑOL E INGLÉS
VALLEDUPAR - CESAR**

2025

SALAS DÍAZ MARÍA FERNANDA
PADILLA HERRERA YULIETH CAROLINA

Trabajo monográfico para optar el título de Licenciadas en Español e Inglés

Directora

MARIA ELENA GONZALEZ MUÑOZ

UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN ESPAÑOL E INGLÉS

PROGRAMA: LICENCIATURA EN ESPAÑOL E INGLÉS

VALLEDUPAR - CESAR

2025

Resumen

Esta investigación tiene como objetivo contribuir al fortalecimiento de las habilidades discursivas para la comunicación en la lengua materna español en entornos virtuales, a través de estrategias diseñadas en el contexto de intervención educativa del Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM aplicada a los estudiantes del grado noveno. Estas estrategias exploran habilidades discursivas de los estudiantes en la expresión del discurso oral, escrito y el manejo de contenidos socializados mediante herramientas tecnológicas como Tik Tok, Canva y podcasts, las cuales fueron diseñadas para evaluar el impacto de la comunicación en entornos virtuales sobre el aprendizaje del español. De ahí que la valoración incluyó además los contenidos creados por los estudiantes participantes al momento de integrar la cultura digital en la enseñanza de la lengua materna. Mediante la metodología adoptada se analizó el impacto de las estrategias en la producción discursiva, en la motivación, en sus actitudes y el trabajo colaborativo de los estudiantes en dos momentos claves; el primero se midió antes de iniciar la intervención, y el segundo se midió al terminar la implementación de la misma. El desarrollo metodológico se sustenta en las bases de un enfoque cualitativo que combina la observación directa del entorno escolar, la búsqueda documental y el análisis interpretativo. Este proceso permitió comprender en qué medida la digitalización contribuye al fortalecimiento de las habilidades discursivas del grupo de estudiantes desde el proceso de enseñanza aprendizaje del español, en este contexto educativo. En particular, se evaluó este crecimiento desde la comunicación en entornos virtuales a través del manejo de las TICs, la mejora en el discurso oral escrito, el manejo de los contenidos, la motivación y el trabajo colaborativo.

Tabla de contenido

Capítulo 1. El problema	8
Planteamiento del problema.	8
1.1.1 Relación hogar/escuela	10
1.1.2 Entornos virtuales	14
1.1.3 Habilidades discursivas	18
1.3 Justificación	25
1.4 Objetivos	29
1.4.1 Objetivo general	29
1.4.2 Objetivos específicos	29
Capítulo 2. Marco Referencial.....	30
2.1 Antecedentes	36
2.2. Principios y Fundamentos Teóricos o Marco Teórico	37
2.2.1 Habilidades discursivas	39
2.2.2 Dificultades en las habilidades discursivas.....	41
2.2.3 Factores que inciden en las habilidades discursivas	43
2.3. Marco Referencial o Marco Contextual.	47
2.3.1 Institución Educativa Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM	48
Capítulo 3: Metodología O Ruta Metodológica	49
3.1. Paradigma de investigación	49
3.2 Enfoque investigativo	50
3.3 Diseño de investigación.....	51
3.4 Método	51

3.5 Población y muestra.....	52
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	54
3.7 Procedimientos o fases de la investigación	56
3.7.1 Cronograma de Actividades	58
3.7.2. Descripción de las actividades	59
4. Resultados	62
4.1 Actividad 1: Explorando La Relación Estudiante -Tecnología En El Mundo Educativo.	62
4.1 Actividad 2. Entrevistas a los estudiantes.....	73
4.3 Actividad 3. Creación de vídeos (Palabras que tienen diferentes significados dependiendo las situaciones o lugares).	77
4.4 Actividad 4: Creación de TikTok: (entrevista, palabras que están en extinción en la Lengua Castellana)	80
4.5 Actividad 5: Presentación de herramienta digital (Canva)	83
4.6 Actividad 6: Podcast (hablemos claro)	88
5. Discusión	94
6. Conclusiones	99
7. Limitaciones y prospectiva	103
8. Bibliografía	105
9. Anexos	111

Índice de tablas

Tabla 1. Involucramiento parental en la educación en Colombia	11
Tabla 2. Involucramiento parental en la educación en la Región Caribe Colombiana	12
Tabla 3. Conectividad de los hogares colombianos	16
Tabla 4. Resultados de las pruebas ICFES (lectura). Departamento Cesar	19
Tabla 5. Resultados de las pruebas ICFES (lectura). Municipio Valledupar	19
Tabla 6. Rúbrica evaluativa para videos	77
Tabla 7. Rúbrica evaluativa para videos	80
Tabla 8. Rúbrica evaluativa de infografías	85
Tabla 9. Rúbrica del podcast “hablemos claro”	90

Índice de gráficas

Gráfica 1. Involucramiento parental en la educación en Colombia	11
Gráfica 2. Involucramiento parental en la educación en la Región Caribe Colombiana	12
Gráfica 3. Conectividad de los hogares colombianos	15
Gráfica 4. Resultados de las pruebas ICFES (lectura). Grado Noveno - Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM	20
Gráfica 5. Puntaje promedio según área de conocimiento: Colombia y promedio OCDE 2012-2022	22
Gráfica 6. Distribución porcentual - pregunta 1	63
Gráfica 7. Distribución porcentual - pregunta 2	63
Gráfica 8. Distribución porcentual - pregunta 3	64
Gráfica 9. Distribución porcentual - pregunta 4	65
Gráfica 10. Distribución porcentual - pregunta 5	66
Gráfica 11. Distribución porcentual - pregunta 6	67
Gráfica 12. Distribución porcentual - pregunta 7	68
Gráfica 13. Distribución porcentual - pregunta 8	69
Gráfica 14. Distribución porcentual - pregunta 9	69
Gráfica 15. Distribución porcentual - pregunta 10	70
Gráfica 16. Distribución porcentual - pregunta 11	71

Gráfica 17. Distribución porcentual - pregunta 12	71
Gráfica 18. Distribución porcentual - pregunta 13	72
Gráfica 19. Mejora de redacción y gramática utilizando la herramienta digital Canva	87
Gráfica 20. Mejora en la expresión oral (podcast “hablemos claro”).....	92
Gráfica 21. Mejora de la escritura (podcast - hablemos claro).....	93

Índice de cuadros

Cuadro 1.Revisión de artículos	31
Cuadro 2. Revisión de artículos	33
Cuadro 3.Cronograma de Actividades.....	58
Cuadro 4.Explorando la relación estudiante-tecnología en el mundo educativo.....	59
Cuadro 5.Entrevistas a los estudiantes.....	60
Cuadro 6.Creación de vídeos	60
Cuadro 7.Creación de Tik Tok	60
Cuadro 8. Presentación de herramienta digital	61
Cuadro 9.Podcast (hablemos claro)	61

Capítulo 1. El problema

Planteamiento del problema.

Es importante resaltar que en el ámbito educativo, la transición entre la comunicación en la sociedad y la comunicación en ambientes virtuales ha transformado la forma de acceder a contenidos y a la socialización de estos. Para la educación, esta transformación constituye un desafío y a la vez plantea una oportunidad para integrar herramientas digitales en los procesos de enseñanza, aprendizaje y comunicación, más concretamente se refiere a la presencia de estos en la enseñanza de la lengua materna, español. En consecuencia, es innegable admitir que en la actualidad las tecnologías han permeado cada actividad y comportamiento humano, y con ello, han transformado diversos aspectos de la vida diaria, la cultura y la comunicación. Por lo que conviene analizar no solo las habilidades discursivas de profesores y estudiantes en entornos presenciales y virtuales ; sino también las probabilidades de herramientas híbridas como impulsoras de los aprendizajes relacionados con la lengua y la comunicación.

Esto permitió considerar la comunicación y el aprendizaje de la lengua como un desafío para los docentes y estudiantes de noveno grado en el Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM. Lo que, implica reconocer sus prácticas, su transformación y considerar a la vez las oportunidades que esto ha significado en la lucha de los docentes y estudiantes para integrar herramientas digitales en la enseñanza de la lengua materna, fortalecer sus habilidades discursivas y mejorar la comunicación en el contexto de esta Institución, en el marco de la colaboración universidad colegio. Esta colaboración se da

durante los proyectos pedagógicos o de intervención educativa que realizan los estudiantes de Licenciaturas en las diferentes asignaturas de la práctica en los colegios.

En este caso puntual la medición de la habilidades discursivas en entornos virtuales se desarrolló a partir del proyecto de aula titulado: “CULTURA DE LA DIGITALIZACIÓN DESDE LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA MATERNA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES DISCURSIVAS DEL GRADO NOVENO DEL COLEGIO TÉCNICO EMPRESARIAL UPARSISTEM” realizado las estudiantes María Fernanda Salas y Yulieth Carolina Padilla, orientadas por el docente Ronald Octavio Gómez Pacheco, durante la vigencia 2024 I y II.

A partir de este proyecto se pudo considerar, en parte, el panorama que constituyen los entornos digitales, sus aportes, retos y potencialidades desde su capacidad para fortalecer las habilidades discursivas del grupo de estudiantes participantes en el proyecto de aula antes mencionado.

En consecuencia, al estudiar la comunicación, el manejo de las TICs, las habilidades discursivas en estudiantes y docentes conviene considerar temas como la orientación educativa desde el área de lengua castellana, el estado actual de las competencias discursivas de los estudiantes en entornos virtuales, la colaboración escuela hogar, las actitudes de los estudiantes, las condiciones de los ambientes de aprendizaje en la escuela y en el hogar

1.1.1 Relación hogar/escuela

Reflexionar sobre el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en los entornos virtuales, a partir de la relación entre el hogar y la escuela, supone analizar cómo los padres participan y respaldan el proceso educativo. Este acompañamiento se evidencia tanto en la interacción que mantienen con sus hijos como en las actividades compartidas en el ámbito familiar. El vínculo entre la familia y la escuela representa un componente esencial para el desarrollo de competencias comunicativas en los entornos digitales. La participación de los padres en los procesos educativos y su acompañamiento en el uso de herramientas tecnológicas influyen directamente en la motivación y rendimiento académico de los estudiantes.

A continuación observaremos las siguientes gráficas que ilustran esta la relación hogar escuela en los hogares colombianos, donde apuntamos directamente al Cesar.

Gráfica 1. Involucramiento parental en la educación en Colombia

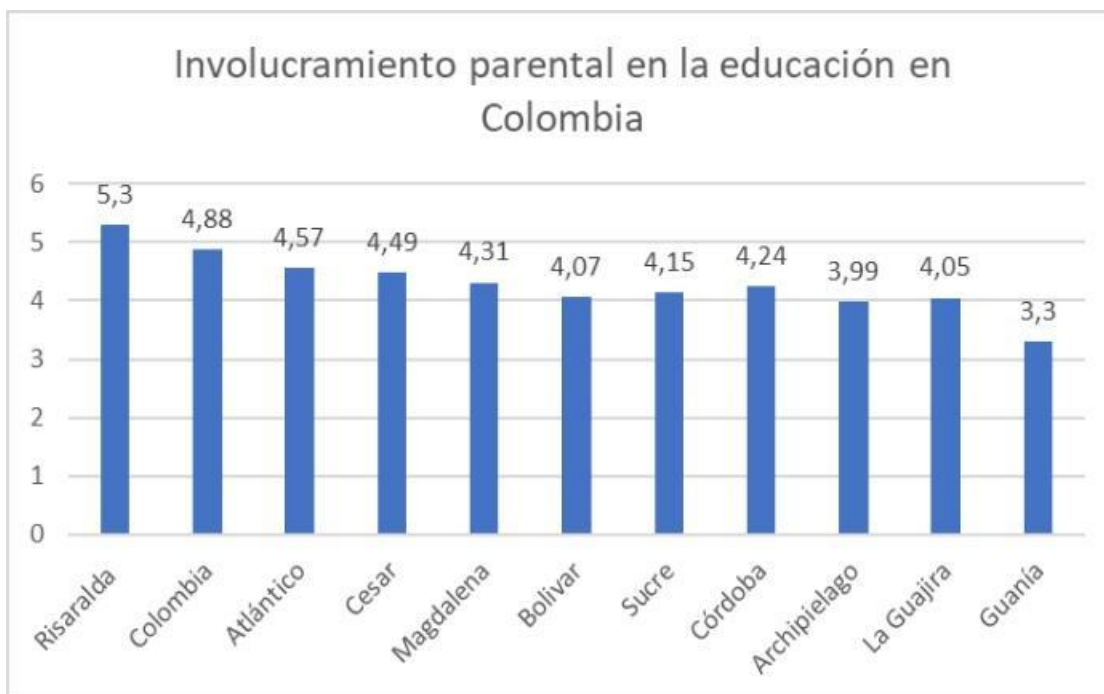


Tabla 1. Involucramiento parental en la educación en Colombia

Involucramiento parental en la educación en Colombia	
Risaralda	5,3
Colombia	4,88
Atlántico	4,57
Cesar	4,49
Magdalena	4,31
Bolívar	4,07
Sucre	4,15
Córdoba	4,24

Fuente: Elaboración propia datos SABER ICFES 3, 5, 7 y 9 (2023).

Gráfica 2. Involucramiento parental en la educación en la Región Caribe Colombiana

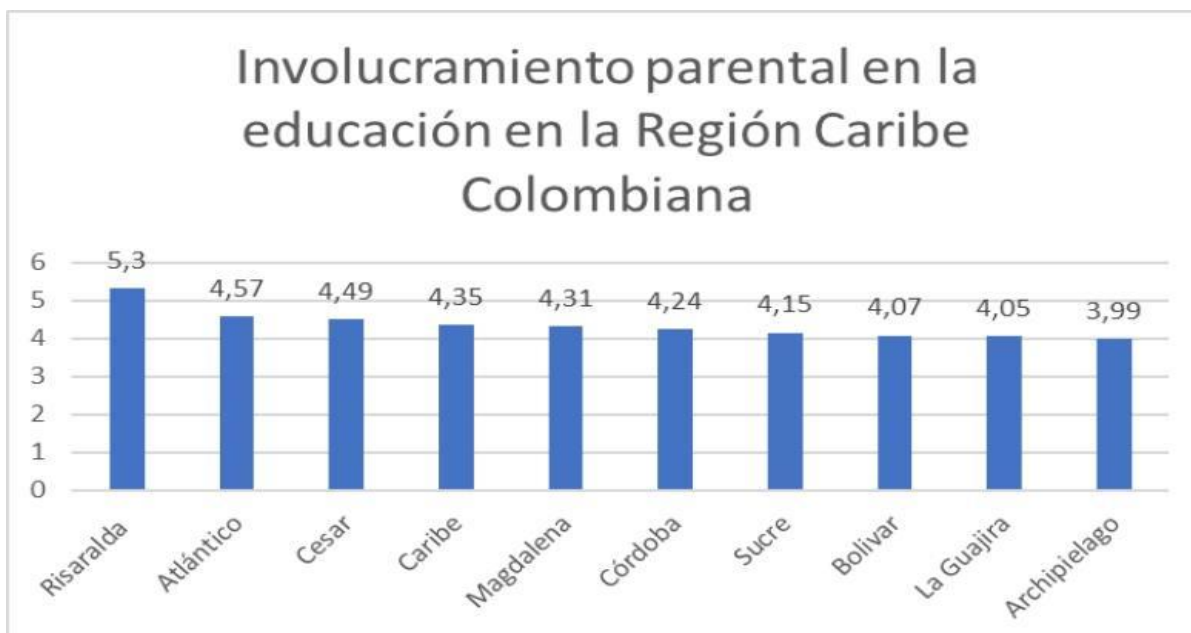


Tabla 2. Involucramiento parental en la educación en la Región Caribe Colombiana

Involucramiento parental en la educación en la Región Caribe Colombiana.	
Risaralda	5,3
Atlántico	4,57
Cesar	4,49
Caribe	4,35
Magdalena	4,31
Córdoba	4,24
Sucre	4,15
Bolívar	4,07
La Guajira	4,05
Archipiélago	3,99

Fuente: Elaboración propia datos SABER ICFES 3, 5, 7 y 9 (2023).

Los datos de la Encuesta de Calidad de Vida (DANE, 2024) evidencian una marcada brecha en la conectividad de los hogares colombianos. Mientras Bogotá D.C. alcanza un 82,7% de acceso a Internet y el promedio nacional llega al 65,6%, el departamento del Cesar registra un 64,5%, ubicándose por debajo de las principales ciudades del país.

Este porcentaje refleja las limitaciones que enfrentan los estudiantes del Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM, quienes en su mayoría provienen de contextos socioeconómicos bajos y con escasos recursos tecnológicos, lo que restringe su acceso constante a entornos virtuales de aprendizaje.

El puntaje del Cesar (64,5%) no solo representa una cifra estadística, sino una evidencia tangible de la desigualdad digital que impacta directamente la calidad del proceso educativo. La falta de conectividad limita la participación en actividades virtuales, el desarrollo de tareas en casa y la comunicación fluida entre docentes, estudiantes y padres de familia.

Adicionalmente, los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes del grado noveno revelan que gran parte de ellos utiliza los dispositivos electrónicos con fines recreativos o comunicativos (61,5%), mientras que un porcentaje menor (23,1%) los destina a actividades académicas. Esto sugiere que, actualmente es parcialmente más fácil tener acceso a dispositivos tecnológicos, pero el uso en el hogar sigue siendo escaso.

Por ende, fortalecer la relación hogar-escuela implica crear nuevas estrategias que promuevan la corresponsabilidad familiar en el aprendizaje digital. Es imprescindible capacitar a los padres de familia sobre el buen uso responsable de las tecnologías, fomentar la supervisión constante de los trabajos escolares en línea, pero, sobre todo, que estos comprendan la importancia de la conectividad para garantizar un verdadero acompañamiento académico desde casa. La articulación de hogar y escuela de manera efectiva garantiza la reducción de la brecha digital y la potencialización de las habilidades discursivas en entornos virtuales..

1.1.2 Entornos virtuales

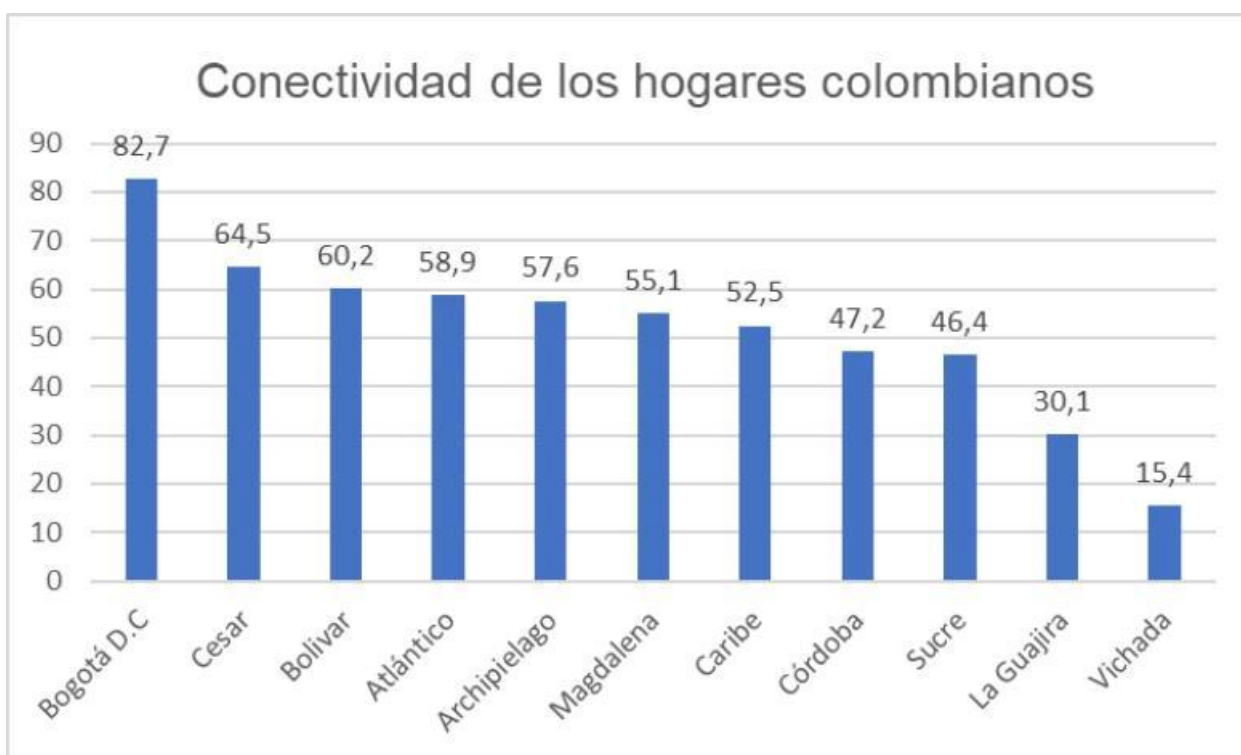
En la actualidad, los entornos virtuales son un elemento esencial en lo educativo, puesto que permiten la interacción, el intercambio de conocimientos y la creación de experiencias de aprendizajes más dinámicas y participativas. Estas plataformas- redes sociales, sitios web educativos, podcast, herramientas colaborativas y recursos de multimedia- ofrecen nuevas formas de enseñar y aprender que superan las barreras del espacio y el tiempo.

El auge de la digitalización ha transformado la manera en como los estudiantes acceden a la información, sino también la forma en cómo se expresan al comunicarse construyendo su discurso dependiendo de los diferentes contextos. En este sentido los entornos virtuales, no pueden entenderse solamente como herramientas

tecnológicas, si no como espacios de comunicación y pensamiento crítico que favorecen el desarrollo de las habilidades discursivas, la argumentación y la expresión creativa.

Es imprescindible mencionar que el aprovechamiento de estas plataformas está ligado directamente con el acceso a internet, la formación tecnológica de docentes y estudiantes, y el acompañamiento constante del hogar. Por ello, resulta indispensable analizar el impacto de la conectividad y las condiciones socioeconómicas en el uso de los entornos virtuales dentro del proceso educativo.

Gráfica 3. Conectividad de los hogares colombianos



Fuente: DANE, ECV. Nota 1: Los datos del presente indicador básico son tomados del módulo TIC de la Encuesta de Calidad de Vida 2024. Nota 2: La definición de acceso a Internet comprende la conexión tanto fija como móvil mediante plan de datos o con recarga permanente disponible para todos los miembros del hogar.

Tabla 3. Conectividad de los hogares colombianos

Conectividad de los hogares colombianos	
Bogotá D.C	82,7
Colombia (promedio)	65,6
Cesar	64,5
Bolívar	60,2
Atlántico	58,9
Archipiélago	57,6
Magdalena	55,1
Caribe	52,5
Córdoba	47,2
Sucre	46,4
La Guajira	30,1
Vichada	15,4

La gráfica titulada “Conectividad de los hogares colombianos” (DANE, ECV 2024) evidencia las desigualdades existentes en el acceso a Internet en el país. Mientras Bogotá D.C. alcanza un 82,7% de conectividad, el promedio nacional se sitúa en 65,6%, y el departamento del Cesar apenas registra un 64,5%, una cifra que refleja las limitaciones tecnológicas de la región. Esta brecha digital afecta directamente la capacidad de los estudiantes para participar en entornos de aprendizaje en línea y desarrollar competencias digitales equitativamente.

En la escuela, esta realidad se traduce en desafíos para el uso de plataformas educativas, el cumplimiento de actividades virtuales y la comunicación constante entre docentes y estudiantes. Muchos alumnos dependen del acceso móvil o de conexiones intermitentes, lo que es una desventaja frente aquellos con mejor infraestructura tecnológica. Esta situación condiciona el alcance de las estrategias pedagógicas basada en

recursos digitales y limita el aprovechamiento de herramientas como Canva, TikTok o podcasts, que han sido implementadas en el proyecto para fortalecer las habilidades discursivas.

A pesar de ello, las gráficas anteriores que son como un diagnóstico institucional revelan una actitud positiva hacia la tecnología: el 69,2% de los estudiantes considera que el uso de herramientas digitales impacta favorablemente su aprendizaje, y el 46,2% utiliza plataformas como YouTube para aprender nuevos temas. No obstante, otras aplicaciones como TikTok o Instagram aun no son tan vistas como medios educativos, lo propone la necesidad de una orientación pedagógica más clara en el uso de entornos virtuales.

Se puede decir que, los entornos virtuales son un espacio oportuno para impulsar la comunicación, la creatividad y la producción discursiva de los estudiantes, siempre que existan condiciones adecuadas de acceso y acompañamiento. Mejorar la conectividad en regiones como el Cesar –dónde solo el 64,5% de los hogares cuenta con internet- y fortalecer la formación digital de la comunidad educativa son pasos fundamentales para consolidar una enseñanza del español más inclusiva, moderna y coherente con las exigencias del mundo actual.

1.1.3 Habilidades discursivas

Las habilidades discursivas son elementales en el proceso de enseñanza y aprendizaje del español, pues permiten que los estudiantes expresen sus ideas de manera coherente, argumentando con claridad y comprendiendo críticamente los mensajes en distintos contextos. En la actualidad, estas habilidades se fortalecen y transforman mediante la interacción con entornos virtuales, los cuales ofrecen nuevas formas de expresión oral y escrita.

Sin embargo, los resultados académicos de diversas pruebas externas y e investigaciones regionales demuestran que aún existen debilidades en la comprensión lectura, la argumentación y la producción textual de los estudiantes. Estas reticencias dificultan la consolidación de un discurso crítico, reflexivo y creativo, lo que hace necesario fortalecer los procesos pedagógicos orientados al desarrollo discursivo desde una mirada integral

A continuación se presentan los resultados de dos fuente relevantes: las pruebas ICFES (lectura) y los datos del Observatorio de Educación del Cesar (ODEC) que permiten comprender la situación actual de las habilidades discursivas en el contexto institucional y regional.

Departamento 51.61 → Colombia 53.21

Tabla 4. Resultados de las pruebas ICFES (lectura). Departamento Cesar

MATERIA	DEPARTMANETO	COLOMBIA
MAT	49.77	51.43
LEC	51.61	53.21
CIS	46.58	48.56
CIN	48.42	49.89
ING	48.79	51.24
ESTUDIANTES	14518	563815

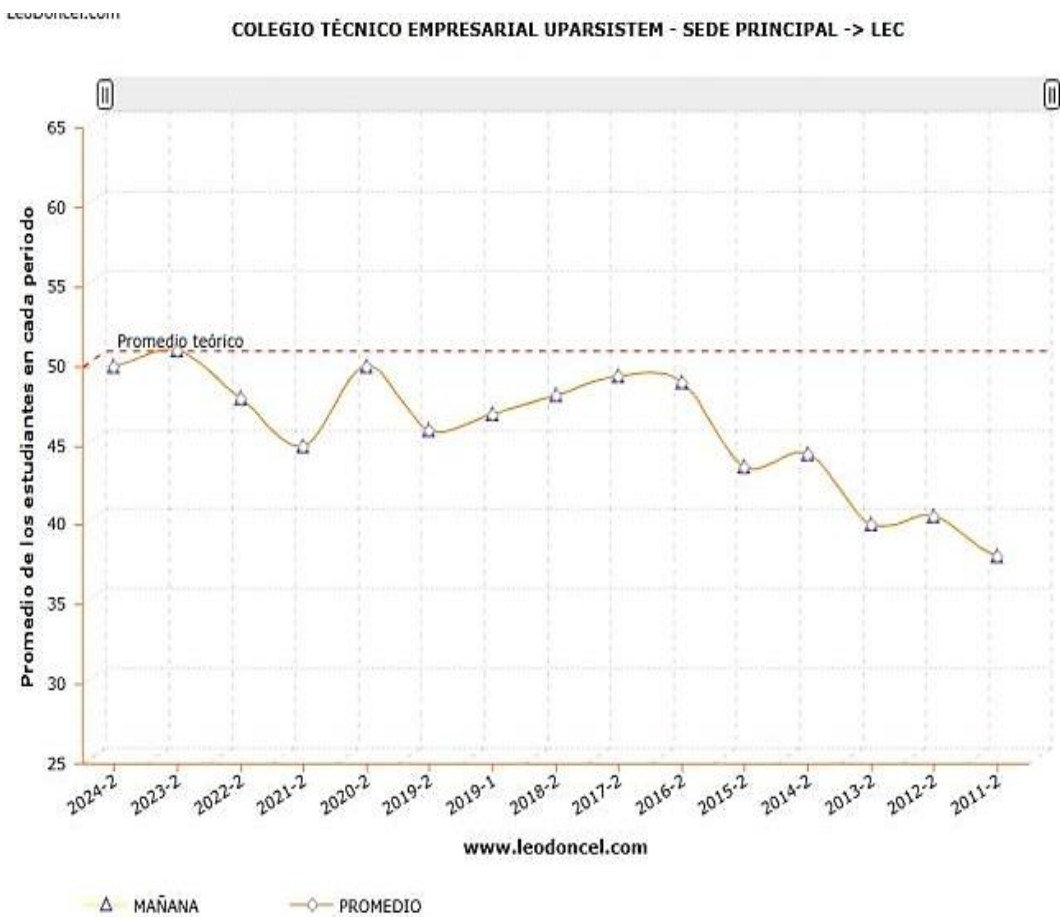
Fuente: ICFES. Cálculos: Corporación Leo Dancel

Tabla 5. Resultados de las pruebas ICFES (lectura). Municipio Valledupar

MATERIA	COLEGIO	MUNICIPIO	DEPARTAMENTO	COLOMBIA
MAT	45.00	53.02	50.36	52.05
LEC	50.00	55.52	52.73	53.77
CIS	42.00	50.16	47.07	48.55
CIN	44.00	52.16	49.46	50.43
ING	49.00	53.30	49.74	51.70
ESTUDIANTES	24	6312	14715	567076

Fuente: ICFES. Cálculos: Corporación Leo Dancel

Gráfica 4. Resultados de las pruebas ICFES (lectura). Grado Noveno - Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM



Fuente: ICFES. Cálculos: Corporación Leo Doncel

La gráfica corresponde a los resultados del ICFES en el área de lectura crítica, muestra el desempeño de los estudiantes del Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM en comparación con los promedios de los grados 3°, 5°, 7° y 9° a nivel nacional y regional.

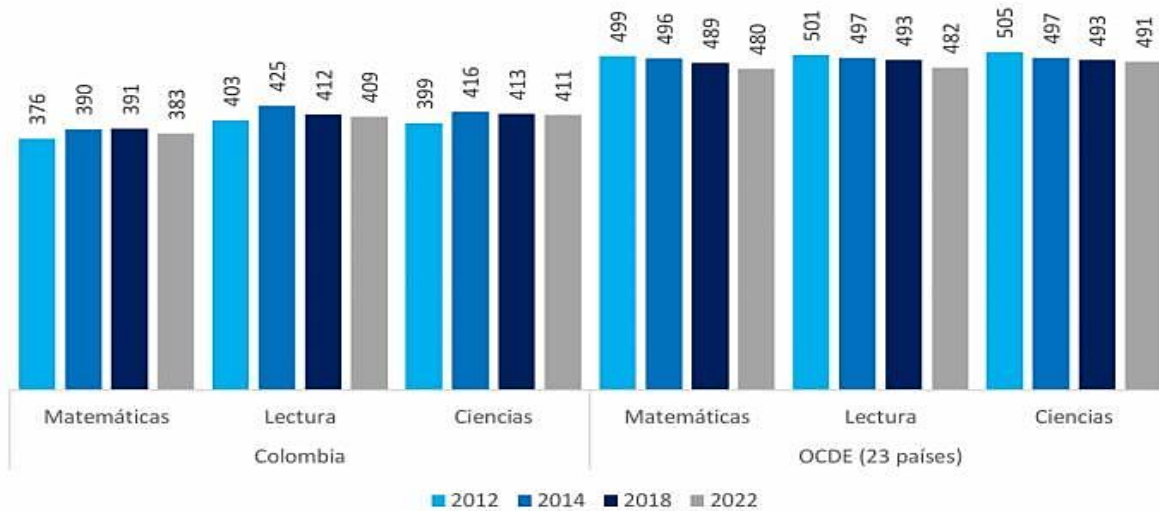
De acuerdo con los datos, se observa que los estudiantes de grado noveno presentan un rendimiento por debajo del promedio nacional, especialmente en

los niveles que evalúan la interpretación y análisis de textos. Esta tendencia refleja dificultades en la comprensión inferencial, la identificación de intenciones comunicativas y la argumentación, aspectos esenciales de las habilidades discursivas.

Estas debilidades pueden atribuirse a factores como el bajo hábito lector, la limitada práctica de escritura con sentido comunicativo y el uso poco reflexivo de los entornos virtuales, donde prevalece el consumo rápido de información sobre la lectura crítica y profunda.

Este panorama evidencia la necesidad de diseñar estrategias que integren herramientas digitales con actividades que fortalezcan la lectura comprensiva, la argumentación y la expresión escrita, vinculando los intereses de los estudiantes con prácticas discursivas significativas.

Gráfica 5. Puntaje promedio según área de conocimiento: Colombia y promedio OCDE 2012-2022



Fuente: cálculos propios, microdatos resultados PISA (OCDE)

La gráfica presenta la evolución de los resultados obtenidos por los estudiantes colombianos en las pruebas PISA en comparación con el promedio de los países miembros de la OCDE. Se analizan tres áreas fundamentales del conocimiento: matemáticas, lectura y ciencias, en cuatro periodos de aplicación (2012, 2014, 2018 y 2022). Este insumo permite observar las tendencias de desempeño académico de Colombia frente a estándares internacionales y valorar los avances o retrocesos en el desarrollo de competencias clave para la educación.

Aunque Colombia ha tenido momentos de mejora persiste una brecha significativa frente al promedio OCDE en todas las áreas evaluadas. El retroceso en 2022 refleja la necesidad de fortalecer políticas educativas, especialmente en lectura crítica y matemática, que son pilares para el desarrollo de las habilidades discursivas y el pensamiento

lógico. Además, el estancamiento sugiere que las estrategias digitales que motiven a los estudiantes y potencien sus competencias.

Los resultados obtenidos tanto en las pruebas ICFES como en los informes de ODEC confirman la urgencia de implementar estrategias didácticas innovadoras que integren la lectura, la escritura y la oralidad con el uso de tecnologías educativas. El fortalecimiento de las habilidades discursivas debe ser más que la memorización y enfocarse en la producción activa del lenguaje, la argumentación y el pensamiento crítico.

Por ello, el proyecto desarrollado en el Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM se enfoca en aprovechar los entornos virtuales más que solo como canales de comunicación, sino como escenarios de aprendizaje significativo y activo, donde los estudiantes pueden mejorar su competencia discursiva y expresarse de manera consciente, estructurada y creativa.

Es fundamental explorar cómo los estudiantes experimentaron el uso de plataformas digitales como TikTok, Canva y los Podcasts en su aprendizaje del español. No se trata únicamente de utilizar herramientas tecnológicas, sino de comprender cómo estas intervienen en la construcción de sus habilidades discursivas, en su motivación para expresarse y en su percepción del lenguaje en un contexto digital. Así mismo, es posible identificar las dificultades que enfrentaron los estudiantes y docentes en este proceso, ya sea por limitaciones de acceso, falta de orientación pedagógica o resistencia al cambio en los métodos de enseñanza.

En este sentido, la presente investigación busca no solo evaluar la garantía de buenos resultados con el uso de estos entornos virtuales, sino también comprender las dinámicas que se generaron en el aula a partir de su implementación. De este modo, se identifican las oportunidades y retos que permiten mejorar la enseñanza del español como lengua materna y a la vez fortalecer las habilidades discursivas de los estudiantes en su comunicación en un ambiente virtual. A través del análisis de sus experiencias y percepciones, esta investigación contribuye a la formulación de estrategias más contextualizadas y prácticas que favorezcan a un aprendizaje significativo y la apropiación crítica de los entornos virtuales en el ámbito educativo.

El propósito de este estudio de enfoque mixto permitió analizar la relación entre los entornos virtuales y el desarrollo de habilidades discursivas en los estudiantes de noveno grado del Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM. A través de la exploración de sus experiencias y percepciones, la identificación de las oportunidades desafíos en el uso de herramienta digitales para fortalecer las habilidades discursivas en la enseñanza del español como lengua materna.

El fenómeno estudiado puntualizó el impacto de los entornos virtuales en el desarrollo de habilidades discursivas en estudiantes de secundaria. Dado que estos han transformado las dinámicas de comunicación, es necesario comprender cómo los alumnos interactúan con plataformas tecnológicas y como estas favorecen o limitan sus capacidades de estructuras discursos coherentes, argumentativos y efectivos.

Como instrumento de recolección de datos se utilizaron las entrevistas semi-estructuradas, grupos focales y análisis de las producciones discursivas de los estudiantes en los entornos virtuales. Estas herramientas permitieron obtener una visión profunda de las percepciones de los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales como TikTok, Canva y Podcasts en su proceso de aprendizaje y comunicación..

El problema por estudiar, es decir, el impacto de los entornos virtuales en la mejora del desarrollo en cuanto a las habilidades discursivas se define como el proceso mediante el cual los estudiantes utilizan plataformas digitales para construir, expresar y consolidar su discurso oral y escrito. De todo esto, se espera obtener una visión holística del fenómeno, al interrogante de ¿Cómo los entornos virtuales pueden ser optimizados para fortalecer las habilidades discursivas y garantizar un aprendizaje significativo en el contexto del Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM?

1.3 Justificación

La comunicación en entornos virtuales ha adquirido una gran importancia en los procesos educativos actuales. En un contexto en el que las herramientas digitales median cada vez más la interacción pedagógica, es imprescindible explorar como estos espacios influyen en el discurso oral y escrito de los estudiantes. Así este proyecto se propone que, mediante entornos virtuales como herramientas de aprendizaje, los estudiantes del grado noveno del Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM desarrollen un alto grado

de competencias discursivas a través de las plataformas digitales como TikTok, Canva y Podcast.

El manejo de las TIC no es un recurso auxiliar de la enseñanza del español, sino una estrategia para revitalizar el proceso formativo. Al implementar estos entornos virtuales como herramientas de aprendizaje, la intención es contribuir a la mejora del discurso tanto oral y escrito, potenciando la producción lingüística de los estudiantes, su capacidad de expresión y estructuración del pensamiento en ambos canales (oral y escrito). Con ello, se busca que los jóvenes se desenvuelvan con seguridad en cualquier escenario en el que se encuentren y permanezcan en mayor contacto con la lengua, favoreciendo su proceso de aprendizaje.

Adicionalmente el contenido diseñado en entornos digitales, por ejemplo, los videos en TikTok, los elementos visuales creados en Canva o los episodios del Podcasts, actúan como medio motivador para los estudiantes. Cuando que los materiales integrados sean atractivos, interactivos y cercano a sus intereses, se promueve la motivación intrínseca hacia el aprendizaje del español, evitando así que las clases sean simples. Este enfoque busca promover el trabajo colaborativo, al proponer actividades grupales para la producción de dichos contenidos digitales, lo que fortalece la interacción entre pares, el intercambio de ideas y la co-construcción del discurso.

La lectura es otro eje fundamental de esta propuesta. Según el informe 116: Desigualdades que se leen del laboratorio de Economía de la Educación (LEE) de la javeriana (2025), existen brechas significativas en los hábitos de lectura Colombiana,

incluso cuando se trata de los estudiantes en grados intermedios como noveno. Por ejemplo, el informe señala que solo el 32% de los padres lee regularmente a sus hijos, cifra inferior al promedio latinoamericano, lo cual evidencia una debilidad en el involucramiento familiar en estas actividades de lectura. También se advierte que muchos jóvenes no leen fuera de la jornada escolar, lo cual incide directamente en el rendimiento lector y, por ende, en las competencias lingüísticas globales.

En este sentido, al promover entornos virtuales de aprendizaje que incluyen actividades de lectura, producción escrita y oral mediada por tecnologías, se propone fortalecer el vínculo entre la lectura extracurricular y el desempeño discursivo. Esto se alinea con la idea de que los entornos digitales pueden ampliar el acceso a textos, diversificar formatos y motivar hábitos de lectura más constantes.

Por lo expuesto anteriormente, se pretende que al implementar el uso de entornos virtuales como herramientas de aprendizaje de la enseñanza del español en los estudiantes de la institución, se contribuye a potenciar las habilidades discursivas a través de las herramientas digitales antes mencionadas. De esta forma, se promueve un aprendizaje más significativo, se refuerzan las competencias en idioma y se favorece la permanencia del estudiante en contacto con la lengua, lo que sin duda beneficiará su proceso formativo.

También es importante destacar que en el mundo de hoy los medios digitales se han convertido en una herramienta útil para la adquisición del conocimiento; por ello, esta investigación busca involucrar las habilidades discursivas a

través del uso de las tecnologías con el propósito de fomentar en los estudiantes la importancia del mejoramiento de estas competencias en el español. En este sentido, la finalidad de esta investigación al implementar estrategias digitales para el mejoramiento de las habilidades discursivas está fomentando todos los días más convergentes con los modos de comunicación de la sociedad actual, lo que permite fortalecer los conocimientos de los estudiantes. Al permanecer más tiempo conectados a los procesos de la parte oral y escrita y desde allí a potenciar sus aprendizajes.

Ante esto se hace necesario saber si los entornos virtuales en la enseñanza del español ayudaron a los estudiantes a: aumentar los hábitos del manejo correcto del lenguaje, fortalecer las competencias en el idioma; con el fin de llevarlos a la comprensión y reflexión; por lo que se hace fundamental involucrar las TIC como herramientas digitales que potencialicen el conocimiento y logren ser competitivos en cualquier entorno. Esto se sustenta en que los procesos virtuales los acercan a la lengua y a la cultura a través del uso de estas. UNESCO, (1998 citado en Delgado et al., 2009) afirmó lo siguiente: “los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo”.

Por lo expuesto anteriormente, y a lo evidenciado en el aula de clase notamos que no existen diferentes tipos de motivación tecnológicas, a pesar de haber herramientas en la institución que se pueden usar para que los estudiantes encuentren interés en el aprendizaje del español y las clases no sean monótona. De ahí que, es pertinente

considerar unas herramientas que nos permitan crear contenidos y herramientas de diseño interactivo.

Así, el uso de las TIC como herramientas que permite crear sitios web interactivos para el aprendizaje del español, ayudaron al docente y a sus estudiantes a considerar las diferentes herramientas tecnológicas como soporte válido para apoyar y dedicar más tiempo a los procesos de mejoramiento de las habilidades discursivas con lo que se lograrán los objetivos establecidos y se fortalecerán las habilidades discursivas a través de los entornos virtuales en los estudiantes del grado noveno de la I.E Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general.

Analizar las potencialidades de los entornos virtuales (TikTok, Canva y podcast) como estrategia para fortalecer las habilidades discursivas de los estudiantes del grado noveno del I.E Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar las percepciones y experiencias de los estudiantes y docentes al uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje del español.
- Comprender los principales desafíos y limitaciones que representan para los docentes y estudiantes en la integración de entornos virtuales en la comunicación en el aula.

- Determinar las oportunidades de mejora y nuevas estrategias metodológicas que se derivan del uso de herramientas digitales en la enseñanza del español.

Capítulo 2. Marco Referencial

El análisis permanente de conocimiento sobre el acto educativo, objeto del presente estudio, busca la manera de acceder a las prácticas escolares. En parte, un acercamiento al entorno escolar es aquel que hacen los estudiantes de pregrado en su formación inicial. En este orden de ideas, el ejercicio académico se enfoca en la búsqueda de fundamentos que validen el accionar del docente en el aula y sus prácticas. Así, que una nueva investigación debe fundamentarse en el conocimiento existente y de igual manera debe asumir una posición frente al mismo.

Por este motivo, el presente capítulo realiza un recorrido dentro de un marco referencial o de conocimientos previos. Estos conocimientos fueron recopilados a través del ejercicio cuidadoso de selección y análisis de lecturas provenientes de tesis, artículos, libros y textos cuyos enfoques son convergentes con el tema estudiado; puesto que es necesario ubicar la investigación que va a realizarse dentro de una teoría, enfoque o escuela. Lo que, tiene como objetivo suministrar información sobre resultados de estudios anteriores que alimentan los diferentes apartados de la propuesta como: (Antecedentes o Investigaciones Previas), las teorías de referencias (Marco Teórico o Bases Teóricas) y las

principales definiciones (Marco conceptual o definición de términos básicos) necesarios para comprender el tema en estudio, entre otros.

Cuadro 1.Revisión de artículos

Revisión de artículos					
Título	El rol docente y estudiante en la era digital	El lugar de la tecnología y la cultura digital en el discurso educativo contemporáneo	El docente en la sociedad digital: Una propuesta basada en la pedagogía transformativa y en la tecnología avanzada	Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación	Las tecnologías de la información y comunicación (tic) y su impacto en la educación del siglo XXI
Autor	Claudia Marcela Durán Chinchilla, Carmen Liceth García Quintero, Alveiro Alonso Rosado Gómez	Julio-César Mateus.	Cela Ranilla, José María; Esteve González, Vanessa; Esteve Mon, Francesc; González Martínez, Juan; Gisbert Cervera, Mercè	Pablo César Torres Cañizález y John Kendry Cobo Beltrán	Anderson J. Olivar G.1 y Alfredo Daza.
Año /Lugar	2021/ Colombia	2019/Lima, Perú	2017/España	2017/ Venezuela	2007/ Venezuela
Problemática abordada	El impacto de la tecnología digital en la enseñanza y el aprendizaje y la necesidad de adaptar los procesos educativos a las nuevas tendencias y exigencias del mundo actual.	Influencia del mercado global y la tecnología en la educación, desplazando el papel de los Estados nacionales en la definición de competencias formativas.	Necesidad de transformar la docencia en una sociedad compleja y tecnológica, promoviendo un enfoque pedagógico que prepare a los docentes para enfrentar estos desafíos.	El papel de la tecnología educativa en el logro de los fines de la educación y su diferencia con las TIC.	La inclusión de las tecnologías de información y comunicación TIC ha transformado el proceso educativo, afectando la expresión audiovisual, el rol docente y la dinámica de aprendizaje. Además, ha generado nuevas formas de exclusión social como la brecha digital.
Variables estudiadas	Tecnologías digitales y cambios en la enseñanza, el aprendizaje y el rol docente.	Cultura digital y transformaciones en el discurso educativo contemporáneo.	Pedagogía transformativa y competencia digital del profesorado.	Uso de la tecnología educativa y alcance de los fines educativos.	Tecnologías de información y comunicación TIC y expresión audiovisual.
Metodología	Investigación es de tipo cualitativo	Investigación documental	Investigación socio-constructiva.	Investigación documental	Análisis diacrónico y fenomenológico.

<p>Resultados</p>	<p>Se concluye que la presencia de las tecnologías digitales ha transformado la manera en que se enseña y se aprende haciendo necesario replantear el acto educativo y adecuar las mejores ciencias del mundo actual.</p>	<p>Evidencia que la educación está influenciada por factores económicos y tecnológicos, lo que ha modificado su fundamento y objetivo.</p>	<p>Se promueve que la docencia tenga una visión transformadora, lo cual lleve a una pedagogía reflexiva, crítica y con enfoque tecnológico fuerte, para favorecer el diseño de escenarios de aprendizaje con total calidad</p>	<p>La tecnología educativa, a través de diversos medios (tradicionales y digitales), puede contribuir significativamente al logro de los objetivos educativos. Además, se destaca que la tecnología educativa no es sinónimo de TIC, sino un concepto más amplio que integra distintos recursos para el aprendizaje.</p>	<p>Da conocer la evolución de las TIC y como estas han transformado el proceso educativo, dando una re significación a la expresión audio visual, modificando así el rol de los docentes y de los estudiantes. Se identifican las implicaciones socioculturales de estos cambios. Incluyendo la brecha digital como una nueva forma de exclusión social y el impacto del control de la información. No tanto eso.</p>
--------------------------	---	--	--	--	---

Cuadro 2. Revisión de artículos

Revisión de artículos (continuación)					
Título	Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza	Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico	Habilidades sociales en entornos virtuales de trabajo colaborativo	El discurso en entornos virtuales de aprendizaje: categorías de análisis y evaluación de los desempeños escritos con uso de TIC	Desarrollo de competencias digitales docentes mediante entornos virtuales: una revisión sistemática
Autor	Eva Lisbeth Cedeño Romero y José Atilio Murillo Moreira	Enrique Javier Macías Arias, Jhonny Antonio López Pinargote, Germán Temístocles Ramos León y Fabián Enrique Lozada Armendáriz ⁴	Nallilda Villasana y Elena Dorrego	Paula Penco, Néstor Blanco, Nora Cuello y Gabriela González	Diana Margarita Córdova Esparza, Julio Alejandro Romero González, Rocío Edith López Martínez, María Teresa García Ramírez y Dulce Carolina Sánchez Hernández
Año /Lugar	2019/Ecuador	2020/ Ecuador	2007/ Venezuela	2017/ Uruguay	2024 ⁷ México
Problemática abordada	Creciente preponderancia los ambientes virtuales de aprendizaje en En la educación ha generado un	Los entornos virtuales de aprendizaje han transformado la educación contemporánea, generando la	La virtualidad en la educación ha transformado la metodología de la enseñanza y el aprendizaje, esto deja en evidencia	Aborda la necesidad de analizar cómo se construye, ese bagaje de conocimientos dentro de los	La necesidad de analizar cómo la adquisición de competencias digitales por parte de los

	<p>desafío para los modelos pedagógicos tradicionales. La necesidad de integrar nuevas estrategias que innoven para fomentar las competencias críticas y reflexivas. Para los estudiantes se ha vuelto imperativo en el avance de las TIC y en el impacto dentro del ámbito educativo</p>	<p>necesidad de optimizar su uso para potenciar la enseñanza y el aprendizaje. La pandemia de Covic-19 evidenció la importancia de estos espacios, pero también planteó desafíos en su implementación y uso efectivo por parte de docentes y estudiantes.</p>	<p>los desafíos que existen al momento de integrar estrategias colaborativas que desarrollen las habilidades discursivas. A pesar de los avances en la digitalización, persisten interrogantes sobre cómo el aprendizaje basado en proyectos dentro de estos entornos puede fomentar la comunicación efectiva, la integración académica y el desarrollo de competencias discursivas de los estudiantes.</p>	<p>entornos virtuales de aprendizaje, destacando el papel del docente y de los estudiantes en la integración de herramientas híbridas. Se enfatiza la importancia de los desempeños escritos de alumnos y la forma en que estos pueden ser evaluados a través de categorías discursivas.</p>	<p>docentes, a través de entornos virtuales y tecnologías de la información y la comunicación, impacta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
Variables estudiadas	<p>Calidad de discursivas y entornos virtuales.</p>	<p>Ciudades discursivas y entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>Habilidades discursivas, entornos virtuales de aprendizaje y metodologías de aprendizaje colaborativo.</p>	<p>De aprendizaje, desempeño escrito de los estudiantes. Uso de herramientas de comunicación virtual.</p>	<p>Competencias digitales docentes e impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>

Metodología	Investigación	Estudio Fenomenológico.	Estudio Fenomenológico.	Estudio cualitativo.	Investigación documental.
Resultados	Menciona que los entornos virtuales no son una réplica del aula tradicional, sino espacios oportunos e interactivos que facilitan la comunicación entre pares, el acceso a contenido educativo enriquecedor y a la creación de comunidades de aprendizaje. Se puntualiza en el hecho, de que la estrategia adecuada y contextualizada lleva al uso máximo de las plataformas, promoviendo aprendizajes activos y significativos, logrando con ello fortalecer las	Los entornos virtuales han demostrado ser una herramienta fundamental para la enseñanza fuera del aula tradicional, permitiendo la continuidad del aprendizaje. Los docentes y estudiantes han integrado plataformas digitales en su práctica académica, promoviendo una transformación en los métodos educativos. Sin embargo, se identificó que la formación de habilidades discursivas en estos espacios aún presenta desafíos como la falta de Integración adecuada y la necesidad de crear estrategias	El uso de metodologías colaborativas basadas en proyectos dentro de entornos virtuales contribuye al desarrollo de habilidades sociales y discursivas. Los estudiantes demostraron mejoras en su capacidad de argumentación, interacción y expresión en entornos digitales. Además, se observó un fortalecimiento en la aceptación y oposición asertiva dentro de los debates académicos. Lo que confirma la importancia de estos espacios como escenario efectivo para el aprendizaje y el	Indican que los entornos virtuales de aprendizaje favorecen el desarrollo de competencia lingüística en los estudiantes. La interacción del docente con los estudiantes, es clave para la construcción eficaz del conocimiento y el uso de herramientas que promuevan la comunicación virtual como los foros de debate, todo con el fin de llevar a una reflexión más profunda sobre los contenidos. Se concluye que es una interacción expresiva, cálida y comprometida	Se identificó que influye positivamente la alfabetización digital y el uso de entornos virtuales En la labor docente, lo cual impacta directamente en el aprendizaje de los estudiantes. Las competencias digitales más utilizadas por los docentes incluyen la gestión de la información y el dominio de herramientas digitales para la creación y gestión de recursos educativos.

	competencias discursivas de los estudiantes discursivos de los estudiantes.	pedagógicas que fortalezcan la comunicación y el pensamiento crítico en un entorno digital	desarrollo comunicativo.	contribuye a un aprendizaje significativo.	
--	---	--	--------------------------	--	--

2.1 Antecedentes

En este aparte se reseñan algunas investigaciones que dan cuenta de un proceso similar o convergente con algunas de las temáticas de análisis objeto del presente estudio. Su selección se orientó desde los siguientes temas puntuales: las habilidades discursivas, entornos virtuales, las herramientas digitales entre otros, que se hayan realizado sobre el tema de investigación consignado en un cuadro de reseña en el que se mencionan el título, los autores y los resultados de los aportes de estos. Finalmente se presenta el resultado que sintetiza el ejercicio de exploración, selección y revisión de estos antecedentes.

En el cuadro a continuación resume el ejercicio de reseña de los documentos consultados, sus entradas se organizan desde el título, autor, fecha y lugar, problemática abordada, variables estudiadas, metodología y resultados.

Este ejercicio de lectura representa un recorrido por los diferentes autores y sus aportes, los cuales contribuyeron a comprender los vacíos que

presentan los individuos las habilidades discursivas, y el uso de la tecnología, entre otros, para que una vez conocida la problemática y algunas de las soluciones, se procediera al diseño e implementación de una solución que aporte algún nuevo sentido a la experiencia de aprendizaje y comunicación en entornos digitales.

En síntesis, los antecedentes muestran que los procesos relacionados con las habilidades discursivas, dentro y fuera del aula y los medios digitales tienen un alto potencial de éxito en el estudiante y por ello se hace necesario implementar hábitos para desarrollar las habilidades discursivas en la población escolar, por lo que la tecnología resulta de utilidad para suministrar los ambientes y elementos que pueden relacionarse de manera adecuada a la hora de enfrentarse al reto de fortalecer las habilidades discursivas, promoviendo la expresión, la argumentación y la comprensión en la enseñanza del español como lengua materna.

2.2. Principios y Fundamentos Teóricos o Marco Teórico

En la presente fundamentación teórica se realizó una exploración del entorno del aula para comprender la experiencia de los estudiantes en su contexto cotidiano. Más allá de una observación simple este proceso permitió conocer las distintas percepciones y significados que surgen en la interacción del espacio educativo tal como señala Fuentes (2011), “la observación es directa cuando el investigador se pone en

contacto personalmente con el hecho o fenómeno que quiere investigar”. Esto sirvió como complemento para ahondar en los relatos y experiencias de los principales.

Desde un enfoque fenomenológico, la comprensión del entorno no le limitó a la observación externa, sino que se fortalece con la interpretación de las vivencias subjetivas de los estudiantes. Por medio de entrevistas y descripciones personales, se buscó conocer la esencia de sus experiencias en el aula, lo cual permitió una aproximación puntual del fenómeno de estudio, las habilidades discursivas potenciadas en entornos virtuales. Además, la perspectiva de Echeverría (2002, citado por Pérez, 2006) destaca que “el espacio electrónico no solo es un nuevo medio de información y comunicación, sino también de interacción, memorización, entretenimiento y expresión de emociones y sentimientos” esto permite contextualizar el impacto de las herramientas híbridas o digitales dentro de la experiencia educativa de los estudiantes.

Se realizó también una búsqueda documental exhaustiva acerca del estado del conocimiento del área de estudio. Esto incluyó la seleccionar, organizar e integrar la información teórica existente acerca de los entornos virtuales y la enseñanza de las habilidades discursivas desde el español y la influencia que tiene en el aprendizaje estudiantil. Según Peña Vera et al. (2007), “el análisis documental constituye un proceso ideado por el individuo como medio para organizar y representar el conocimiento registrado en los documentos, [...] a través de las cuales se extrae el contenido sustantivo que puede corresponder a un término concreto o a conjuntos de ellos tomados aisladamente, o reunidos en construcciones discursivas”. La revisión de la literatura no solo enriquece el marco teórico,

sino que también proporciona un contexto histórico y conceptual crucial para interpretar los hallazgos de la investigación.

En su desarrollo se tuvieron en cuenta temas puntuales como las habilidades discursivas, dificultades en las habilidades discursivas y factores que inciden en las habilidades discursivas para dar cuenta de las bases teóricas que sustentan el trabajo realizado.

2.2.1 Habilidades discursivas

Estas habilidades no solo se refieren a la capacidad de expresarse con claridad y coherencia, sino también la comprensión crítica del lenguaje en distintos medios, El informe pisa 2018 destaca la importancia de desarrollar estas habilidades puesto que llevan al pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración entre compañeros, lo cual puede ser fomentado a través de actividades en línea y proyectos colaborativos. Hodges et al. (2020) señala la necesidad de diseñar experiencias de aprendizajes significativas y activas que involucren a los estudiantes. A pesar de toda la situación mundial que se vivió, es evidente que esto contribuyó a que el temor hacia la tecnología disminuyera, ya que se demostró que la integración adecuada en el aula es crucial para el éxito educativo (Hodges, Moore, Locke, Trust, & Bond, 2020).

En este sentido, el uso de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) desempeña un papel clave en el fortalecimiento de las habilidades discursivas. A través del uso de las TIC, un estudiante de español podrá tener una imagen o una construcción mental más enriquecida que una construida a través del mero entendimiento de una abstracción verbal” (Villanueva, 2013). Esto deja en evidencia que uno de los mayores beneficios de las TIC ES LA CAPACIDAD DE visualizar conceptos y contexto permitiendo una comprensión más profunda del lenguaje. Además, estas herramientas brindan un gran bagaje para transformar la enseñanza y el aprendizaje del español como lengua materna. Al facilitar experiencias inmersivas, interactivas y personalizadas, las TIC son de ayudan para que los estudiantes construyan una comprensión más rica de la lengua y la cultura.

El impacto de los entornos digitales en las habilidades discursivas no se limita al aprendizaje del lenguaje, sino que también influyen en la manera en que los individuos participan en la comunicación digital. La importancia de esto radica en el uso adecuado del lenguaje en los distintos contextos digitales, esto es un enfoque esencial para la formación de individuos responsable, especialmente en el marco educativo. En este proceso los maestros juegan un papel indispensable como mediadores entre el lenguaje, los entornos virtuales y los estudiantes. Puesto que tienen la responsabilidad de llevar al uso crítico y ético de las tecnologías, promoviendo un discurso, oportuno, respetuoso y significativo en los espacios virtuales.

2.2.2 Dificultades en las habilidades discursivas

El desarrollo de las habilidades discursivas en entornos virtuales enfrenta distintos desafíos que surgen desde la necesidad de desaprender enfoques tradicionales hasta la formación docente y recursos adecuados para la enseñanza de la lengua en un mundo donde la tecnología es el centro. Si bien, estas han abierto nuevas oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje también han generado retos que deben ser tratados para garantizar una educación efectiva y significativa.

Uno de los principales desafíos es el proceso de desaprender al que los docentes y estudiantes deben enfrentarse, la transición hacia una educación donde la tecnología exige abandonar ciertas prácticas tradicionales y adoptar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Donald Schön, en su teoría del aprendizaje reflexivo, destaca que el aprendizaje implica no solo adquirir nuevos conocimientos, sino también cuestionar y revisar los conocimientos previos. Este proceso de aprendizaje es crucial cuando se introducen nuevas tecnologías en el ámbito educativo (Schön, 1983). Sin embargo, este cambio de paradigma aun que es necesario requiere tiempo, esfuerzo y una formación constante.

Además, la falta de orientación docente y especialistas en tecnologías representan un limitante en la integración de herramientas digitales para el desarrollo de las habilidades discursivas (Promethean 2022) señala la importancia de realizar cambios educativos en la medida que sea posible, con el fin de que se aprovechen los entornos

digitales y fomentar el pensamiento crítico y la comunicación a través de los TICs. no obstante , muchos docentes carecen de información específica en este ámbito, lo que dificulta la orientación adecuada de los estudiantes en el uso de la tecnología con fines discursivos, en este sentido, “Destacamos que más que el acceso y uso aislado de las tecnologías digitales por parte de tal o cual disciplina, como viene ocurriendo en la mayoría de las instituciones educativas, es necesario que exista, en la propuesta curricular de estos cursos, dirigida a los educadores, la posibilidad de incorporar temas relacionados con la cultura digital” (Desouza y bonilla 2014, p.27).

Otro desafío importante es la transformación del lenguaje en entornos digitales y su impacto en la lengua materna (Aladro, 2017) destaca que “Lo que apreciamos en el lenguaje de los medios digitales es una incesante capacidad de aprovechar el modularidad para aprender la composición de los textos y mensajes, pero también, para cambiarla, para visibilizar sus reglas de selección y para romper las generando nuevos fenómenos expresivos” Este fenómeno ha dado lugar a la aparición de nuevos términos, formas de expresión y estructuras lingüísticas que no siempre respetan las normas gramaticales tradicionales, lo que plantea un desafío para la enseñanza de la lengua. Si bien el Español, como otras lenguas, se adapta a los cambios tecnológicos, es fundamental que los estudiantes aprendan a equilibrar el uso del lenguaje digital con el dominio de una comunicación formal y estructurada.

A pesar de estas dificultades, los ambientes de aprendizaje tecnológicos pueden ser eficaces, cómodos y motivantes cuando se implementan correctamente (Kushner y St. Pierre, 2001 citado en Castro et al., 2007). Los ambientes de

aprendizaje tecnológico son eficaces, cómodos y motivantes, [...]. En estos ambientes el aprendizaje es activo, responsable, constructivo, intencional, complejo, contextual, participativo, interactivo y reflexivo” sin embargo si los estudiantes no cuentan con la guía adecuada, para el uso crítico de las tecnologías, estos espacios pueden volverse un obstáculo en lugar de una herramienta para fortalecer las habilidades discursivas.

Por último, es importante reconocer que el aprendizaje de la lengua es un proceso altamente social y humano influenciado por el contexto en el que se desarrolla. Mulet E., et al., (2007), confirman que “el aprendizaje de la lengua se produce en el acto del habla y es un proceso altamente social y humano, personal e individual que se desarrolla tempranamente” Dado que la comunicación digital ha cambiado la forma en que interactuamos y nos expresamos, es necesario que los entornos educativos fomenten un aprendizaje discursivo que combine el desarrollo natural del lenguaje con las nuevas dinámicas digitales.

2.2.3 Factores que inciden en las habilidades discursivas

Las habilidades discursivas son fundamentales para la comunicación efectiva y el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. Estas habilidades permiten estructurar ideas de manera clara y coherente, facilitando la comprensión y expresión de pensamientos complejos. Como menciona García C, et al. (2017), la competencia comunicativa se nutre de competencias estrechamente relacionadas

entre sí: la competencia cultural-ideológica entendida como el conjunto de conocimientos que el sujeto posee sobre el mundo, que ponen en funcionamiento el sistema de interpretación y evaluación del universo referencial que se manifiesta en el comportamiento; la lingüística o construccional por cuanto designa el conocimiento de los elementos y las reglas que constituyen el sistema de una lengua y la competencia discursiva como la capacidad de utilizar el código en situaciones de comunicación determinadas, lo que exige la puesta en práctica de las competencias sociolingüística y estratégica.

A raíz de esto se determinan diversos factores inciden en el desarrollo de estas habilidades, entre los que se destacan: los factores individuales, los factores académicos, los factores contextuales y los factores tecnológicos entre otros.

2.2.3.1 Factor Individual

El desarrollo de las habilidades discursivas depende en gran medida de las características individuales de cada estudiante, como su nivel cognitivo, su motivación y sus experiencias previas. La capacidad de articular ideas de manera efectiva relacionada con la exposición a distintos tipos de texto y la práctica constante de la expresión oral y escrita. Cabe destacar que las habilidades meta cognitivas juegan un papel crucial en la organización de las ideas para proyectar el discurso, puesto que permiten que el estudiante monitoree su propio proceso de aprendizaje. Según Vygotsky (1986), el desarrollo del lenguaje está estrechamente vinculado con la interacción social y la zona de desarrollo próximo, lo que resalta la importancia del entorno en la adquisición de habilidades discursivas.

2.2.3.2 Factor académico

En el ámbito educativo, esto también incide en el desarrollo de las habilidades discursivas. La metodología empleada por los docentes, el acceso a materiales de calidad y la aplicación de estrategias didácticas adecuadas influyen en la manera en que los estudiantes mejoran su expresión oral y escrita. Como señala el experto Larry Cuban en tecnologías educativa, la tecnología en sí misma no es un remedio para los problemas educativos; su impacto depende de cómo se integren y utilicen dentro de las prácticas de enseñanza. De esta manera, la planificación pedagógica considera actividades que fomenten el análisis crítico y la argumentación. Autón y Solé (2008) destacan la importancia del andamiaje en el aprendizaje del discurso escrito, ya que proporciona una estructura que facilita la progresión del estudiante en la construcción del conocimiento.

2.2.3.3 Factor Contextual

El contexto en el que se desenvuelve el estudiante también influye en el desarrollo de sus habilidades discursivas. Factores como el entorno familiar, el acceso a recursos educativos y las oportunidades de interacción social pueden facilitar o dificultar el aprendizaje del discurso. La exposición a un ambiente rico en lenguaje promueve una mejor comprensión y producción discursiva. Según Bronfenbrenner(1979), el desarrollo humano está determinado por la interacción de diferentes sistemas ecológicos, lo que explica la influencia del contexto en la adquisición del lenguaje.

2.2.3.4 Factor Tecnológico

En la actualidad, la tecnología juega un papel clave en la enseñanza y aprendizaje de las habilidades discursivas. La inclusión de tecnología en las instituciones educativas implica una reflexión en torno a la pertinencia del currículo y a la reconfiguración de los roles dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de ajustarlo a las necesidades emergentes” (Gómez A. 2017). Además , la tecnología digital se ha convertido en un aspecto importante de las políticas de educación en el mundo. “Casi toda nación tiene estrategias detalladas de educación y TIC” (Selwyn, 2011, citado en Albornoz. M 2019).

No hay duda de que la conectividad y el acceso a nuevas tecnologías de información han crecido vertiginosamente en Colombia durante los últimos años y que aunque aún nos falta bastante para estar al nivel de países líderes como los europeos, es indudable que vamos por un buen camino” (Flórez 2012, citado en Gómez 2017). Bricall (2000, citado en Castro y Casado, 2007) expresa que "las tecnologías auguran, en el campo educativo, la progresiva desaparición de las restricciones de espacio y de tiempo en la enseñanza y la adopción de un modelo de aprendizaje más centrado en el estudiante" Prensky (2001) introduce el concepto de “nativos digitales-“ refiriéndose a las nuevas generaciones de estudiantes que han crecido con la tecnología y cuya forma de aprender esta influencia por su constante interacción con dispositivos digitales.

2.3. Marco Referencial o Marco Contextual.

Esta búsqueda analítica, reflexiva y crítica nace como proceso inicial para dar solución a las problemáticas relacionadas con el entorno educativo y los fenómenos presentes en cada contexto académico. Es por ello por lo que la Universidad Popular del Cesar registra en su currículo la investigación como requisito de grado, para optar por el título de Licenciados en Español e inglés.

El presente trabajo ha sido asesorado por María Elena González Muñoz, docente que pertenece a la Facultad de Educación desde la Licenciatura en Lengua Castellana E Inglés, y quien orientó, el paso a paso de la planeación, codificación y construcción de la investigación trazada, con la finalidad de aportar nuevas estrategias que apoyen de forma eficaz los procesos pedagógicos en el aula a través de los objetos virtuales de aprendizaje.

Con relación a estos métodos, es necesario tener en cuenta que la investigación pedagógica es apreciada como una actividad característica de la búsqueda permanente de respuestas a inquietudes que va de la mano con el docente y su práctica. Por tanto, esta permite en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje continuo, al resolver problemáticas educativas presentes en el aula. Así mismo, contribuye a identificar

soluciones en cualquier ambiente educativo. De modo que a través de la investigación es posible perfeccionar el accionar del docente.

En consecuencia a lo anterior; autores como (Zeichner, 1983) refiere que los docentes deben centrarse en procesos de enseñanzas que estén orientados hacia la adquisición de conocimiento continuo, analítico, reflexivo; por lo que determina algunas categorías para los modelos de formación.

2.3.1 Institución Educativa Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM

La institución educativa Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM, se encuentra ubicada en el barrio “El Centro”, en el que prevalecen los estratos uno (1) y dos (2), su población estudiantil proviene de familias de bajos recursos. Ubicada en Calle 16a # 12-36 B. Loperena de Valledupar que atiende a la población estudiantil del grado noveno.

El establecimiento cuenta con todos los requisitos legales, en la sede principal funciona la Educación Técnica y Educación Media. Con respecto al modelo de enseñanza se sigue el método formativo enfocado en los elementos para el mejoramiento de la educación y perfeccionamiento a estudiantes de la I.E; por lo que el valor a la autonomía, la dignidad, entre otros, son uno de los principios que fundamentan el manual escolar. Constitución Política, artículo 1). Al mismo tiempo, la concepción y construcción

del P.E.I, es la determinación que mejor recoge la intencionalidad pedagógica de la ley 115 de 1994.

Capítulo 3: Metodología O Ruta Metodológica

En este apartado se exponen las estrategias metodológicas diseñadas para dar respuesta a los objetivos planteados en esta investigación. A continuación se detallan los procedimientos, técnicas e instrumentos que permitieron la recolección y el análisis de los datos, garantizando así la coherencia interna del estudio y la validez de los resultados obtenidos. Se define aquí no solo el camino a seguir, sino el rigor científico que sustenta cada etapa del proceso.

3.1. Paradigma de investigación

Esta investigación adopta un paradigma socio - crítico, dado que, todo grupo de individuos es un escenario importante para transformar la realidad social, en estos se desarrollan múltiples aspectos del ser humano entre ellos la comunicación. Según Alvarado y García (2008) consideran que, este paradigma se fundamenta en la crítica social y es autorreflexivo; este sostiene que el conocimiento se construye a partir de intereses relacionados a las necesidades de los grupos o comunidad que se quieren estudiar.

Este paradigma es adecuado porque permite indagar las vivencias, pensamientos, percepciones y experiencias de los participantes, permitiendo profundizar en la problemática desde su perspectiva. En este contexto, se busca no solo comprender, sino transformar la realidad social mediante la autorreflexión de los individuos implicados, reconociendo que dicha realidad es construida a través de interacciones y discursos compartidos (Schwandt, 1994).

3.2 Enfoque investigativo

El enfoque metodológico de la investigación es cualitativo, cuyo objetivo es dar una mayor comprensión, significado e interpretación subjetiva a las creencias propias, tradiciones y actividades sociales de cada individuo, utilizando diferentes métodos para capturar esa visión holística subjetiva de la realidad (Behar, 2008). De igual forma este tipo de investigación se caracteriza por ser flexible, interpretativa y contextual, lo que permite adaptar los procedimientos de acuerdo con los cambios o dinámicas del grupo estudiado.

En definitiva, este enfoque resulta coherente con el paradigma seleccionado; el socio - crítico. Esta articulación permite comprender la realidad desde la voz de los actores involucrados, sino también produce procesos de reflexión y análisis que contribuyen a la transformación social del contexto investigado.

3.3 Diseño de investigación

En cuanto al diseño de la investigación, se define cómo cuasiexperimental, puesto que trabaja con grupos intactos o ya establecidos, en este caso, los estudiantes de noveno grado del Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM. Al respecto, Hernández-Sampieri et al. (2014) señalan que en los diseños cuasiexperimentales “los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dicho grupo ya están conformados antes del experimento” (p 151). Este diseño permite evaluar el impacto de las estrategias digitales (TikTok, Canva y podcast) mediante una comparación entre el estado inicial de las habilidades discursivas y los resultados obtenidos tras la intervención pedagógica.

3.4 Método

En términos de método, se articula a través de la investigación acción. Suarez Pazos (2002) afirma que “es una forma de estudiar, de explorar, una situación social, en nuestro caso educativa, con la finalidad de mejorarla, en la que se implican como “indagadores” los implicados en la realidad investigada”. Este método es particularmente relevante, puesto que, permite recopilar y analizar datos específicos sobre el uso de herramientas digitales como TikTok, Canva y podcasts y luego generalizar conclusiones sobre su impacto en la mejora del discurso oral y escrito de los estudiantes.

A partir de observaciones concretas sobre cómo estas herramientas afectan la enseñanza del español, se construye una comprensión detallada que resulta crucial para evaluar la efectividad y relevancia de las estrategias digitales implementadas.

Este método permite que el docente pase de ser observador a vivir el proceso y facilitar las herramientas y estrategias que necesiten los estudiantes. Al integrar estas herramientas digitales como TikTok, Canva y podcast, la investigación acción nos permite analizar y reflexionar en tiempo real el entusiasmo o la dificultad de hacer un video, la infografía, o estructurar un guion y conforme a eso ir ajustando la estrategia si e necesario.

3.5 Población y muestra

Para llevar a cabo esta investigación, se estableció la población como el conjunto total de casos relevantes para el estudio. Arias y Villasís (2016) describen la población como un grupo definido, limitado y accesible que cumple con ciertos criterios predeterminados. En el contexto de esta proyecto, la población está constituida por todos los miembros del Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM, incluyendo estudiantes, profesores y personal administrativo.

La muestra, en cambio, es un subconjunto que representa la población, seleccionada para obtener datos necesarios que respondan a los objetivos del

estudio (López, 2024). En este caso, la muestra está conformada por estudiantes de noveno grado que cursan la asignatura de Lengua Castellana. Esta selección responde a la necesidad de evaluar el impacto de herramientas digitales en el aprendizaje del español dentro de un grupo de estudiantes adecuado para los objetivos de la investigación.

La muestra consta de 20 estudiantes, de los cuales 8 son mujeres y 12 son hombres, con edades que oscilan entre los 15 y 17 años. La mayoría de estos estudiantes provienen de estratos socioeconómicos bajos (estratos 1 y 2) y, en su mayoría, de hogares con características disfuncionales.

La elección de esta muestra permite responder a varios criterios de importancia para los objetivos de la investigación. En primer lugar, los estudiantes de noveno grado en la asignatura de Lengua Castellana resultan adecuados para analizar la implementación de herramientas digitales en la enseñanza del español, permitiendo una evaluación teórica u práctica en un contexto educativo específico. Además, contar con la inclusión de estudiantes de ambos géneros y en el rango de sus edades indicado ofrece una diversidad representativa que contribuye a obtener resultados generalizables.

El nivel socioeconómico bajo de los estudiantes es un elemento importante en la investigación, puesto que deja en evidencia como el contexto socioeconómico podría influir en la efectividad de las estrategias digitales y en los resultados de aprendizaje. Para la recolección de datos, se emplearán técnicas como encuestas, entrevistas y observación directa. Estas técnicas proporcionarán información detallada sobre el rendimiento académico de los estudiantes, así como sobre su contexto socioeconómico y

familiar. La selección minuciosa de la población y la muestra es fundamental para que se pueda asegurar la validez y confiabilidad de los resultados, y para lograr una evaluación puntual de los objetivos del proyecto investigativo.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En esta investigación, la recolección de datos es esencial para obtener información puntual y relevante, dado que garantiza la calidad y exhaustividad del análisis. Se emplearon diversas metodologías de recolección de datos que combinan enfoques cuantitativos y cualitativos, permitiendo captar tanto aspectos objetivos como percepciones subjetivas sobre el uso de herramientas digitales en el entorno educativo. A continuación, se describen las técnicas e instrumentos seleccionados y su aplicación en el contexto de esta investigación.

Se inició con la implementación de guías de observación estructuradas durante las sesiones iniciales para capturar, de manera sistemática, los comportamientos y dinámicas relacionadas con el uso de herramientas tecnológicas en el grado noveno. Según Ávila (2008), "observar puede significar detectar una imprecisión o llamar la atención sobre algún aspecto que merece elaboración o modificación". Esta técnica proporcionó datos parciales que complementan las percepciones obtenidas por otros métodos, ofreciendo una visión minuciosa y precisa del contexto educativo.

Luego, se diseñó un cuestionario en línea para recolectar datos cuantitativos y cualitativos sobre las experiencias y percepciones de los estudiantes respecto a las herramientas digitales. La claridad del cuestionario facilitó la recolección automática de datos, minimizando errores y garantizando precisión en el registro de las respuestas. Orellana y Sánchez (2006) señalan que “en los entornos virtuales, los datos obtenidos se caracterizan por su formato digital, lo que proporciona al investigador la facilidad y comodidad de su registro en forma casi instantánea y automática”. Este enfoque permitió la identificación de patrones y tendencias en las respuestas de los estudiantes, engrandeciendo la comprensión de sus percepciones.

Las entrevistas semiestructuradas presenciales ofrecieron un grado de flexibilidad e igualdad para explorar en profundidad las experiencias de los estudiantes con las estrategias digitales. Díaz Bravo et al. (2013) destacan que “las entrevistas semiestructuradas ofrecen un grado de flexibilidad aceptable, a la vez que mantienen la suficiente uniformidad para alcanzar interpretaciones acordes con los propósitos del estudio”. Estas entrevistas permitieron obtener perspectivas precisas sobre el impacto y la eficacia de las herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes.

También, las actividades prácticas realizadas en TikTok, Canva y mediante podcasts se integraron como herramientas didácticas y, como instrumentos de evaluación. Sevairos Pérez et al. (2023) afirman que “las TIC mejoran los procesos de comunicación, interacción y acceso a fuentes de información”. Estas actividades fomentaron la expresión creativa y generaron datos cualitativos sobre las competencias comunicativas y lingüísticas de los estudiantes. La creación de contenido en TikTok, el diseño de herramientas

visuales en Canva y la creación de podcasts permitió evaluar por medio de rúbricas cómo los estudiantes aplican lo aprendido y expresaban sus reflexiones de manera libre y personal.

Por último, se llevaron a cabo sesiones de capacitación específicas para organizar y reflexionar sobre los productos creados por los estudiantes. Estas sesiones se orientaron a la mejora continua permitiendo a los participantes compartir sus trabajos, recibiendo retroalimentación constructiva en un entorno colaborativo. Campoverde-Luque et al. (2021) afirman que “la capacitación es el medio por el cual se organiza una planificación que cubra las deficiencias y necesidades de un ámbito específico”. Este enfoque promueve la creatividad, el desarrollo de competencias digitales y comunicativas.

En conclusión, el uso mixto de técnicas e instrumentos cuantitativos y cualitativos aseguró una comprensión profunda y holística de los efectos de la digitalización en el contexto educativo investigado. La integración de datos generados a través de cuestionarios, observación, entrevistas y actividades prácticas proporcionó una base firme para evaluar los impactos de las estrategias digitales y facilitar recomendaciones para futuras implementaciones y estudios en este campo.

3.7 Procedimientos o fases de la investigación

Primeramente, se realizó una observación directa del entorno del aula, centrada en las características y necesidades específicas de los estudiantes. Este proceso es fundamental, ya que permite al investigador conectarse directamente con el

fenómeno de estudio. Tal como señala Fuentes (2011), “la observación es directa cuando el investigador se pone en contacto personalmente con el hecho o fenómeno que quiere investigar”. La observación del entorno escolar suministra una base empírica sólida para entender cómo interactúan los estudiantes con la cultura digital en la enseñanza del español. Además, la perspectiva de Echeverría (2002, citado por Pérez, 2006) destaca que “el espacio electrónico no solo es un nuevo medio de información y comunicación, sino también de interacción, memorización, entretenimiento y expresión de emociones y sentimientos”. Este cuadro permite contextualizar el impacto de la cultura digital en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Se realizó también una búsqueda exhaustiva sobre el estado del conocimiento en el área de estudio. Este proceso incluyó la selección, la organización y la integración de la información teórica existente acerca de la cultura digital en la enseñanza del español y su influencia en el aprendizaje estudiantil. Según Peña Vera et al. (2007), “el análisis documental constituye un proceso ideado por el individuo como medio para organizar y representar el conocimiento registrado en los documentos, [...] a través de las cuales se extrae el contenido sustantivo que puede corresponder a un término concreto o a conjuntos de ellos tomados aisladamente, o reunidos en construcciones discursivas”. La revisión de la literatura no solo enriquece el marco teórico, sino que también proporciona un contexto histórico y conceptual crucial para interpretar los hallazgos de la investigación.

3.7.1 Cronograma de Actividades

El cronograma es un instrumento útil para elaborar todas las actividades que se harán para llevar a cabo una buena investigación. Por tanto se hace necesario presentar un cronograma de actividades. Como referencia se presenta el Diagrama de Gantt el cual es una herramienta importante para direccionar cada paso y base para finalizar este proceso de enseñanza (para el estudiante, como para el asesor) y así lograr el desarrollo de manera correcta obteniendo un orden en cada actividad de la investigación, con la finalidad de aprovechar el tiempo en cada clase y o actividad.

Cuadro 3. Cronograma de Actividades

Actividades y fechas calendarios	Tiempo en meses											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Construcción base de datos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Revisión documental	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Revisión metodológica de la investigación y diseño del plan de investigación.						■	■					
Diseño de instrumentos de recolección de información.								■	■			
Encuesta y entrevistas									■	■		
Capacitación y video 1										■		
Capacitación y video 2. Recolección y análisis de la información con acompañamiento de expertos.										■	■	
Infografía											■	
Capacitación 3 y podcast											■	■
Elaboración de Informe de los Resultados											■	■
Socialización de los Avances: Publicación y lanzamiento de podcast educativo.												■

Fuente: Creación propia. 2025

3.7.2. Descripción de las actividades

En este trabajo de investigación, se examina a detalle la interacción entre estudiantes y tecnología en el contexto educativo utilizando una serie de actividades diseñadas para captar diversas perspectivas y experiencias. Este proyecto, se enfoca en analizar el impacto de la tecnología en la experiencia académica de los estudiantes, su nivel de preparación, y sus percepciones sobre la integración tecnológica en el aula. A través de entrevistas, la creación de contenidos multimedia, las infografías y los podcasts, cada actividad busca profundizar en la relación estudiante-tecnología, identificar desafíos y proponer mejoras.

Estas actividades permiten obtener una visión holística de cómo los estudiantes aprecian y utilizan las herramientas tecnológicas, así como cómo podrían aplicar estos conocimientos en futuros contextos de aprendizaje. La metodología empleada abarca una variedad de técnicas y materiales, proporcionando así un análisis detallado y multifacético sobre el papel de la tecnología en el ámbito educativo.

Cuadro 4. Explorando la relación estudiante-tecnología en el mundo educativo

Título: Explorando la relación estudiante -tecnología en el mundo educativo.
Objetivo: el objetivo trabajado es el número 1.
Desarrollo: Se hizo esta encuesta con el propósito de entender las experiencias de los estudiante con las tecnologías dentro del aula de clase, evaluar su preparación y los desafíos al utilizarla, obteniendo así su opinión sobre como los docentes podrían mejorar

su integración. Demás esto da conocer sus preferencias sobre herramientas tecnológicas específicas y su percepción sobre cómo la tecnología influye en su preparación para el futuro profesional. Finalmente, se les pide que imaginen cómo podrían utilizar la tecnología si fuesen docentes, con esto se fomenta la reflexión sobre la aplicación en la enseñanza.

Duración: 1 hora

Materiales: celular, computador o tablet con acceso a internet.

Fuente: Creación propia. 2024

Cuadro 5. Entrevistas a los estudiantes.

Título: Entrevistas a los estudiantes.

Objetivo: el objetivo trabajado es el número 1.

Desarrollo: La entrevista busca conocer la experiencia del estudiante con la tecnología en el aula, evaluar su preparación y los retos al utilizarlas, permitiendo la opinión sobre como los docentes podrían mejorar su integración. También se busca conocer sus preferencias sobre herramientas tecnológicas específicas y su percepción sobre cómo la tecnología afecta su preparación para el futuro profesional. Finalmente, se les pide que imaginen cómo podrían utilizar la tecnología si fueran docentes, fomentando la reflexión sobre su aplicación en la enseñanza.

Duración: 2 horas.

Materiales: grabadora de voz.

Fuente: Creación propia. 2024

Cuadro 6. Creación de videos

Título: Creación de videos (Palabras que tienen diferentes significados dependiendo las situaciones o lugares).

Objetivos: los objetivos trabajados son 2 y 3.

Desarrollo: paso 1: los estudiantes van a elegir un conjunto de palabras que tengan significados diferentes dependiendo la situación o el lugar.

paso 2: los estudiantes escribirán lo que significa cada palabra desde sus saberes previos y lo que también escuchan de sus compañeros.

paso 3: grabarse de manera espontánea diciendo los diferentes significados de las palabras que eligieron.

paso 4: entrega final y análisis de aspectos clave de sus videos (tono de voz, postura, muletillas, etc).

Duración: 4 horas.

Materiales: cuaderno, lápiz y celular.

Fuente: Creación propia. 2024

Cuadro 7. Creación de Tik Tok

Título: Creación de Tik Tok: (entrevista, palabras que están en extinción en la Lengua Castellana).

Objetivos: los objetivos trabajados son 2 y 3.

Desarrollo: paso 1: la profesora proporciona palabras que están en extinción en la Lengua Castellana.
paso 2: los estudiantes deben investigar el significado de cada palabra, pero específicamente en la página de la Real Academia Española (RAE).
paso 3: elaboración sencilla de un guión para poder hacer la entrevista a diferentes compañeros de otros salones.
paso 4: entrega y análisis de cada vídeo, ver en que sea mejorado y en qué parte aún siguen falencias discursivas.
Duración: 6 horas.
Materiales: recurso humano, celular, computador o tablet, internet, cuaderno y lapicero.

Fuente: Creación propia. 2024

Cuadro 8. Presentación de herramienta digital

Título: Presentación de herramienta digital (Canva).
Objetivos: los objetivos trabajados son 2 y 3.
Desarrollo: paso 1: video tutorial de cómo usar Canva.
paso 2: la docente dará una explicación detallada acerca del uso de Canva y los proyectos que se pueden realizar, como, por ejemplo, una infografía.
paso 3: de forma independiente bajo la supervisión de las docentes los estudiantes deben crear su propia infografía sobre las palabras que están en peligros de extinción que ellos ya investigaron.
paso 4: entrega y revisión de puntos relevantes (ortografía, coherencia, etc).
Duración: 4 horas.
Materiales: Recurso humano, computadora, Smartphone o tablet e internet.

Fuente: Creación propia. 2024

Cuadro 9.Podcast (hablemos claro)

Título: Podcast (hablemos claro).
Objetivo: objetivo trabajo el número 4
Desarrollo: paso 1: la docente explicará qué es un podcast y cuál es su objetivo.
Paso 2: los estudiantes tendrán una capacitación acerca de las generalidades para la creación de podcast con un experto en el tema (locutor).
Paso 3: los estudiantes elaborarán su guión teniendo en cuenta la temática que les correspondan, algunas son:
Uso de las preposiciones.
Uso del punto, la coma, punto y coma y cómo cambia el significado según la colocación.
Licencias del lenguaje oral y repercusiones en el lenguaje escrito.
El desuso de ciertos tiempos gramaticales (hubiera).
Paso 4: los estudiantes deberán crear sus podcasts teniendo en cuenta los aspectos mencionados por la docente y el locutor.
Paso 5: entrega y evaluación final de cada podcast.

Duración: 10 horas.
Materiales: Recurso humano, cuaderno y lapicero, capacitación sobre la locución, grabadora de audio, internet, herramientas de edición de audio.

Fuente: Creación propia. 2024

4. Resultados

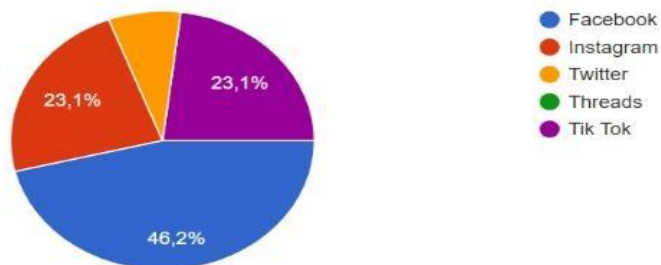
Este apartado presenta los hallazgos obtenidos a partir de la ejecución y análisis de las diversas etapas de esta investigación. Los resultados reflejan las percepciones y actitudes de los estudiantes hacia la integración de herramientas tecnológicas, como TikTok y Canva, en su proceso de aprendizaje, y permiten responder a los objetivos planteados y a la pregunta central de la investigación. Se ofrece una síntesis detallada de los datos recopilados en cada actividad, junto con un análisis crítico que destaca los aspectos clave identificados a lo largo del estudio. La interpretación de estos resultados busca proporcionar una comprensión profunda de los fenómenos observados, contribuyendo al avance del conocimiento en el campo de la educación y la integración de herramientas tecnológicas.

4.1 Actividad 1: Explorando La Relación Estudiante -Tecnología En El Mundo Educativo.

Gráfica 6. Distribución porcentual - pregunta 1

¿Cuál de las siguientes redes sociales utilizas con más frecuencia?

13 respuestas



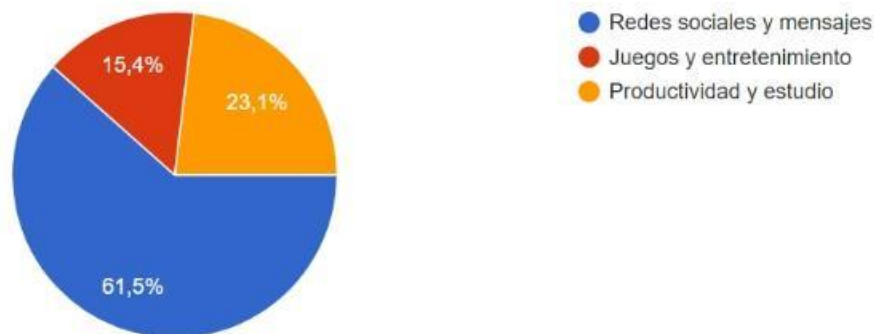
Fuente: Creación propia. 2024

En la gráfica 1 la pregunta indaga sobre las preferencias del uso de las diferentes redes sociales y el porcentaje reveló que Facebook es la red social más utilizada con un 46,2% , seguida por Tik Tok e Instagram ambas con 23,1% . El hecho que Facebook sea la red social más utilizada esto puede deberse a la longevidad que tiene, el alcance y la facilidad que esta ofrece en sus funciones. Y los porcentajes de Tik Tok e Instagram sugieren un aumento de popularidad, puesto que, estas plataformas incentivan un contenido visual y de poca duración.

Gráfica 7. Distribución porcentual - pregunta 2

¿Para qué sueles usar más tu celular, Tablet o Computador?

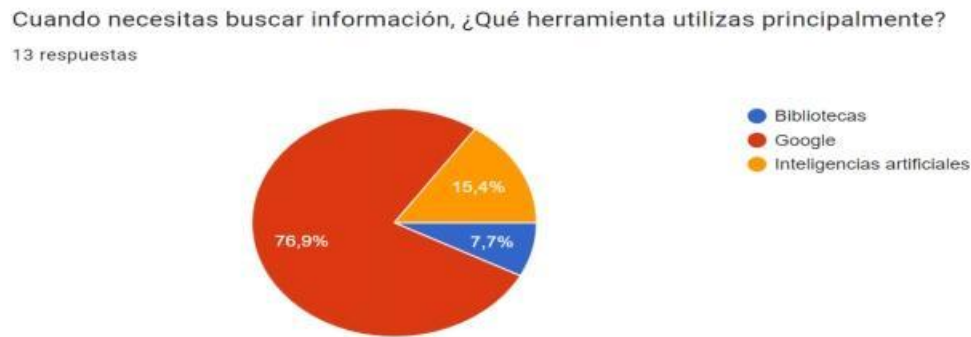
13 respuestas



Fuente: Creación propia. 2024

La pregunta indaga sobre los usos principales de dispositivos electrónicos como teléfonos, tabletas y computadoras. El 61.5 % reveló que la mayoría los usa para sus redes sociales y mensajería, lo que da a entender la importancia de la comunicación digital. Un 23.1% los utiliza para la productividad y estudio dejando ver su compromiso por mejorar en su proceso de aprendizaje. Por último, 15.4% los emplea para el ocio de juegos y entretenimientos indicando que los dispositivos son también una fuente de entretenimiento y relajación.

Gráfica 8. Distribución porcentual - pregunta 3



Fuente: Creación propia. 2024

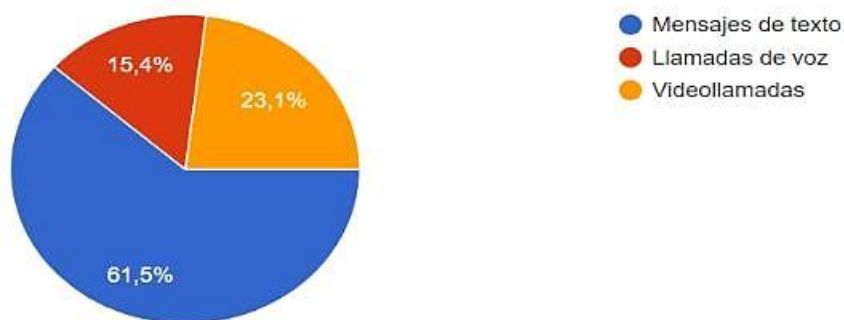
La pregunta indaga sobre las herramientas que los estudiantes utilizan cuando necesitan buscar información: el 76,9% utiliza Google, 7,7% prefiere bibliotecas y el 15,4% acude a las inteligencias artificiales. En efecto Google puede que sea el más usado por su rápida accesibilidad y gran base de datos, dado que el tiempo de uso de esta herramienta da confianza a los usuarios, en cuanto al uso de las bibliotecas resalta la confianza en las fuentes tradicionales del conocimiento, aunque este sea menor y el uso de la

IA indica una creciente hacia tendencias tecnológicas avanzadas y la capacidad de estas dar respuestas rápidas y precisas.

Gráfica 9. Distribución porcentual - pregunta 4

¿Cuál es tu método favorito para comunicarte en línea?

13 respuestas



Fuente: Creación propia. 2024

La pregunta indaga acerca del método favorito de los estudiantes para comunicarse en línea el 61.5% indica que prefieren los mensajes de texto, lo cual sugiere a la comodidad y la posibilidad de comunicarse de manera asincrónica. El 15.4% prefiere las llamadas de voz dado que valoran la inmediatez y el contacto más personal si hay una conexión visual. Por último, el 23.1% destaca por el uso de videollamadas lo cual destaca la importancia de la interacción cara a cara.

Gráfica 10. Distribución porcentual - pregunta 5

¿Cuál de las siguientes aplicaciones de mensajería utilizas con mayor frecuencia?

13 respuestas



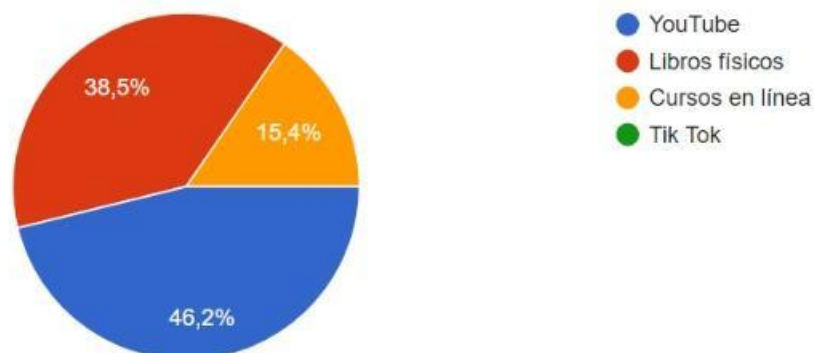
Fuente: Creación propia. 2024

La pregunta indaga sobre las aplicaciones de mensajería que los estudiantes utilizan con mayor frecuencia. El 38.5% usa Messenger de Facebook, puesto que refleja la integración con la misma red social, el 15.4% prefiere el uso de Telegram mostrando una preferencia por las características de seguridad y funciones adicionales, por último el 46.2% optan por WhatsApp dado a su popularidad y facilidad para la comunicación.

Gráfica 11. Distribución porcentual - pregunta 6

Cuando quieres aprender algo nuevo, ¿Dónde buscas información?

13 respuestas



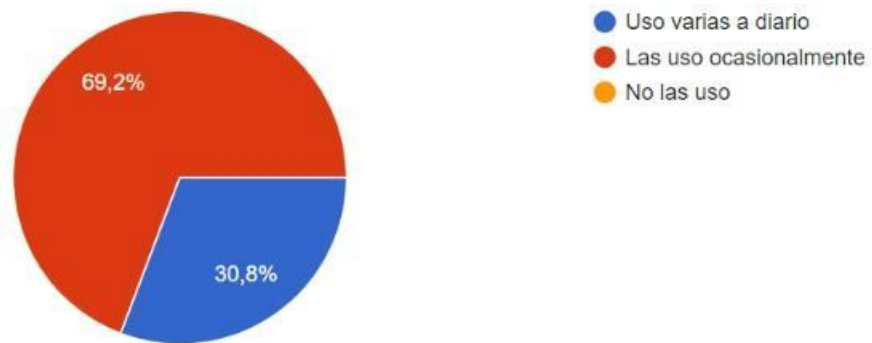
Fuente: Creación propia. 2024

La pregunta indaga acerca de la fuente principal que utilizan los estudiantes para aprender algo nuevo, el 46.2% utiliza YouTube, puesto que esta destaca por su popularidad y el bagaje de distintos contenidos educativos. El 38.5% prefiere los libros físicos reflejando confianza en las fuentes tradicionales. El 15.4% opta por cursos en línea, indicando la adopción de la educación virtual. Ninguno de los estudiantes indicó que utiliza TikTok para este propósito, sugiriendo que la plataforma no se percibe como una fuente relevante para el aprendizaje académico entre los participantes.

Gráfica 12. Distribución porcentual - pregunta 7

¿Cuál es tu actitud hacia las redes sociales?

13 respuestas



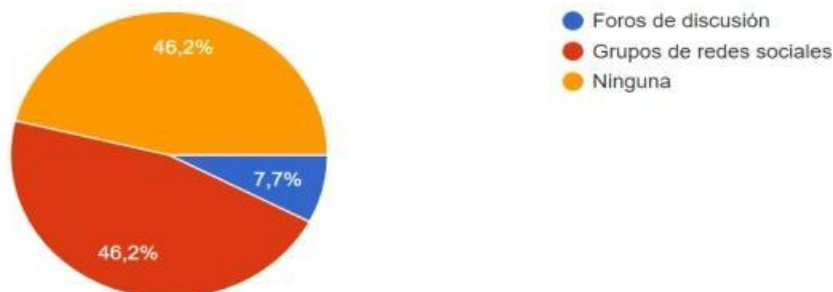
Fuente: Creación propia. 2024

La pregunta indaga sobre la actitud de los estudiantes con las redes sociales. Según los resultados, el 69,2% las utiliza ocasionalmente reflejando así una actitud moderada respecto al uso de estas. El 30,8% las utiliza de manera frecuente reflejando una mayor dependencia o interacción continua en las redes sociales. Ninguno de los estudiantes indicó que no las usara.

Gráfica 13. Distribución porcentual - pregunta 8

¿En qué tipo de plataformas participas activamente en línea?

13 respuestas



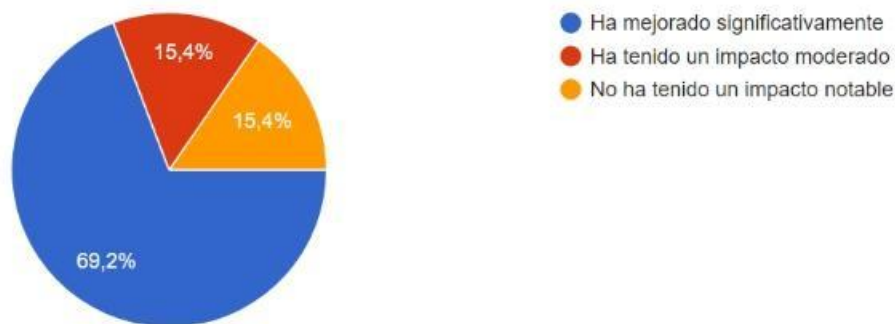
Fuente: Creación propia. 2024

La mayoría de los estudiantes, un 46.2% indica que no participan en ninguna plataforma en línea, posiblemente por preferencias personales. El 7,7% muestra interés en participar en foros de discusión con el fin de compartir opiniones sobre temas en específico. Otro 46.3% estaría dispuesto a participar en grupos de redes sociales.

Gráfica 14. Distribución porcentual - pregunta 9

¿En qué medida crees que la tecnología ha mejorado el proceso de aprendizaje?

13 respuestas



Fuente: Creación propia. 2024

La pregunta indaga acerca del impacto de la tecnología en el proceso de aprendizaje, el 69,2% cree que estas han tenido un impacto significativo. El 15.4% ha notado un impacto moderado, el del 15.4% no ha notado ningún impacto. Estos resultados reflejan las distintas percepciones acerca del uso de la tecnología en la educación.

Gráfica 15. Distribución porcentual - pregunta 10

¿Qué opinas sobre el uso de dispositivos electrónicos (tabletas, laptops) en el aula?  
13 respuestas



Fuente: Creación propia. 2024

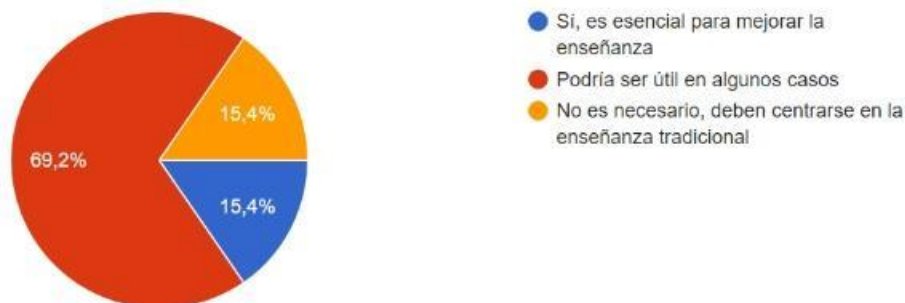
Esta pregunta tuvo opiniones divididas entre los estudiantes. Un 38,5% de los estudiantes considera que estos dispositivos deben usarse con moderación. Otro 38,8% cree que los dispositivos electrónicos son herramientas valiosas para el aprendizaje. Finalmente, un 38,8% opina que estos dispositivos deben estar prohibidos en el aula.

Gráfica 16. Distribución porcentual - pregunta 11

En tu opinión, ¿deberían los profesores recibir capacitación en tecnología educativa?



13 respuestas



Fuente: Creación propia. 2024

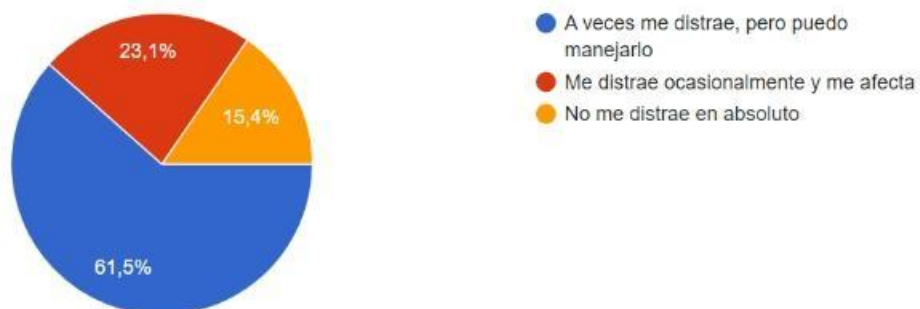
Según 69,2% de los estudiantes encuestados consideran, que la capacitación en tecnología educativa podría ser útil en algunos casos indicando un reconocimiento potencial para fortalecer el aprendizaje. El 15,4% opina que no es necesario y que los profesores deben centrarse en la enseñanza tradicional, mientras que otro 15,4% cree que es esencial para mejorar la enseñanza destacando la importancia de actualizar las habilidades de los docentes para adaptarse a distintos entornos educativos modernos.

Gráfica 17. Distribución porcentual - pregunta 12

¿Cómo afecta la tecnología a tu capacidad para concentrarte durante las clases?



13 respuestas



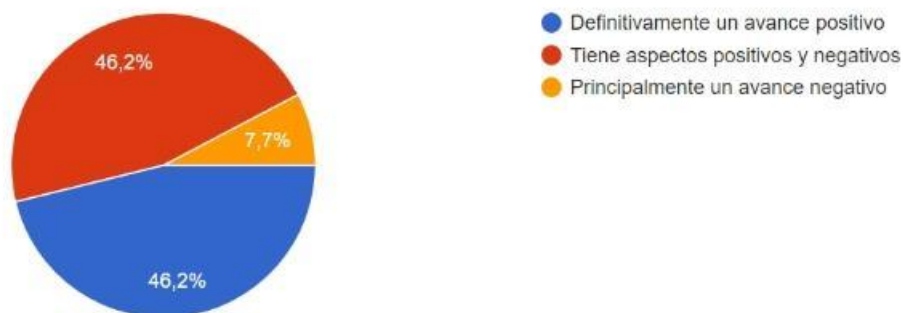
Fuente: Creación propia. 2024

La pregunta indaga acerca del efecto que tiene el uso de la tecnología en los estudiantes, el 61.5% de los encuestados dice que en ocasiones suelen distraerse pero que logran manejarlo. Un 23,1% menciona que se distraen afectando notoriamente para concentrarse y el 15,4% afirma que la tecnología no les distrae en absoluto. Estos resultados reflejan las distintas experiencias con el uso de la tecnología dentro del aula de clases, desde distracciones manejables, hasta impactos significativos.

Gráfica 18. Distribución porcentual - pregunta 13

En general, ¿consideras que la tecnología en la educación es un avance positivo o negativo?

13 respuestas



Fuente: Creación propia. 2024

En esta pregunta se encontró que un 46,2% de los estudiantes considera la tecnología un avance definitivamente positivo. Otro 46,2% ve la tecnología como algo negativo y un 7,7% reconoce que esta tiene aspectos positivos como negativos.

4.1 Actividad 2. Entrevistas a los estudiantes

En la segunda actividad se llevaron a cabo catorce (14) entrevistas a los estudiantes con el objetivo de explorar las percepciones y actitudes hacia la integración de herramientas tecnológicas como: TikTok, Facebook, juegos interactivos y páginas web. Estas entrevistas fueron estructuradas en torno a cuatro preguntas; diseñadas para obtener información detallada y perspicaz sobre la cultura de la digitalización en el aula de clase. Todo esto con el fin de obtener una evaluación profunda sobre las percepciones actitudes y experiencias de los participantes, proporcionando una base sólida para el análisis y la interpretación de los datos.

Cada entrevista fue orientada con una guía semiestructurada lo que permitió tanto la atención de respuestas comparables como la flexibilidad para explorar áreas emergentes de interés las preguntas formuladas fueron las siguientes: ¿Los docentes te han enseñado cómo usar la tecnología de manera efectiva para tus estudios? ¿Qué herramientas o recursos tecnológicos te han presentado? ¿Te gustaría que se usará más la tecnología en tu clase? ¿Por qué sí o porque no? ¿Crees que la tecnología podría cambiar la forma en que aprendes y te preparas para tu futuro profesional? ¿En qué sentido? Imagina que fuera el docente pero un día ¿Cómo usarías la tecnología para mejorar la experiencia de aprendizaje de tus estudiantes? ¿Tienes alguna idea en particular?

Estas cuatro preguntas fueron diseñadas para obtener una amplia gama de respuestas que pudieran enriquecer el análisis del fenómeno investigado permitiendo la identificación de patrones y tendencias relevantes.

En la primera pregunta *¿Los docentes te han enseñado cómo usar la tecnología de manera efectiva para tus estudios? ¿Qué herramientas o recursos tecnológicos te han presentado?* Notamos que de (14) estudiantes, (11) de ellos respondieron que sus profesores han usado en clases el computador y el televisor, mientras que una minoría de 3 estudiantes indicó haber recibido instrucciones para el uso de programas como Word y PowerPoint. Este resultado sugiere que la enseñanza de herramientas tecnológicas se ha centrado en herramientas básicas de hardware y software con una limitada diversidad de herramientas tecnológicas presentadas.

En la pregunta número dos *¿Te gustaría que se usara más la tecnología en tus clases? ¿Por qué sí o por qué no?* la mayoría de los estudiantes expresaron que les gustaría que se usara más la tecnología en sus clases argumentando que esto les permitiría aprender y comprender mejor los conceptos, además de facilitar el proceso de aprendizaje. Solo un estudiante manifestó que prefería ocasionalmente, puesto que, considera que puede causar distracciones.

En la pregunta número tres *¿Crees que la tecnología podría cambiar la forma en que aprendes y te preparas para tu futuro profesional? ¿En qué sentido?* De catorce estudiantes ocho de ellos creen que las herramientas tecnológicas podrían cambiar positivamente la forma en que aprenden y se preparan para su futuro profesional, debido a,

que el internet ofrece una amplia cantidad de recursos y está en constante evolución, lo cual les ayuda a crecer. Sin embargo, seis estudiantes señalaron que el impacto de la tecnología depende de su uso; si se emplea incorrectamente, no proporcionará buenos resultados en su preparación académica, ni profesional.

Y en la última pregunta *Imagina que fueras docente por un día.*

¿Cómo usarías la tecnología para mejorar la experiencia de aprendizaje de tus estudiantes?

¿Tienes alguna idea en particular? Todos los estudiantes indicaron que, si fueran docentes por un día, utilizarían proyectores o televisores para mostrar videos y representar el tema estudio. Explicaron que su estrategia sería que los estudiantes primero vean los videos y luego, como docentes, ellos explican el tema con sus propias palabras.

La respuesta obtenida de los estudiantes revela una perspectiva relevante sobre su percepción de la tecnología en el contexto educativo. La información recolectada se agrupó en cuatro temas principales: la formación en el uso de las herramientas digitales, el interés en una mayor articulación de la tecnología en el aula, el impacto grande de la tecnología en el aprendizaje y la preparación profesional de los estudiantes.

En cuanto a la formación en el uso de herramientas digitales, las respuestas señalan una diversidad en la profundidad y el alcance de las entrevistas recibidas. La mayoría de los alumnos han sido instruidos en el uso de herramientas básicas como el uso de computadoras, televisores y, en algunos casos, celulares y aplicaciones específicas como Microsoft Word y PowerPoint. Esta variabilidad sugiere que no se ha estandarizado en la instrucción tecnológica, dado que algunos estudiantes muestran un

conocimiento práctico detallado, mientras que otros evidencian incertidumbre sobre las habilidades adquiridas. Esta disparidad destaca la necesidad de una estrategia educativa más coherente para asegurar que todos los estudiantes adquieran competencias tecnológicas uniformes.

Con el segundo tema principal que es el interés en una mayor articulación de la tecnología en el aula, Las respuestas indican un consenso general en favor de una mayor incorporación de tecnología en el aula. Los estudiantes indicaron que la tecnología podría mejorar la comprensión de los conceptos y facilitar el aprendizaje lo que demuestra una comprensión matizada del rol de la tecnología en su educación y preparación profesional. Esto da a entender que los estudiantes se beneficiarían de una orientación más clara sobre los efectivos de la tecnología.

En general las respuestas indican una actitud positiva hacia el uso de la tecnología en el aula. Los estudiantes reconocen su potencial para enriquecer el aprendizaje y mejorar su preparación profesional futura. Esta actitud resalta la importancia de implementar estrategias educativas que no solo incorporan tecnología sino que también orienten a los estudiantes sobre cómo usar y maximizar el impacto que tiene la tecnología en su formación académica y profesional.

4.3 Actividad 3. Creación de vídeos (Palabras que tienen diferentes significados dependiendo las situaciones o lugares).

Tabla 6. Rúbrica evaluativa para videos

RUBRICA PARA VIDEOS					
Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita mejorar (1)	Puntuación
Fluidez al hablar	Habla con gran fluidez, sin pausas ni titubeos.	Habla con fluidez, algunas pausas menores.	Habla con pausas frecuentes, dificultando la comprensión.	Habla muy entrecortada, difícil de seguir.	
Postura	Mantiene una postura abierta y confiada durante todo el video.	Postura adecuada, con algunas variaciones.	Postura cerrada o incomoda en algunos momentos.	Postura inapropiada o distraída.	
Seguridad	Muestra gran seguridad, mantiene contacto visual y se expresa con claridad.	Muestra seguridad en general, aunque a veces evita el contacto visual.	A veces inseguro, con titubeos o dudas	Muy inseguro, evita el contacto visual y se nota nervioso.	
Contenido	El contenido es relevante, bien investigado y profundo.	Contenido relevante, pero con algunos aspectos superficiales.	Contenido poco relevante o con información escasa.	Contenido irrelevante o incorrecto.	
Creatividad	Presenta ideas innovadoras y una forma creativa de presentar el tema.	Presenta algunas ideas creativas, pero de forma limitada.	Poca creatividad en la presentación del tema.	Sin creatividad, muy monótono.	
Claridad y organización	Ideas organizadas y fáciles de seguir, sin confusiones.	Ideas organizadas, pero con algunas confusiones menores.	Estructura confusa, difícil de seguir.	Muy desorganizado, difícil de entender.	

Fuente: Creación propia. 2024

En esta actividad los estudiantes seleccionaron un grupo de palabras que presentan variaciones de significado según la situación o el lugar. Luego, desde sus conocimientos previos escribieron las diferentes acepciones de cada palabra. A continuación, se grabaron de manera espontánea explicando los diversos significados de las palabras elegidas. Finalmente realizaron la entrega de los videos a los cuales hicimos un análisis de los aspectos claves del video como: tono de voz, muletillas, postura, etc. Y como resultado notamos las siguientes incidencias:

- **Tono de voz:** se identificó que el 50% de los estudiantes logra ajustar su tono de voz de manera efectiva. Sin embargo, el otro 50% tuvo dificultades al mantener una consistencia en el tono de voz a lo largo del video, esto afectó la claridad y la afectividad de lo que ellos querían comunicar.
- **Postura y gestos:** todos los estudiantes presentaron dificultades en mantener una postura natural y gestos coherentes con lo que decían durante el video. Esta falta de naturalidad y coherencia afectó la percepción general de su comunicación, limitando la capacidad de transmitir de manera efectiva los conceptos que ellos estaban presentando.
- **Muletillas y fluidez:** durante la evaluación de los videos se constató que todos los estudiantes demostraron desafíos notorios en cuanto al control de muletillas y de pausas prolongadas, lo cual impactó negativamente en la fluidez discursiva de sus presentaciones. Notamos que el grupo de estudiantes utilizaba mucho muletillas como “ehh” “mmm” y repetían muchas veces las mismas palabras o frases, esto hace que se generen distracciones que afectan la

coherencia y estructura del discurso dificultando la transmisión efectiva de los múltiples significados de las palabras tratadas. De igual forma las pausas extendidas interrumpieron el ritmo natural de las presentaciones provocando confusión entre sus compañeros de clase y esto redujo la claridad de la comunicación de las palabras expuestas.

Algo bien importante en esta etapa es que se notó un esfuerzo por explorar y explicar las palabras con múltiples significados en diferentes contextos lo que indica una buena comprensión de la actividad y una conexión con los conocimientos previos de los estudiantes. Sin embargo, la espontaneidad de las explicaciones aunque valiosa, resultó en videos que carecieron de estructura y preparación. Esto afectó negativamente la claridad y profundidad con la que se abordaron los significados de las palabras trabajadas. La falta de planificación previa y la improvisación durante la grabación llevaron a una exposición desordenada lo que dificulta la transmisión real y efectiva de la información.

Aquí los estudiantes demostraron un buen entendimiento del objetivo de la actividad, la deficiencia en la calidad del contenido y en efectividad comunicativa limitaron su capacidad para explicar los múltiples significados de las palabras seleccionadas de manera clara y convincente. Estas observaciones resaltan la necesidad de una mayor preparación y práctica en aspectos técnicos de la presentación oral como el control del tono de voz la postura el uso de muletillas y la fluidez discursiva.

4.4 Actividad 4: Creación de TikTok: (entrevista, palabras que están en extinción en la Lengua Castellana)

Tabla 7. Rúbrica evaluativa para videos

RUBRICA PARA VIDEOS					
Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita mejorar (1)	Puntuación
Fluidez al hablar	Habla con gran fluidez, sin pausas ni titubeos.	Habla con fluidez, algunas pausas menores.	Habla con pausas frecuentes, dificultando la comprensión.	Habla muy entrecortada, difícil de seguir.	
Postura	Mantiene una postura abierta y confiada durante todo el video.	Postura adecuada, con algunas variaciones.	Postura cerrada o incomoda en algunos momentos.	Postura inapropiada o distraída.	
Seguridad	Muestra gran seguridad, mantiene contacto visual y se expresa con claridad.	Muestra seguridad en general, aunque a veces evita el contacto visual.	A veces inseguro, con titubeos o dudas	Muy inseguro, evita el contacto visual y se nota nervioso.	
Contenido	El contenido es relevante, bien investigado y profundo.	Contenido relevante, pero con algunos aspectos superficiales.	Contenido poco relevante o con información escasa.	Contenido irrelevante o incorrecto.	
Creatividad	Presenta ideas innovadoras y una forma creativa de presentar el tema.	Presenta algunas ideas creativas, pero de forma limitada.	Poca creatividad en la presentación del tema.	Sin creatividad, muy monótono.	
Claridad y organización	Ideas organizadas y fáciles de seguir, sin confusiones.	Ideas organizadas, pero con algunas confusiones menores.	Estructura confusa, difícil de seguir.	Muy desorganizado, difícil de entender.	

Fuente: Creación propia. 2024

En esta actividad, las docentes a cargo dieron a conocer a los estudiantes un glosario de palabras en extinción, donde los estudiantes conocieron el significado de estas, seleccionando algunas para la creación del video con la dinámica “ping, pong, con”. La cual consistía en un estudiante entrevistador y un estudiante entrevistado. El primero hacía preguntas acerca del significado de palabras y el segundo debía responder, pero si el entrevistado no sabía el entrevistador debía responder la pregunta que hizo.

Los estudiantes debían entrevistar a varias personas del plantel educativo, distintas a sus compañeros de clase, lo cual permitió que de manera independiente cada estudiante se preparará con un compromiso mayor. Esta experiencia permitió a los estudiantes aumentar su confianza, fortaleciendo sus habilidades de comunicación y comprensión del tema. A continuación, se detallarán aspectos más destacados en la actividad:

- **Aumento de seguridad y confianza:** los estudiantes demostraron un notable crecimiento en su confianza para formular preguntas y así mismo para responderlas explicando a los entrevistados el significado de esas palabras, dado que estos las desconocían en su totalidad.
- **Desarrollo de habilidades de comunicación:** los estudiantes mantuvieron un tono de voz adecuado y lograron mantener la atención de sus entrevistados haciéndolos sentir interesados por el tema, complementando esto con gestos, posturas y preguntas mejor elaboradas.
- **Interacción con nuevas personas:** esta actividad motivó a los estudiantes a prepararse para interactuar con personas fuera de su grupo habitual en el aula de clases, lo cual generó al

inicio nerviosismo, sin embargo, gracias a la actividad anterior donde se pudieron hacer grabaciones de ellos mismos la actividad se manejó de la mejor manera.

- **Aspectos a mejorar:** aunque el trabajo del estudiante reflejó un fortalecimiento en sus habilidades comunicativas, dado a las actividades anteriores realizadas, a la capacitación en clases dada por la docente donde aconsejaba cómo lograr un mejor discurso oral, se observa en los videos la necesidad de utilizar un lenguaje técnico y formal acorde a los estudiantes, evitando el uso de palabras informales. Otro punto sería hacer visible la confianza del manejo del tema no solo de forma oral, si no llevarlo al plano del manejo de expresiones corporales.

En esta siguiente etapa se reflejó un esfuerzo consciente por parte de los estudiantes para comprender y explicar esta actividad. Aquí notamos que los estudiantes no solo investigaron términos poco conocidos sino que también presentaron la información de manera accesible y atractiva para sus entrevistados. Aunque el contenido fue interesante y relevante, en algunos casos se observó una falta de profundidad en las explicaciones que podría fortalecerse por medio de una mayor preparación y uso de recursos adicionales para enriquecer la comprensión de los términos usados. En pocas palabras esta actividad fue efectiva porque fortalecemos la confianza y las habilidades comunicativas de nuestros estudiantes, mientras les proporcionamos una experiencia valiosa en la interacción con personas externas sobrado de clases. Aunque los avances son notables, debemos seguir trabajando en el uso de un lenguaje más formal así como mejorar las expresiones corporales que respaldan de manera coherente el mensaje que desean comunicar.

4.5 Actividad 5: Presentación de herramienta digital (Canva)

En esta actividad lo enfocamos en la parte del discurso escrito, aquí los estudiantes el grado noveno crearon infografías utilizando Canva enfocadas en hacerle publicidad al canal de Spotify y a los episodios que ellos mismos grabaron en el podcast. Esta actividad no solo buscaba mejorar sus habilidades técnicas en el uso de herramientas digitales, sino también fortalecer su capacidad de comunicar información de manera clara atractiva y persuasiva, incentivando a las personas a seguir el canal y sus episodios.

Nuestros estudiantes vieron un video tutorial el cual mostraba los conceptos básicos de Canva, incluyendo la selección de plantillas, como agregar texto, imágenes, vídeos, gráficos, tablas, elementos decorativos y la personalización de los diseños para ajustar los a sus necesidades o intereses. Luego nosotras proporcionamos una explicación más detallada sobre las funcionalidades de Canva y los tipos de proyectos que se pueden realizar, entre ellos una infografía. Esta explicación fue clave para que los alumnos comprendieran cómo aprovechar esta herramienta digital de forma eficiente para cumplir los propósitos publicitarios de la actividad.

Cada uno de los estudiantes de manera individual diseñó una infografía utilizando Canva, En estos diseños y ellos aplicaron los conocimientos adquiridos para resaltar los episodios del canal de Spotify y atraer la atención de sus compañeros de clases, los profesores, los directivos y el resto de la comunidad educativa. Al terminar la

actividad entregaron sus diseño para una revisión que se enfocó en el diseño visual, la coherencia y cohesión del contenido y un uso adecuado del lenguaje tanto en términos de ortografía como de gramática y esta actividad sí evaluó por medio de una rúbrica:

RUBRICA PARA INFOGRAFIAS					
Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita mejorar (1)	Puntuación
Claridad del mensaje	Mensaje muy claro y directo; se entiende a la primera.	Mensaje claro, aun que puede haber algunos detalles confusos.	Mensaje poco claro; se necesita más esfuerzo para entenderlo.	Mensaje confuso o poco relevante, difícil de captar.	
Diseño visual	Diseño atractivo y profesional; utiliza bien los espacios y colores.	Diseño adecuado, pero puede mejorar en algunos aspectos visuales.	Diseño básico poco atractivo; visualmente.	Diseño desorganizado poco profesional; difícil de leer	
Uso de tipografía	Tipografías adecuadas y legibles; se utilizan diferentes estilos de manera efectiva.	Tipografía legible; algunos estilos pueden no ser apropiados.	Tipografía poco legible; uso inadecuado de estilos.	Tipografía muy confusa, difícil de leer.	
Creatividad e innovación	Presenta ideas originales y un enfoque creativo en la presentación	Algunas ideas creativas, pero en su mayoría convencionales.	Poco original; se basa en ideas comunes sin innovación.	Sin creatividad; muy predecible y monótono.	
Relevancia de la información	Información relevante y útil; se abordan los aspectos más importantes	Información relevante, pero falta algún aspecto importante.	Información relevante o incompleta; falta de detalles claves.	Información irrelevante o incorrecta; no cumple con el objetivo.	
Llamado a la acción	Claro y motivador; invita efectivamente a la acción.	Llamado a la acción presente, pero no es lo suficientemente fuerte.	Llamado a la acción poco claro o débil.	No hay llamado a la acción o es inapropiado.	

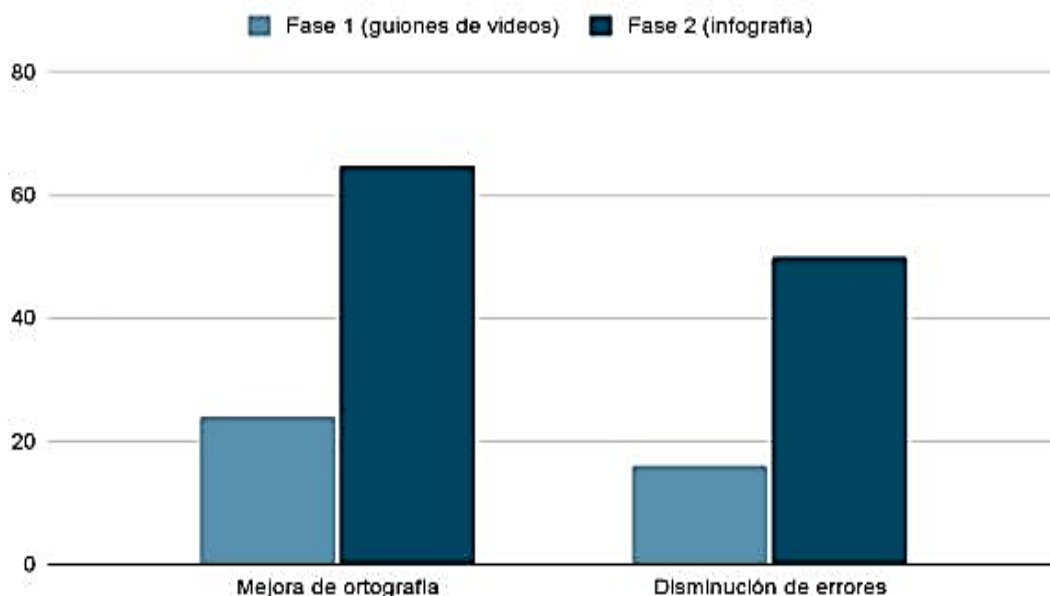
Tabla 8. Rúbrica evaluativa de infografías

Fuente: Creación propia. 2024

La aplicación de esta herramienta digital demostró que tiene alcances altamente positivos, especialmente en el fortalecimiento de su discurso escrito. En primer lugar, pudo lo logró más destacable fue el desarrollo de la capacidad de síntesis y organización de ideas que tuvieron los estudiantes. Dado que, muchos alumnos inicialmente presentaban dificultades para estructurar su objeto de manera coherente y es por esto que en Canva se vieron forzados a reformular y simplificar la información de manera visual. Este proceso no solo facilita la presentación de los conceptos, sí no que los motivó a reflexionar sobre el contenido, seleccionando los elementos esenciales y descartando información redundante e irrelevante. La presentación visual impuso un criterio de claridad y brevedad, que fue internalizado por los estudiantes y se reflejó posteriormente en su redacción escrita.

Además, el uso de una herramienta interactiva y visualmente atractiva como canva contribuyó significativamente a elevar el nivel de motivación entre los estudiantes. En esta actividad el aprendizaje dejó de ser Formal para convertirse en una experiencia creativa. Esta integración fue el de lo estético con lo académico y permitió que los alumnos se apropiaran del proceso eso de manera más personal y comprometida, incrementando su satisfacción en el trabajo realizado. La creatividad muchas veces subestimada en el contexto escolar se convirtió en una vía para profundizar en los aprendizajes lo cual refuerza la idea de que el diseño de actividades que involucran elementos visuales y digitales tienen un impacto positivo en el desarrollo integral de nuestros estudiantes y este es el interés que nosotros queremos generar constantemente.

Gráfica 19. Mejora de redacción y gramática utilizando la herramienta digital Canva



Fuente: Creación Propia. 2024

De acuerdo con la gráfica más de 65% de los estudiantes mostró una mejora notable en la ortografía y la gramática de sus textos. Durante la revisión de las infografías, se observó una disminución aproximadamente el 50% en los errores ortográficos en comparación con trabajos anteriores; lo cuales fueron los monólogos que hicieron los estudiantes para hacer sus videos en TikTok, lo que indica un avance significativo en su capacidad para utilizar correctamente las reglas ortográficas y gramaticales. Este desarrollo puede atribuirse a la atención que se prestó a estos aspectos durante el proceso de creación y retroalimentación que recibieron de sus docentes antes durante y después de la creación de dichas actividades.

Por otro lado, se observó un incremento en la capacidad de autoevaluación entre los estudiantes, alrededor del 65% de ellos expresó sentirse más capaces de revisar y corregir su propio trabajo tras recibir la retroalimentación de sus docentes. Esta habilidad para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje es fundamental para su desarrollo académico a largo plazo.

4.6 Actividad 6: Podcast (hablemos claro)

Durante la actividad, los estudiantes grabaron y produjeron un podcast en el que debían exponer sus ideas sobre un tema previamente acordado en clases. Esta metodología, combinada con la investigación y la preparación de un guion escrito con la posterior grabación de su discurso oral, permitieron observar de cerca el uso de herramientas digitales para mejorar su expresión en ambos ámbitos. Esta última actividad fue estructurada en diferentes fases:

- **Preparación del guion escrito:** los estudiantes redactaron un guion siguiendo pautas claras sobre la estructura, el uso de recursos retóricos y la adecuación al contexto comunicativo.
- **Grabación del podcast:** utilizamos programas de edición de audio y plataformas digitales, los estudiantes grabaron sus podcasts, lo que permitió evaluar su fluidez oral, entonación, coherencia y el uso discursivo.

- **Revisión y Retroalimentación:** al terminar de grabar con los estudiantes y docentes investigadoras se llevó a cabo una sesión de retroalimentación grupal e individual, donde se evaluaron tanto el guion como la calidad del discurso oral.

Para valorar esta actividad los estudiantes siguieron los parámetros de la siguiente

Rúbrica evaluativa:

Tabla 9. Rúbrica del podcast “hablemos claro”

RUBRICA PARA PODCATS “HABLEMOS CLARO”					
Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita mejorar (1)	Puntuación
Contenido y pertinencia	Contenido muy relevante y bien investigado; aborda todos los temas de manera profunda	Contenido relevante, cubre la mayoría de los temas con buenos ejemplos	Contenido poco relevante y superficial; cubre algunos temas	Contenido irrelevante o incorrecto; no aborda los temas adecuadamente.	
Claridad y postura	Ideas claras y bien organizadas, fácil de seguir a lo largo del podcats	Ideas claras pero con algunos momentos confusos; estructura básica adecuada	Estructura confusa; las ideas se presentan de manera desorganizada	Muy desorganizado y difícil de seguir; falta claridad	
Fluidez y ritmo	Habla con fluidez y ritmo apropiado; mantiene el interés del oyente.	Fluidez aceptable; ritmo adecuado a veces puede ser monótono.	Pausas frecuentes o ritmo inadecuado; difícil de mantener en el interés	Falta de fluidez y ritmo muy irregular; poco atractivo para el oyente	
Uso de recursos sonoros	Utiliza efectos de sonido, música, elementos visuales de manera efectiva y creativa	Usa algunos recursos sonoros, aunque de forma limitada.	Poco recursos sonoros, lo que limita el interés del podcats.	No utiliza recursos sonoros o los que usa son inapropiados	
Pronunciación y entonación	Pronunciación clara entonación adecuada, lo que facilita la comprensión	Pronunciación aceptable; la entonación es adecuada en su mayoría	Pronunciación a veces confusa; la entonación es monótona	Pronunciación muy deficiente difícil de entender	
Interacción y enganche	Fomenta el enganche con el público; hace preguntas y provoca reflexión	Alguna interacción, pero podría ser más efectiva; pocas preguntas y reflexiones	Muy poca interacción; no logra enganchar al público	No se intenta fomentar la interacción; el público pierde interés	

Fuente: Creación Propia. 2024

Teniendo en cuenta lo anterior pasamos a la evaluación que tuvo la implementación de esta actividad. En primer lugar, notamos una mejora en la claridad y coherencia del discurso. Los estudiantes lograron estructurar sus ideas de manera más lógica y ordenada, lo cual no solo se evidenció en los guiones escritos sino también en la fluidez de sus intervenciones orales. Este proceso fue aún más evidente en comparación con las actividades anteriores como la producción de vídeos donde la organización del discurso no había sido tan efectiva.

También, se registró un aumento en la parte eléctrica tanto en el formato escrito como en el oral. Los alumnos hicieron uso de un vocabulario más variado y preciso, lo cual sugiere que las herramientas digitales como diccionarios en línea y aplicaciones de corrección, contribuyeron significativamente a este enriquecimiento lingüístico. Por ende, la incorporación de recursos retóricos en esos discursos como ejemplos fue más frecuente en el podcast que en las producciones anteriores lo que denota una mejor comprensión de las estrategias discursivas.

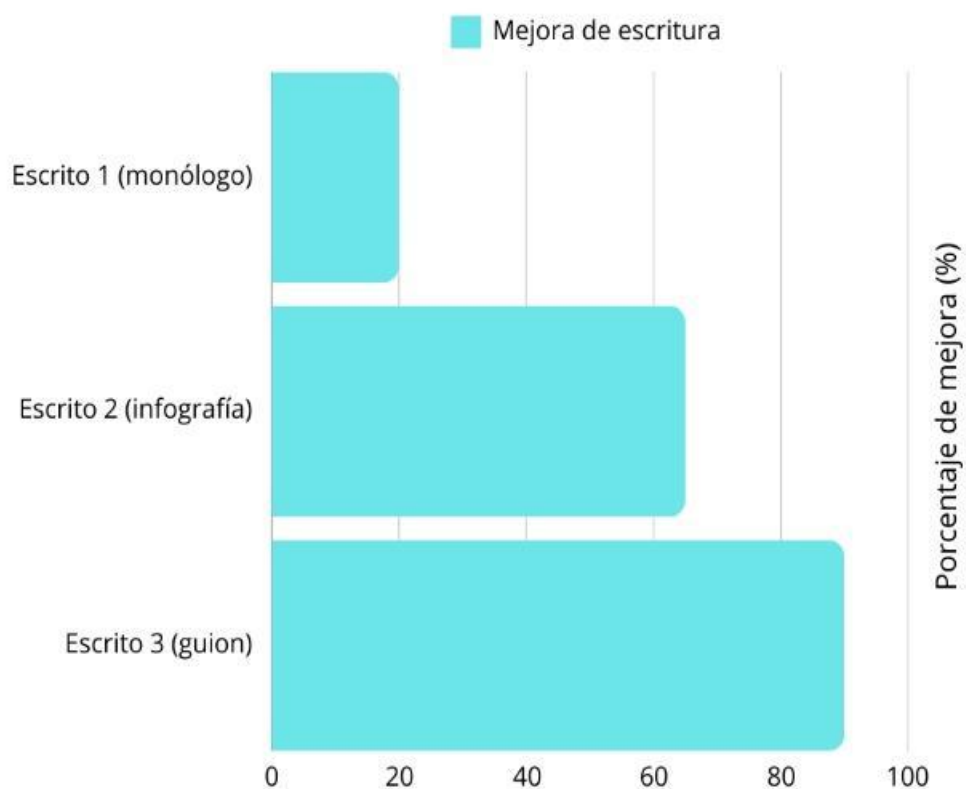
Gráfica 20. Mejora en la expresión oral (podcast "hablemos claro")



Fuente: Creación Propia. 2024

Por otro lado, un aspecto crucial fue la fluidez demostrada en el podcast, comparando las grabaciones de esta actividad con las realizadas en los videos previos, se evidenció un notable aumento en la confianza al hablar, así como en el control del ritmo y la modulación de la voz. Los estudiantes mostraron mayor comodidad frente al micrófono. Lo cual se tradujo en una expresión más natural y menos forzada.

Gráfica 21. Mejora de la escritura (podcast - hablemos claro)



Fuente: Creación Propia. 2024

Notamos que el uso de herramientas digitales no solo facilitó la mejora en la redacción de guiones y la calidad del discurso oral sino que también tuvo un impacto profundo en la manera en que los estudiantes planificaron y ejecutaron su comunicación. A diferencia de las actividades anteriores, donde la grabación de vídeos era el enfoque principal el podcast exigió una mayor reflexión y preparación, lo que resultó en producciones más elaboradas y coherentes.

En conclusión esta actividad no solo ha permitido a nuestros estudiantes mejorar sus habilidades discursivas, sino que fue un verdadero punto de inflexión en su proceso de aprendizaje. Sostuvo un fortalecido lo significativo es su capacidad para estructurar ideas de manera clara y coherente lo que se reflejó tanto en la redacción de guiones más sólidos, cómo en una mayor fluidez y confianza al hablar. Permitiendo uso de un vocabulario más rico y preciso junto con la incorporación de recursos retóricos y esto permitió un notable avance en su comprensión del lenguaje. A través de las retroalimentaciones y el uso de herramientas digitales los estudiantes no solo adquirieron nuevas habilidades técnicas sino que también lograron expresar sus ideas con mayor claridad y profundidad. Este crecimiento tanto en el discurso escrito como en el oral subraya la importancia de integrar tecnología y creatividad en el aula, demostrando que en estas estrategias que han sido adecuadas es posible transformar el aprendizaje y empoderar a nuestros estudiantes para que se comuniquen de manera más efectiva y auténtica.

5. Discusión

Nuestra investigación sí se centró en analizar el impacto de las estrategias utilizadas para fortalecer las h las habilidades discursivas en la enseñanza del español por medio de entornos virtuales específicamente en el grado noveno del colegio técnico empresarial UPARSISTEM. Los antecedentes revisados destacan de manera consciente como la cultura digital ha transformado significativamente el campo educativo a nivel global. Tanto a nivel nacional como internacional, nos dimos cuenta de un consenso en la necesidad de adaptar el proceso educativo a las nuevas realidades tecnológicas.

Los estudios de Durán et al. (2019), Mateus (2019) y Vela-Ranilla et al. (2017) coinciden en la importancia de que los docentes no solo integren la tecnología de la información y la comunicación (TIC) en sus prácticas pedagógicas, sino que también las utilicen de manera estratégica para potenciar el aprendizaje y el desarrollo de competencias críticas en los estudiantes.

Durán et al. (2021) Señalan que los profesores deben adaptarse activamente a las nuevas tendencias y exigencias del entorno digital. Esto implica no solo dominar herramientas tecnológicas sino también fomentar un uso crítico y reflexivo de las mismas entre los estudiantes. La investigación destaca que las TIC no deben limitarse al uso como simples herramientas de comunicación sino que deben ser integradas en el proceso educativo para promover un aprendizaje significativo y contextualizado.

Por otra parte, Mateus (2019). Enfatiza la importancia de una pedagogía transformadora que reconozca y adapta el discurso a las realidades cambiantes de nuestra sociedad digital. Aunque las TIC han permeado diversas áreas de la educación incluida la administración y la economía, el discurso pedagógico docente no siempre ha evolucionado al mismo ritmo, dado que, esta falta de adaptación puede crear una brecha entre las expectativas digitales de los estudiantes basadas en competencias digitales, habilidades críticas y el quehacer del docente. En la opinión de Cela-Ranilla et al. (2017) Ellos complementan este argumento a proponer que los docentes deben estar preparados no solo en el uso técnico de las TIC sino también en pedagogía transformativas que aprovechen plenamente el potencial de las herramientas digitales. Su estudio subraya la importancia de

una capacitación continua y actualizada para los educadores, con el fin de desarrollar competencias digitales avanzadas y promover un aprendizaje más inclusivo y equitativo.

La discusión que encontramos en estos antecedentes la Mancha destaca la necesidad de explorar cómo los docentes, específicamente en el contexto del colegio técnico empresarial UPARSISTEM, están integrando las TIC en su práctica pedagógica esto incluye comprender sus percepciones, desafíos y estrategias para aprovechar efectivamente las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ende, se resalta la importancia de desarrollar investigaciones que no solo describen el uso de las TIC, sino que también analiza su impacto en el aprendizaje de los estudiantes y en la preparación para la vida de una sociedad digital.

En esta investigación sobre el impacto de la cultura digital en el discurso pedagógico docente, sugiere la necesidad de investigar cómo las prácticas educativas están siendo transformadas por las TIC y cómo los docentes están respondiendo a estos cambios. Por eso es crucial considerar cómo las habilidades y la pedagogía pueden integrarse de manera efectiva para promover un aprendizaje significativo y equitativo de un entorno cada vez más digitalizado.

Aunque los estudios de Durán et al. (2019), Mateus (2019) y Cela-Ranilla et al. (2017) proporcionan una base sólida sobre la interacción de las TIC en la educación es crucial identificar cómo se comparan con los resultados de nuestra investigación. Por ejemplo, mientras que Durán et al. (2019), enfatiza el dominio tecnológico y el uso crítico de las TIC nuestro estudio podría regular cómo esta práctica se traduce en

resultados educativos concretos en el contexto del colegio técnico empresarial UPARSISTEM. Asimismo, sí bien Mateus (2019) menciona la brecha entre las expectativas digitales de los estudiantes y la adaptación pedagógica como este estudio por ofrecer nuevas perspectivas sobre cómo superar esta brecha en un contexto específico. Cela-Ranilla et al. (2017) destacan la necesidad de una capacitación continua y este estudio Por identificar estrategias prácticas efectivamente capacitaciones en la realidad del colegio.

De los hallazgos más significativos que encontramos son como las herramientas digitales que inicialmente parecen enfocadas en el entretenimiento, como TikTok, pueden tener un valor pedagógico considerable cuando se integran de manera adecuada. A diferencia de los estudios anteriores, que generalmente se enfoca en el uso técnico de las TIC y la capacitación docente, nuestra investigación se enfoca en cómo nuestros estudiantes se apropian de estas herramientas para expresar sus ideas de manera creativa y relevante. Por ejemplo, el uso de herramientas digitales no solo promueve la creación de vídeos cortos sino que también exige que los estudiantes estructurar sus ideas de manera concisa y coherente, lo que fortalece su capacidad de argumentar y comunicar.

Los resultados de manera similar muestran que herramienta como Canva no solo son útiles para diseñar presentaciones visuales, también facilitan la organización de ideas complejas en formato más accesibles y visualmente atractivo. Esto refleja Un enfoque más moderno del aprendizaje donde el diseño y la presentación del contenido son tan importantes como el contenido mismo. En comparación con los estudios previos que se enfocan principalmente en el uso de las TIC como herramientas de apoyo en el aula, nuestra investigación destaca que estas plataformas digitales no solo apoyan el

aprendizaje además que lo transforman. Los estudiantes no solo consumen información a través de las TIC, sino que la crean, la reinterpretan y las comparten en un entorno digital que forma parte integral de su día a día. Los resultados de este estudio confirman la importancia de la cultura digital en la educación porque sugiere nuevas formas de integrar las TIC en el proceso de enseñanza del español. A partir de estos hallazgos, recomendamos que las plataformas digitales como TikTok y Canva se utilicen de manera intencional para fomentar un aprendizaje más contextualizado y personalizado, donde los estudiantes se sientan empoderados para crear y compartir contenido relevante. Esta práctica mejorará sus habilidades discursivas y permitirá conectar el aprendizaje con sus experiencias personales y su entorno digital.

No obstante, sugerimos que las estrategias digitales sean evaluadas de manera constante para asegurar que realmente están contribuyendo el desarrollo de competencias críticas en los estudiantes. El contenido que los estudiantes generen a través de estas plataformas es un reflejo de su conocimiento dado que se desarrolló una capacidad de adaptación a las exigencias de un mundo cada vez más digitalizado.

Teniendo en cuenta lo anterior, reforzamos la idea de que las TIC son mucho más que herramientas complementarias en el aula. Son plataformas que pueden transformar la manera en que los estudiantes aprenden y se comunican. Las herramientas digitales como TikTok, Canva y los podcast no solo mejoran el discurso oral y escrito de los estudiantes estas los preparan para participar de manera activa en su cultura digital que ella es parte integral de sus vidas.

Por último este enfoque hacia la creación de contenido digital coloca los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje lo que facilita un aprendizaje más personalizado, relevante y motivador. Por eso debemos seguir integrando estas plataformas en la enseñanza del español, no solo fortalecemos las competencias discursivas de los estudiantes además estas proporcionan las habilidades necesarias para enfrentar los retos del mundo digital actual.

6. Conclusiones

La integración de herramientas tecnológicas como TikTok, Canva y la producción de podcasts en los procesos de enseñanza del español ha demostrado ser oportuna para potenciar las habilidades de discurso oral y escrito de los estudiantes del grado noveno del Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM. Los estudiantes resaltaron por su disposición favorable hacia estas herramientas, reconociendo su beneficio para mejorar la organización de ideas y la presentación de contenidos lingüísticos. La notable mejora en la participación y en la calidad de las producciones audiovisuales y escritas indica un impacto positivo y beneficioso en el desarrollo de habilidades comunicativas más dinámicas y efectivas.

En consonancia con Torres y Cobo (2017), quienes afirman que "la tecnología educativa debe garantizar que las experiencias de aprendizaje se configuren basándose en los principios de la globalización, la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad", este estudio señala la importancia de seguir explorando y

promoviendo el uso innovador de tecnologías digitales en el contexto educativo para preparar a los estudiantes para los desafíos de una sociedad cada vez más avanzada y digitalizada.

Es crucial destacar el aporte de cada herramienta tecnológica utilizada; no solo despertaron el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también desempeñaron un papel importante en el desarrollo de diversas habilidades comunicativas. Por ello, es fundamental resaltar las ventajas específicas que cada herramienta aportó al proceso educativo.

TikTok se destacó como una herramienta dinámica, atractiva y actual para los estudiantes, quienes pudieron crear videos cortos sobre temas relacionados con el habla y los dialectos del idioma español, esto favoreció a un aprendizaje activo y participativo. Las principales ventajas de TikTok incluyen: el desarrollo de la expresión oral; al grabar y editar videos, los estudiantes practican la pronunciación, el tono de voz y la dicción, lo que mejoró sus habilidades para expresarse de manera clara y efectiva. La plataforma también estimuló la creatividad mediante el uso de música, efectos y filtros, incentivando a los estudiantes a presentar sus ideas de forma innovadora. Además, el límite de tiempo en los videos reforzó la capacidad de los estudiantes para organizar y sintetizar información de manera breve y concisa.

La creación de contenido público y el recibimiento de retroalimentación positiva promovieron la confianza y autoestima de los estudiantes, mientras que la colaboración entre compañeros fomenta habilidades de cooperación y escucha activa. En este sentido, el argumento de Garrigos-Simón et al. (2022) apoya nuestra

investigación, ya que señalan que "el uso de TikTok puede [...] promover que los estudiantes dominen y completen las tareas de aprendizaje en menos tiempo, maximizando la adquisición de información y desarrollando otras habilidades y capacidades". Esto puede ocurrir en que dicha educación sea más productiva y eficiente, al desarrollar más competencias e incorporar mayores contenidos en menos tiempo.

Canva resultó ser una herramienta práctica y efectiva para la organización de ideas y la presentación visual de contenidos, gracias a sus características intuitivas y accesibles, que permitieron a los estudiantes explorar su potencial comunicativo de manera estructurada. Entre sus principales ventajas resalta el desarrollo de la comunicación visual, ya que Canva facilitó la creación de infografías que mejoraron la forma en que los estudiantes presentaban la información. Su adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje también fue clave, pues combina elementos visuales con texto y otros formatos, permitiendo ajustarse a diversas necesidades. Como se destaca en la investigación de Quilca et al. (2024), "utilizando herramientas como Canva se puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes, lo cual influye positivamente en su experiencia de aprendizaje".

Los podcasts facilitaron una plataforma para que los estudiantes explorarán temas a profundidad y desarrollaran habilidades de comunicación complejas, aportando múltiples ventajas. La creación de los podcasts mejoró la expresión oral y la fluidez, puesto que los estudiantes se vieron en la obligación de organizar sus pensamientos, para poder hablar de manera continua, fortaleciendo así la coherencia en su

discurso. Además, escuchar los podcasts de sus compañeros y otros contenidos promovió la escucha activa, la identificación de puntos clave y la crítica constructiva.

La producción de podcasts también fortaleció sus habilidades en lectura para poder hacer una investigación analítica, dado que tuvieron que buscar información relevante, analizarla y presentarla de manera accesible. Esta actividad incrementó la autonomía y responsabilidad de los estudiantes al involucrar múltiples etapas, como la planificación, grabación y edición, además de fomentar el pensamiento crítico. Según Ramos y Caurcel (2011), "los podcasts en el aula aumentan la motivación por su carácter novedoso y 'tecnológico' y les ayudan a responsabilizarse de su proceso de aprendizaje en cuanto a comprensión oral".

La integración efectiva de la tecnología en el aula no solo mejora la experiencia educativa, las prácticas de enseñanza y aprendizaje sino que también prepara a los estudiantes para un futuro profesional digitalmente competente. Es necesario proporcionar formación continua a los estudiantes para maximizar los beneficios de estas herramientas y explorar estrategias pedagógicas innovadoras que aborden las habilidades comunicativas y de integración social como componentes clave para el desarrollo integral de los estudiantes en una sociedad con exigencias cada vez más tecnológicas.

7. Limitaciones y prospectiva

Este estudio, aunque valioso para entender el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje del español, presenta algunas limitaciones que es importante reconocer. En primer lugar, el tamaño reducido de la muestra, limitado a los estudiantes de noveno grado del Colegio Técnico Empresarial UPARSISTEM, restringe la posibilidad de generalizar los hallazgos a otros contextos educativos. Cada grupo de estudiantes es único, y lo que funciona en esta institución particular podría no aplicarse de la misma manera en otras escuelas o niveles educativos. En este sentido, futuras investigaciones que incluyan a más estudiantes de diversos contextos serían cruciales para obtener una visión más completa y aplicable.

Además, la investigación se centró en un conjunto específico de herramientas digitales: TikTok, Canva y los podcasts. Aunque estas plataformas son altamente relevantes en la actualidad, no abarcan todo el ecosistema tecnológico que está en constante evolución. Si bien los resultados obtenidos son interesantes, es posible que otros recursos emergentes o incluso más tradicionales puedan ofrecer beneficios que aún no hemos explorado. También debemos considerar que el uso de estas herramientas se estudió en un periodo relativamente corto, lo que deja abierta la pregunta sobre si su impacto es sostenible a largo plazo.

De cara al futuro, sería útil llevar a cabo investigaciones longitudinales que no solo analicen los efectos inmediatos, sino también cómo el uso

continuo de esta tecnología afecta el desarrollo del discurso oral y escrito de los estudiantes a lo largo del tiempo. La educación es un proceso que se construye con el tiempo, y observar estos cambios en un horizonte temporal más amplio podría ofrecer datos mucho más reveladores.

Otro aspecto importante que este estudio no pudo abordar en profundidad es la diversidad de las herramientas tecnológicas disponibles. Cada estudiante presenta diferentes estilos de aprendizaje y niveles de competencia digital, por lo que sería enriquecedor investigar cómo una gama más amplia de herramientas podría adaptarse mejor a estas diferencias individuales. Asimismo, sería interesante examinar cómo estas plataformas se ajustan a diferentes contextos, como en áreas rurales, donde el acceso a la tecnología puede ser limitado.

Finalmente, no podemos pasar por alto el factor emocional y social en el uso de estas herramientas. No se trata solo de aprender a manejar una plataforma, sino de cómo los estudiantes se sienten y colaboran al usarla. Por ejemplo, ¿cómo fomenta TikTok la creatividad o la interacción entre compañeros? ¿De qué manera influye Canva en la forma en que los estudiantes visualizan y organizan sus ideas? Estos aspectos emocionales y sociales podrían constituir una rica área de exploración en futuras investigaciones.

8. Bibliografía

- Aladro Vico, E., (2017). El lenguaje digital, una gramática generativa. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, 22(), 79-94. [93552794008.pdf \(redalyc.org\)](#)
- Albornoz-Barriga, M., (2019). Políticas tecnológicas para la educación: Caso Quito Educa.net. Revista Ciencia Unemi, 12(30), 118-129. Arias, J., & Villasis, M. A. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. Revista alergía México, 63(2), 201-206.
- Autón, M., & Solé, I. (2008). *La enseñanza del discurso escrito: Una aproximación cognitiva*. Editorial GRAO.
- Alvarado, L., y Garcia, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigación de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. Sapiens. Revista Universitaria de investigación. (9)2,187-202.
- Ávila, R., (2008). La observación, una palabra para desbaratar y re-significar. Hacia una epistemología de la observación. Revista Guillermo de Ockham, 6(1), 15-26. [La observación, una palabra para desbaratar y re-significar. Hacia una epistemología de la observación \(redalyc.org\)](#)
- Behar D (2008). Metodología de la investigación. México: Editorial Shalom.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Harvard University Press.
- Campoverde_luque, R., Ponce Ardila, J., & Rivera-Macías, G., (2021). Capacitación Pedagógica en Herramientas Digitales y su Impacto en la Calidad Educativa de las Instituciones Educativas Fiscales en época de Pandemia. 593 Digital Publisher 6(2-2), 25-33. [Capacitación Pedagógica en Herramientas Digitales y su Impacto en la Calidad Educativa de las Instituciones Educativas Fiscales en época de Pandemia | 593 Digital Publisher CEIT \(593dp.com\)](#)
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Laurus, 13(23), 213-234. [Redalyc.Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje](#)
- Cedeño Romero, E. L., & Murillo Moreira, J. A. (2019). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU ROL INNOVADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 4(1),

119-128. [Redalyc.ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU ROL INNOVADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA](#)

- Cela-Ranilla, J. M., González, V. E., Mon, F. E., Martínez, J. G., & Gisbert-Cervera, M. (2017). El docente en la sociedad digital: una propuesta basada en la pedagogía transformativa y en la tecnología avanzada. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(1), 403-422. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56750681020.pdf>
- Chinchilla, Claudia & Garcia-Quintero, Carmen & Rosado Gomez, Alveiro. (2021). El rol docente y estudiante en la era digital. *Revista Boletín Redipe*. 10. 287-294. 10.36260/rbr.v10i2.1213. [\(PDF\) El rol docente y estudiante en la era digital](#)
- Córdova Esparza, Diana Margarita, Romero González, Julio Alejandro, López Martínez, Rocío Edith, García Ramírez, María Teresa, & Sánchez Hernández, Dulce Carolina. (2024). Desarrollo de competencias digitales docentes mediante entornos virtuales: una revisión sistemática. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 16(1), 142-161. Epub 06 de diciembre de 2024. <https://doi.org/10.32870/ap.v16n1.2489>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications. [\(PDF\) Creswell, J. W. \(2014\). Research Design: Qualitative, Quantitative And Mixed Methods Approaches \(4th Ed.\). Thousand Oaks, CA: Sage | Muhammad Ishtiaq - Academia.Edu](#)
- Cuban, L. (2001). *Oversold and Underused: Computers in the Classroom*. Harvard University Press. [Oversold and Underused: Computers in the Classroom on JSTOR](#)
- Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009).
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167. [La entrevista, recurso flexible y dinámico\(redalyc.org\)](#)
- Fuentes, C. (2011). *Metodología de la observación científica en educación*. Editorial Universitaria. Fuster Guillen, Doris Elida. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201-229. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- García Caballero, Á. M., & Fierro Chong, B. M. (2017). La competencia analítico-textual/discursiva: un aprendizaje permanente. *Atenas*, 1(37),31-46.[fecha de

Consulta 26 de Abril de 2026]. ISSN: . Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478055147003>

- Garrigos-Simon,F.J.; Narangajavana Kaosiri,Y.: Sanz-Blas,S.; Buzova, D. 2022. TikTok y Educación. In the proceedings book: International conference on innovation, documentation and education. INNODOCT/22. Valencia, November 2nd-7th 2022. <https://doi.org/10.4995/INN2022.2022.16503>
- Gómez, A., (2017). Elaboración del guión instruccional mediante la herramienta didáctica del recurso educativo digital. *Via Inveniendi Et Iudicandi*, 12(2), 149-178. <https://doi.org/10.15332/s1909-0528.2017.0002.02>
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, S. (2020). The Digital Revolution in Higher Education During the COVID-19 Pandemic: An Acceleration of Online Teaching and Learning. *Online Learning*,24(3), 80-101.
- López, M. (2024). Técnicas actuales de muestreo en investigación educativa. Editorial Académica.
- Macías Arias, E. J., López Pinargote, J. A., Ramos León, G. T., & Lozada Armendáriz, F. E. (2020). LOS ENTORNOS VIRTUALES COMO NUEVOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE: EL MANEJO DE PLATAFORMAS ONLINE EN EL CONTEXTO ACADÉMICO. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 62-69. [LOS ENTORNOS VIRTUALES COMO NUEVOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE: EL MANEJO DE PLATAFORMAS ONLINE EN EL CONTEXTO ACADÉMICO](#)
- Mateus, A. (2019). Pedagogía transformadora en la era digital: Integración de TIC en el discurso educativo. *Universidad de Educación Digital*.
- Mateus, J. (2019). El lugar de la tecnología y la cultura digital en el discurso educativo contemporáneo. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 0(140), 261-278. doi:<https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i140.3794>
- Narvaéz, M. (2024). Metodología de la investigación cualitativa y el método inductivo en las ciencias sociales. *Ciencia y Educación*. Olivar G., A. J., & Daza, A. (2007). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y su impacto en la educación del siglo XXI. *Negotium*, 3(7), 21-4 [Las tecnologías de la información y comunicación \(TIC\) y su impacto en la educación del siglo XXI](#)

- Orellana López, D. M., & Sánchez Gómez, M. C. (2006). Técnicas De Recolección De Datos En Entornos Virtuales Más Usadas En La Investigación Cualitativa. *Revista De Investigación Educativa*, 24(1), 205-222. [Técnicas De Recolección De Datos En Entornos Virtuales Más Usadas En La Investigación Cualitativa \(Redalyc.Org\)](#)
- Ortega C:(13 octubre del 2023) Investigación mixta. Qué es y tipos que existen. [Investigación mixta. Qué es y tipos que existen \(questionpro.com\)](#)
- Penco, P., Blanco, N., Cuello, N., & González, G. (2017, octubre 25-27). *El discurso en entornos virtuales de aprendizaje: Categorías de análisis y evaluación de los desempeños escritos con uso de TIC*. Jornadas de Investigación en Educación Superior, Montevideo. [P-PENCO.pdf](#)
- Peña Vera, T., & Pirela Morillo, J. (2007). *La complejidad del análisis documental*. *Información, Cultura y Sociedad*, (16), 55–81
- Pereira Pérez, Z., (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, XV(1), 15-29. [Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta \(redalyc.org\)](#)
- Pérez Tapia, José Antonio. (2006). Tareas de la educación en la cultura digital. Parte II. *Educere*, 10(33), 217-224. Recuperado en 26 de abril de 2026, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000200002&lng=es&tlng=es.
- PISA. (2021). Informe PISA 2018: Resultados clave. [Enlace al informe]
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Promethean. (2022). Cómo fomentar la cultura digital en el aula. Recuperado de [Cómo incluir la cultura digital en la educación | Promethean World](#)
- Promethean. (2022). Transformación digital en la educación: Un cambio de paradigma. Promethean. <https://www.prometheanworld.com/resources/transformacion-digital-educacion>
- Quilca Cualchi, J. E., Vaca Espín, G. A., Boderó Arizaga, L. del C., & Yáñez Cando, X. O. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso enseñanza-aprendizaje. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>

- Ramos García, A. M., & Caurcel Cara, M. J. (2011). Los podcast como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la universidad. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 15(1), 151-162. [Redalyc.Los podcast como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la universidad.](#)
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Schwandt, T. A. (1994). Constructivist, interpretivist approaches to human inquiry. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 118–137). Sage Publications. [Constructivist, interpretivist approaches to human inquiry. \(apa.org\)](#)
- Sevairos Pérez, J. K., Ledesma Quique, C. L., & Lescano López, G. S. (2023). Videos educativos como herramienta digital para mejorar las habilidades comunicativas de estudiantes del nivel primario. Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 7(29), 1235–1245. [Videos educativos como herramienta digital paramejorar las habilidades comunicativas de estudiantes del nivel primario | Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación \(revistahorizontes.org\)](#)
- Souza, J. S. de, & Bonilla, M. H. S. (2014). A cultura digital na formação de professores. *Revista Tempos E Espaços Em Educação*, 7(14), 23–34. <https://doi.org/10.20952/revtee.v0i0.3447>
- Suárez Pazos, M. (2002). Algunas reflexiones sobre la Investigación acción colaboradora en la Educación. Revista Electrónica de enseñanza de las Ciencias. Vol. 1 N° 1. Facultad de de Ciencias da Educación. Universidade de Vigo. Campus de Ourense.
- Torres Cañizález, P. C., & Cobo Beltrán, J. K. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40.
- Vasilachis, I. (2006). “La investigación cualitativa”. En Vasilachis, I. (coord.) *Estrategias de investigación cualitativa*, Barcelona: Gedisa.
- Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia*, 15(3), 58-77. [73712297005.pdf \(redalyc.org\)](#)
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2011). *The Sage handbook of qualitative research*. sage. Departamento Administrativo Nacional de Estadística [DANE]. (2024). Encuesta nacionalde vida (ECV) 2024: Modulo TIC y conectividad de los hogares colombias. <https://www.dane.gov.co/>

- Villanueva Roa, 2013. Nuevas Tecnologías Aplicadas A La Enseñanza Del Español Como Lengua Extranjera. Universidad de Granada. Línea de investigación: “La didáctica de las lenguas y sus literaturas” [Nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza del español como lengua extranjera - Dialnet \(unirioja.es\)](#)
- Villasana, N., & Dorrego, E. (2007). HABILIDADES SOCIALES EN ENTORNOS VIRTUALES DE TRABAJO COLABORATIVO. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 10(2), 5-74. [Redalyc.HABILIDADES SOCIALES EN ENTORNOS VIRTUALES DE TRABAJO COLABORATIVO](#)

9. Anexos

Anexo 1 - Actividad 1: Explorando la relación estudiante -tecnología en el mundo educativo.

Link:<https://docs.google.com/document/d/1AOzdj7I4cDAYsrK2HY9iuafkoG87JrLD/edit?usp=sharing&oid=114872379929218647169&rtpof=true&sd=true>

Anexo 2- Actividad 2. Entrevistas a los estudiantes. Link:

https://drive.google.com/drive/folders/1OpOYcfnFTw1K6UCV1cgsSZIMD-C0Z_W?usp=sharing

Anexo 3- Actividad 3. Creación de vídeos (Palabras que tienen diferentes significados dependiendo las situaciones o lugares). Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/16CIAkpiGm7snDluOwy-gYk8rceHxmcUA?usp=sharing>

Anexo 4- Actividad 4: Creación de Tik Tok: (entrevista, palabras que están en extinción en la Lengua Castellana) Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1MtCjoKCPfbtQIj0SLv4Fz7SHPU7GHQ5t?usp=sharing>

Anexo 5- Actividad 5: Presentación de herramienta digital (Canva) Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/12nGIHjSyqtru7l3Fy4epePCUmDoe84fh?usp=sharing>

Anexo 6- Actividad 6: Podcast (hablemos claro). Link audios :

<https://drive.google.com/drive/folders/1Kdoh9dFfkO2kFtsOHsNkRTNfoCNbg-YU?usp=sharing>

Anexo 7: Link canal Spotify:

<https://open.spotify.com/show/6JWUH6p4izm49ZwTNNUF?si=e90f8b8cd3db4afc>

Anexo 8: Link Instagram:

<https://www.instagram.com/p/DAGmK6MOnwN/?igsh=ZDQwcnRiYW01NzQx>