UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Carrera de

Educación Básica - Presencial

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura

Herramientas educativas digitales en el aprendizaje de conectores lógicos en estudiantes del subnivel de básica media

Autor:

Agustín Ismael Arpi Guamán

Autora:

Evelyn Tatiana Maldonado Morocho

Azogues - Ecuador

Septiembre, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Autor:

Agustín Ismael Arpi Guamán

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autora:

Evelyn Tatiana Maldonado Morocho

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Docente Tutor	Danilo Marcelo Diaz Quichimbo
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0000-0002-1073-5524

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

Agradezco en primer lugar, a Dios por brindarme la fuerza, sabiduría y sobre todo la paciencia en los momentos más difíciles. Le agradezco por acompañarme en toda esta trayectoria, porque en cada caída me ayudó y me acompañó, gracias por ayudarme a culminar esta meta. A mi familia, especialmente a mis padres **Abelino Maldonado y Rosa Morocho,** gracias por ser mi motivación de vida, por todo el esfuerzo que hicieron para ayudarme con mis estudios. Gracias a mis hermanos **Selena, José, Jordán, Doménica** y mi sobrina **Julieth** por siempre estar en mis días de luz y oscuridad, por cada palabra de aliento, por enseñarme a luchar sin rendirme. A todos mis amigos por su apoyo incondicional en cualquier situación tanto académico como emocional, recordándome que los sueños se cumplen con perseverancia. Finalmente, me lo dedico a mí misma, porque este esfuerzo, sacrificio y constancia son prueba de mi fortaleza. Este logro es un recordatorio de lo lejos que puedo llegar. A todos ustedes, les dedico con gratitud y cariño esta meta que también es suyo.

Tatiana Maldonado Morocho

Agradezco primeramente a Dios por darme la fuerza y capacidad de emprender y culminar este viaje, a mi familia que son mi motivación de ser mejor cada día, por siempre apoyarme y darme aliento para poder continuar y cumplir con los objetivos establecidos. A mis amigos por los momentos compartidos y a toda la comunidad universitaria por guiar esta travesía, a todos los que aportaron para que el día de hoy pueda finalizar esta etapa, y conociendo el camino largo que cruce me dedico este trabajo, con la certeza de que puedo lograr cumplir todo lo que algún día me proponga.

Ismael Arpi Guamán

RESUMEN

El presente estudio tuvo objetivo mejorar el aprendizaje y el uso adecuado de los conectores lógicos en estudiantes de nivel medio de Educación Básica mediante las herramientas digitales en el aula. Para ello, se implementó un plan didáctico de cinco sesiones, usando recursos como Canva, Kahoot y Liveworksheets y aplicando métodos de aprendizaje que fomentan la cooperación y colaboración. Además, esta investigación se centró en el postulado de Piaget quien defiende la enseñanza de los conectores de forma crítica, así mismo destaca las bondades pedagógicas de la tecnología. Durante este proceso, se utilizaron técnicas de investigación como el diario de campo, grupos focales y entrevistas, en la cual se pudo observar mejoras evidentes en la escritura de los estudiantes, principalmente en la coherencia y cohesión de sus textos, así como en el uso correcto de los conectores lógicos. Además, se analizó un incrementó en la motivación, participación activa de los estudiantes y la comprensión de los temas tratados. Esta propuesta facilitó la adaptación del ritmo de enseñanza a las necesidades del grupo y generó un entorno inclusivo, dinámico y participativo. Se llega a la conclusión que la integración de herramientas digitales es una estrategia efectiva para el desarrollo de habilidades lingüísticas, manteniendo en todo el proceso de la investigación los principios éticos y la privacidad de los participantes.

PALABRAS CLAVES: Conectores lógicos, educación media, enseñanza-aprendizaje, herramientas digitales.

ABSTRACT

This study aimed to improve the learning and proper use of logical connectives among middle school students through digital tools in the classroom. To this end, a five-session teaching plan was implemented, utilizing resources such as Canva, Kahoot, and Liveworksheets, and applying learning methods that foster cooperation and collaboration. Furthermore, this research focused on Piaget's postulate, which advocates teaching connectives critically and also highlights the pedagogical benefits of technology. During this process, research techniques such as field journaling, focus groups, and interviews were used, revealing clear improvements in students' writing, primarily in the coherence and cohesion of their texts, as well as in the correct use of logical connectives. Additionally, an increase in student motivation, active participation, and understanding of the topics covered was analyzed. This approach facilitated the adaptation of the teaching pace to the needs of the group and generated an inclusive, dynamic, and participatory environment. The conclusion is that the integration of digital tools is an effective strategy for developing language skills, while maintaining ethical principles and participant privacy throughout the research process.

KEYWORDS: Logical connectors, secondary education, teaching-learning, digital tools

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ÍNDICE

Introducción a la investigación 10

Capítulo I: Problema de investigación 11

1.1. Definición del problema de investigación 11

1.1. Justificación del problema de investigación 13

1.2. Pregunta de investigación 14

1.3. Objetivos de la investigación 14

1.3.1. Objetivo general 14

1.3.2. Objetivos específicos 14

Capítulo II: Marco Teórico 15

2.1. Antecedentes 15

2.1.1 Antecedentes internacionales 15

2.1.2. Antecedentes nacionales 17

2.2. Abordaje teórico 19

2.2.1. Conectores lógicos 19

2.2.2. Comprensión lectora 20

2.2.3. Importancia de la escritura 21

2.2.4. Los conectores lógicos en la coherencia y cohesión de los textos 22

2.2.5. Aprendizaje de los conectores lógicos 23

2.2.6. Tipos de conectores lógicos 23

2.2.7. Los conectores lógicos en educación básica 24

2.2.8. Herramientas digitales 25

2.2.9. Herramientas digitales en educación básica 26

2.2.10. Canva en la educación 26

2.2.11. Liveworksheets en la educación 27

2.2.12. Kahoot en la educación 28

2.2.13. Beneficios de las herramientas digitales en la educación 30

2.2.14. Competencia digital docente 31

2.2.15. Competencias digitales de acuerdo con el currículo ecuatoriano 31

Capítulo III: Marco Metodológico 32
3.1. Paradigma 32
3.2. Enfoque 32
3.3. Alcance 33
3.4. Método 33
3.4.1. Fases de la investigación acción 34
3.5. Población y muestra 35
3.6. Técnicas de la recolección de la información 36
3.6.1. Observación 36
3.6.2. Grupo focal 37
3.6.3. Entrevista 37
3.7. Instrumentos de recolección de la información 38
3.7.1. Diario de Campo 38
3.7.2. Guía de grupo focal 39
3.7.3. Guía de entrevista 39
3.8. Principios éticos 41
Capítulo IV: Análisis y propuesta de intervención 43
4.1. Análisis de los resultados pre-aplicación de la propuesta 43
4.2. Propuesta de intervención 46
4.2.1. Introducción 46
4.2.2. Objetivo General 47
4.2.3. Objetivos Específicos 47
4.2.4. Fundamentación teórica 47
4.2.5. Fundamentación metodológica 48
4.2.5.2. Aprendizaje colaborativo 49
4.2.6. Organización de la propuesta 50
4.2.7. Componentes curriculares 51
4.2.8. Sesiones con la utilización de herramientas digitales 58
4.2.8.1. Sesión 1 58
4.2.8.2. Sesión 2 62

4.2.8.3. Sesión 3 66
4.2.8.4. Sesión 4 70
4.2.9. Análisis del desarrollo de la propuesta 76
4.2.10. Análisis de los resultados pos-aplicación por categorías 79
4.2.11. Cronograma del proceso investigativo 82
Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones 83
5.1. Conclusiones 83
5.2. Recomendaciones 86
6. Referencias bibliográficas 89
7. Anexos 98

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tipos de conectores 23
Tabla 2 Datos sociodemográficos 35
Tabla 3 Organización de la propuesta 50
Tabla 4 Componentes curriculares 52
Tabla 5 Introducción a las herramientas digitales 58
Tabla 6 Aprendiendo con la plataforma Canva 62
Tabla 7 Aprendiendo con la plataforma Canva 66
Tabla 8 Jugando con Kahoot 70
Tabla 9 Retroalimentación 73

Introducción a la investigación

En la actualidad, las herramientas digitales desempeñan un rol importante en el entorno educativo, ya que, con el avance de la tecnología, es evidente recurrir a ciertas plataformas no solo como un apoyo visual, sino como una parte activa dentro de las estrategias pedagógicas. La transformación tecnológica cada vez influye más en los procesos de la enseñanza y el aprendizaje, haciendo que la integración de recursos digitales en el aula sea una oportunidad para responder a los desafíos presentados en el sistema educativo. En la educación básica, especialmente en el área de Lengua y Literatura, requiere una implementación acertada de métodos que ayuden al desarrollo de habilidades lingüísticas, principalmente las que se relacionan con la coherencia textual y el pensamiento lógico.

El correcto uso de los conectores lógicos permite a los estudiantes organizar mejor sus ideas, establecer relaciones entre ellas y tener textos más claros y estructurados. Sin embargo, estas habilidades no se desarrollan con facilidad, particularmente en los primeros años de educación. En este sentido, explorar herramientas digitales pueden mejorar estas competencias al ser llamativas, creativas y sobre todo novedosas para su edad. El presente trabajo de integración curricular, menciona el uso de tres plataformas: Canva, Liveworksheets y Kahoot, considerando el potencial que pueden ofrecer en el desempeño lingüístico de los estudiantes.

Para fortalecer teóricamente esta investigación y tener un mayor sustento académico, se realizó una revisión bibliográfica sobre estudios previos a nuestra propuesta, lo que ayudó a conocer sobre perspectivas de autores internacionales y nacionales. Además, se realizó una investigación sobre las categorías de este trabajo, desglosándolas para comprender los conceptos, la importancia y su relevancia en la educación, y así lograr cumplir con el objetivo general que consiste en analizar las herramientas digitales para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los conectores lógicos.

Este trabajo de titulación se basa en la línea de investigación de la UNAE que corresponde a “Tecnologías para la educación”. De este modo, la investigación adopta un paradigma sociocrítico, con un enfoque cualitativo para centrarse en un ámbito de interpretación y análisis continuo en relación con el objeto de estudio. El método adoptado es la investigación-acción, lo que permite tener una buena participación entre investigadores, docentes y estudiantes, Además, se consideró el contexto del aula como un elemento importante en el proceso metodológico.

Para el desarrollo de la propuesta se aplicó cinco sesiones de clase planificadas con el uso de Canva, Liveworksheets, y Kahoot; es importante mencionar que no se limitó al uso de la tecnología, por lo que el material didáctico físico también fue un aporte al proceso de aprendizaje. Los datos obtenidos fueron recolectados mediante la observación participante, grupos focales a los estudiantes y una entrevista al docente, lo que permitió realizar un análisis pre-aplicación y pos-aplicación de los cambios observados en el uso de conectores lógicos.

Capítulo I: Problema de investigación

1.1. Definición del problema de investigación

Las practicas preprofesionales se realizaron en el subnivel medio de educación básica, ubicada en la sierra ecuatoriana perteneciente a la sección urbana del cantón Azogues. En la institución educativa se identificó que los estudiantes tienen dificultades al utilizar conectores lógicos en los textos. Esto provoca que sus escritos carezcan de claridad y coherencia, lo que dificulta su comprensión. En el área de lectura, se ha notado que muchos estudiantes tienen dificultades para reconocer cómo se conectan las ideas dentro de un texto. Esto ocurre, en gran parte, porque no comprenden correctamente qué son los conectores lógicos ni para qué sirven. Como resultado, no solo les cuesta organizar sus propias ideas al escribir, sino también entender

con claridad lo que leen, lo que termina afectando su capacidad para analizar y extraer información relevante.

La asignatura de Lengua y Literatura aporta habilidades necesarias para la formación integral del estudiante, como comprender lo que lee, expresarse con claridad al hablar y escribir, analizar diferentes tipos de textos y reflexionar sobre el uso del lenguaje. Estas capacidades no solo se aplican en esta asignatura, sino que también son útiles en otras áreas del conocimiento y en diversas situaciones de la vida cotidiana. Para que estos aprendizajes realmente se consoliden, es importante recurrir a estrategias de enseñanza creativas y flexibles, que respondan a las particularidades del grupo y favorezcan un buen manejo del lenguaje.

Esta dificultad se vuelve más evidente en el campo de la lectura, ya que muchos estudiantes no logran reconocer cómo se enlazan las ideas dentro de un texto por no comprender el uso de los conectores lógicos. Esta limitación afecta directamente su capacidad para analizar la información y comprender el contenido de forma integral. Además, el desconocimiento de estos recursos no solo representa un obstáculo en el área de Lengua y Literatura, sino que también interfiere en otras asignaturas, donde es imprescindible interpretar textos y comunicar ideas con claridad.

Aunque el aula dispone de un proyector y conexión a internet, estas no se aprovechan al máximo, ya que, el uso de herramientas digitales es limitado y se utilizan plataformas simples, que no logran captar del todo la atención de los estudiantes. Esto llega a influir en la motivación de los estudiantes, quienes tienden a desconcentrarse de la clase. Tomando en cuenta el potencial que ofrece la tecnología con recursos interactivos, visuales y dinámicos, se vuelve necesario incorporar propuestas más atractivas que favorezcan el aprendizaje, en especial en temas como los conectores lógicos, que requieren comprensión y aplicación contextualizada.

1.1. Justificación del problema de investigación

Esta investigación surge a partir de las dificultades observadas en los estudiantes del subnivel media de educación básica para utilizar conectores lógicos de manera adecuada en sus textos y para comprender con claridad lo que leen. Estas limitaciones impactan directamente en la coherencia y cohesión de sus escritos, así como en su capacidad para interpretar y analizar información. Frente a esta realidad, el estudio busca proponer estrategias pedagógicas que respondan a estas necesidades y contribuyan a mejorar tanto la expresión escrita como a la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura.

Además, este trabajo busca tener un impacto positivo en la comunidad educativa, al enfocarse en fortalecer una habilidad importante para el desarrollo integral de los estudiantes. Un mejor manejo de los conectores lógicos no solo mejora su desempeño académico, sino que les permite comunicarse con mayor claridad y afrontar de forma más efectiva distintos retos dentro y fuera del aula. A la vez, este estudio pretende ofrecer nuevas miradas teóricas y metodológicas que nutran la práctica docente, incorporando recursos más pertinentes y dinámicos para el contexto de la sociedad actual.

La importancia de esta investigación radica en que atiende una necesidad importante dentro de la educación básica: el uso adecuado de los conectores lógicos. Estas herramientas del lenguaje son esenciales en Lengua y Literatura, ya que influyen en el aprendizaje de otras materias, al facilitar la organización y comprensión de ideas. Al fortalecer esta competencia, se mejora el rendimiento académico de manera general. Además, los resultados de este estudio podrían ser de utilidad para otras instituciones que busquen enriquecer la enseñanza de habilidades lingüísticas fundamentales.

Por otra parte, esta investigación busca aportar al diseño y fortalecimiento de estrategias didácticas que permitan evaluar y mejorar, de manera efectiva, el aprendizaje de los conectores lógicos. Los resultados obtenidos podrían ser aprovechados por las instituciones educativas para enriquecer sus metodologías, promoviendo experiencias de aprendizaje más significativas. Además, este trabajo tiene el potencial de incluir el uso de la tecnología junto con recursos didácticos en las planificaciones para mejora el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2. Pregunta de investigación

¿Cómo fortalecer el aprendizaje de los conectores lógicos de los estudiantes del subnivel de Básica Media?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Analizar las herramientas educativas digitales: Canva, Liveworksheets, Kahoot para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los conectores lógicos en los estudiantes del subnivel de básica media.

1.3.2. Objetivos específicos

- Explorar los fundamentos teóricos de las herramientas educativas digitales y su relación con el aprendizaje de los conectores lógicos en el área de Lengua y Literatura.
- Reconocer los beneficios de las herramientas educativas digitales: Canva, Liveworksheets, y Kahoot para el aprendizaje de los conectores lógicos.
- Diseñar una propuesta basada en las herramientas digitales: Canva, Liveworksheets, y Kahoot para el fortalecimiento de los conectores lógicos.

- Resaltar la efectividad de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de los conectores lógicos y su contribución a la escritura efectiva de los textos.

Capítulo II: Marco Teórico

2.1. Antecedentes

En este apartado se revisan investigaciones que se relacionan al uso de herramientas digitales para el aprendizaje de los conectores lógicos, con el objetivo de aportar un respaldo teórico coherente con las variables planteadas en el estudio. Los antecedentes permiten identificar cómo ha sido abordado el tema en otras investigaciones, lo que ofrece una visión general del conocimiento ya construido en torno al problema (Orozco y Díaz, 2018). A partir de esta revisión, se integrarán aportes provenientes de estudios desarrollados en contextos internacionales y nacionales.

2.1.1 Antecedentes internacionales

Dussan (2022), en su proyecto para obtener su título de Magíster en Educación en la ciudad de Barranquilla - Colombia, titulada “Ambientes de Aprendizaje Mediados por Herramientas Digitales para el Fortalecimiento de la Lectoescritura en Básica Primaria”, tiene como propósito fortalecer la lectoescritura mediante el diseño de entornos educativos enfocados principalmente en herramientas digitales. La metodología empleada en su investigación consistió en un paradigma complementario empleado en enfoque cualitativo y cuantitativo, además su tipo de investigación es descriptiva con un diseño preexperimental. Las técnicas empleadas fueron el test con su instrumento pretest y postest, la encuesta mediante instrumento cuestionario y la revisión documental mediante instrumento matriz de revisión de contenidos.

Las conclusiones determinan que el ambiente de aprendizaje mediado por herramientas digitales fortalece la lectoescritura al aumentar la motivación y permitir actividades interactivas, además, desarrolla habilidades en contextos significativos y mejora la interacción entre la escuela y el hogar. Esta investigación se relaciona con la propuesta establecida en este proyecto ya que se busca implementar las herramientas digitales en contextos educativos para mejorar las habilidades lingüísticas y fomentar un correcto uso de estas.

La investigación desarrollada en México de García (2024), para alcanzar su Maestría en nuevas tecnologías para el aprendizaje titulada "El aprendizaje basado en proyectos y el uso de herramientas digitales para favorecer la enseñanza en alumnos de la fase 3 de la escuela primaria Jorge Washington" tiene como objetivo fortalecer el proceso educativo mediante el uso de las TIC basadas en el desarrollo del ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos). La metodología se enfoca en un análisis de instrumentos cualitativos y cuantitativos.

Entre las conclusiones, se puede destacar que las herramientas digitales en la educación primaria potencian el desarrollo de habilidades importantes para el estudiante, como la autonomía, la colaboración y la confianza. Además, concluyó que a través de estas herramientas los estudiantes mantienen un rol de protagonista de su propio aprendizaje. El estudio de García es relevante en esta investigación, ya que se puede percibir que al implementar las herramientas digitales se logra cumplir objetivos importantes en el ámbito educativo.

Por otra parte, un estudio de Lima - Perú del autor Franco (2020), titulado "Herramientas digitales colaborativas y su contribución en la aplicación del método de casos en estudiantes de una universidad privada de Arequipa 2020" tiene como finalidad explicar la aplicación del análisis de caso en los estudiantes que tienen acceso a herramientas digitales colaborativas. Su metodología se mantiene en un enfoque cualitativo, con una investigación de alcance descriptivo,

la técnica empleada es una entrevista de base no estructurada para tener más flexibilidad en la recolección de datos.

Las conclusiones que se obtuvo de su investigación dan a conocer la efectividad de los recursos digitales en la búsqueda de información, el análisis, el debate grupal y la presentación de soluciones, además resalta que se puede mantener un ritmo de aprendizaje profundo y colaborativo. Esta investigación a pesar de ser desarrollada en modalidad virtual recomienda que se realice de manera presencial, incluyendo el uso de plataformas como Kahoot, lo que resalta de manera significativa ya que es una de las herramientas propuestas en este trabajo de integración curricular.

2.1.2. Antecedentes nacionales

El trabajo de Cedeño y Zambrano (2023), realizado en la ciudad de Portoviejo, titulado "Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje" en el que su objetivo es presentar métodos de enseñanza que ayuden a que los estudiantes a integrarse con las herramientas digitales en el proceso educativo enfocándose en la asignatura de Lengua y literatura en el tercer grado de educación. Dentro de la metodología establecida, se encuentra el paradigma positivista con un enfoque cuantitativo y correlacional. Las técnicas que se emplearon fueron la observación y la encuesta. En esta investigación se realizó con 35 docentes profesionales que estuvieran en ejercicio y conozcan del tema por su experiencia laboral.

Las conclusiones de este estudio dan a conocer que es importante integrar las herramientas digitales dentro del currículo en la asignatura de Lengua y Literatura, ya que es necesario para el desarrollo de los estudiantes, la mejora del desempeño docente y así lograr una calidad educativa. Este artículo incentivó a implementar las herramientas digitales en las

aulas de clase puesto que, se demuestra que los estudiantes necesitan tener habilidades tecnológicas necesarias para el mundo actual.

La investigación de Fonseca et al., (2025), se titula “Herramientas digitales como estrategias didácticas para el mejoramiento del vocabulario en estudiantes de octavo de Básica de zonas rurales”, tiene como objetivo analizar cómo puede influir la tecnología educativa como una estrategia en una zona rural para mejorar la habilidad comunicativa de los estudiantes. La metodología adoptada fue un enfoque mixto, se integró elementos cualitativos y cuantitativos, en cuanto al alcance, la investigación fue de carácter descriptivo y los instrumentos utilizados fueron la prueba diagnóstica, entrevista a los docentes y la observación en clase.

Las conclusiones demuestran que tener una innovación metodológica basada en herramientas digitales es una vía efectiva para potenciar una educación más equitativa, inclusiva, y significativa específicamente desde el campo del lenguaje. En esta investigación se ocupó las herramientas digitales Canva y Kahoot, lo que contribuirá a fortalecer nuestra propuesta, tomando en cuenta los aportes y hallazgos importantes evidenciados en este estudio.

La investigación de Yuquilima y Yuquilima (2025), realizada en la provincia del Azuay del Cantón Cuenca, se titula “Herramientas digitales y su influencia en la comprensión lectora en estudiantes de básica media”. El propósito de este estudio es analizar cómo los estudiantes de básica media utilizan y aplican las tecnologías educativas en la comprensión, y a su vez, conocer cuál es su influencia en una posible mejora. La metodología empleada consiste en enmarcar un paradigma pragmático, de campo no experimental manteniendo así un enfoque mixto.

Los autores concluyen que las herramientas digitales facilitan la labor docente, además de que tiene un impacto importante en los estudiantes mejorando su rendimiento académico por

lo que destacan a la tecnología en el ámbito educativo. Esta investigación nos proporciona información importante sobre el uso de herramientas digitales y de plataformas específicas como Canva, por lo que resulta favorable a la implementación de la propuesta planteada.

2.2. Abordaje teórico

2.2.1. Conectores lógicos

Al momento de escribir un texto, no basta con que las ideas sean claras y precisas; también es fundamental saber cómo enlazarlas para construir un mensaje coherente. Para ello, tenemos el uso de conectores lógicos que ayuden a que las ideas comunicativas puedan tener una estructura entendible para poder expresarlas con facilidad (Comba, 2018). Cuando desarrollamos el correcto uso de los conectores, logramos una coherencia del texto estable y una redacción fluida y comprensible. Esto resulta importante para tener una habilidad comunicativa fructífera, y resulta mejor si la empezamos a enseñar a pronta edad.

En este sentido, los conectores lógicos resultan ser necesarios para una correcta relación entre ideas o párrafos en la escritura. La Real Academia Española (2023), define al conector como "una unidad lingüística que vincula semánticamente grupos sintácticos, oraciones o partes de un texto" (p.1). Esta definición resalta su función principal: dar cohesión al contenido, organizar las ideas y facilitar la comprensión global del texto.

El orden de las ideas que necesitamos expresar tiene que ser fáciles de entender para un correcto envío del mensaje. Para lograrlo, se recurre a ciertos recursos lingüísticos que ayudan a mantener la fluidez y la claridad del discurso. En este contexto, los conectores ayudan a separar los puntos importantes y los secundarios para mejorar lo que se pretende trasmitir de forma organizada. Según Barreto (2017), también favorecen la cohesión en los procesos explicativos. Por eso, su uso resulta necesario para lograr una exposición clara y coherente.

Los docentes que enseñan a escribir deben tener claro cómo se logra comprender ciertos enunciados y como los conectores lógicos contribuyen a la buena estructura de los textos. Estas herramientas lingüísticas unen las ideas de forma clara, y establecen una coherencia y cohesión al momento de redactar. Al mejorar esta habilidad, los estudiantes no solo sistematizarán sus ideas, sino que también establecerán que sus escritos sean comprensibles al momento de leer y así transmitir de manera efectiva lo que se necesita.

2.2.2. Comprensión lectora

En la actualidad, el desarrollo de las personas parte de una buena lectura, ya que se permite establecer un pensamiento propio y crítico sobre cuestiones de la sociedad, por ello, enseñar desde temprana edad a tener una lectura comprensible tiene que ser una prioridad. Según Domínguez et al., (2015), la lectura ocupa un lugar esencial dentro de la educación puesto que, a través de ella se forman los primeros aprendizajes y se despierta el interés por comprender el mundo natural. No solo permite adquirir conocimientos, sino que también actúa como columna vertebral del proceso formativo. Por lo cual, enfocarse en que los niños aprendan a leer para después ir perfeccionando y tener una comprensión lectora eficiente es importante para su desarrollo académico y social.

Es importante potenciar las habilidades cognitivas en los estudiantes, por ello, comenzar con el desarrollo de la comprensión lectora resulta necesario, según Asencio et al., (2024), comprender lo que se lee es una capacidad necesaria que fortalece el conocimiento personal y brinda a los niños, al igual que a cualquier persona, la oportunidad de integrarse plenamente en la sociedad y aspirar a una vida más enriquecedora. Por lo cual, el proceso de enseñanza-aprendizaje es imprescindible que se realice, dando a los estudiantes las herramientas para mejorar estas competencias.

Por eso, es importante enseñar a los estudiantes a identificar y usar correctamente los conectores lógicos también en la lectura. Estos elementos permiten llevar un orden de las ideas y poder comprender el mensaje que recibimos. Dominar su uso mejorará su escritura, y enriquecerá la comprensión lectora en la variedad de temas tanto en el ámbito educativo como el de la sociedad en general, la asignatura de Lengua y Literatura ayuda a potenciar esta habilidad que no solo ayuda en la asignatura, si no para la vida diaria.

2.2.3. Importancia de la escritura

En la cotidianidad, la escritura se encuentra activa en nuestras vidas, se ha vuelto común por medio de las redes sociales trasmitir nuestras ideas, pensamientos, información y emociones. Más allá de ser una habilidad técnica, la escritura es un medio para trasmitir lo que necesitamos, como señala Giraldo (2015), este acto enriquece la conciencia lingüística. Por eso, contar con un proceso de enseñanza-aprendizaje bien orientado es valioso para que los estudiantes puedan desarrollar esta capacidad de forma auténtica y eficaz.

Ahora bien, para tener una buena escritura se necesita considerar aspectos como el uso adecuado de los conectores lógicos. Según Toapanta y Trujillo (2024), estos permiten establecer relaciones entre las ideas y darle al texto una estructura coherente. La cohesión textual, le podemos conocer también como una conexión entre oraciones y párrafos, logrando esta habilidad se logra que el lector pueda entender lo que se transmite sin dificultad. Cuando los estudiantes establezcan un conocimiento concreto de cómo manejar estos recursos van a tener escritos muy buenos además, van a fortalecer su capacidad de analizar y comprender textos más complejos, manteniendo un buen rendimiento académico e incluso habilidades sociales.

En este sentido, las competencias lingüísticas tienen que ser bien estudiadas, en especial el correcto uso de los conectores lógicos. En el proceso de enseñanza aprendizaje se debe

considerar enfocarse en que palabras pueden ayudar a los estudiantes a relacionar las ideas dentro un texto, además, se necesita que logren aplicarlas correctamente para lograr coherencia. Los conectores tienden a generar claridad, cohesión y organización del discurso escrito, ayuda a que los estudiantes expresen sus ideas de manera ordenada, simple y comprensible.

2.2.4. Los conectores lógicos en la coherencia y cohesión de los textos

Para que un texto logre transmitir con claridad su mensaje, es necesario prestar atención a la cohesión, que se entiende como el uso de mecanismos lingüísticos que permiten conectar de forma adecuada oraciones y párrafos, creando una sola estructura sólida (Cabrera et al., 2019). De igual manera, es importante destacar que Cabrera et al., (2019), se refiere a la coherencia como una lógica interna entre las ideas que se expresa. En este contexto, los conectores lógicos llegan a tener una función básica, ya que logran facilitar la organización del contenido a su vez que favorece su comprensión.

Al momento de escribir, hay que asegurarnos que nuestras ideas no solo sean claras, sino que también estén conectadas correctamente unas con otras. Para lograrlo, hay que implementar palabras que ayuden a unir las partes de los escritos, como ideas principales y secundarias para mantener un orden y sentido de lo que se va a transmitir. Los conectores ayudan a relacionar las partes de un texto para tener una secuencia entre ideas y que el mensaje se entienda con mayor facilidad. Cuando los estudiantes no comprenden su uso, sus escritos tienden a ser confusos, con oraciones sueltas que no guardan relación entre sí. Por ello, enseñar a utilizarlos correctamente mejora la redacción y favorece la comprensión lectora, especialmente en el subnivel medio, donde se están consolidando estas habilidades para el aprendizaje en todas las áreas.

2.2.5. Aprendizaje de los conectores lógicos

Aprender a utilizar conectores lógicos es importante para enriquecer las competencias necesarias de lectura y escritura en los estudiantes, ya que les permite construir textos bien estructurados, con coherencia y cohesión. Estos elementos no solo ordenan las ideas, sino que también aportan claridad y ritmo al discurso. En este sentido, Villalta (2019), señala que, el fomento de la lectura y la escritura es una de las estrategias más eficaces para adquirir conocimientos. Como de un lenguaje variado mejora el pensamiento creativo y brinda a los estudiantes las herramientas necesarias para expresarse con claridad, precisión y orden.

Además de conocer la importancia que tienen los conectores lógicos en los escritos de los estudiantes, también, es necesario que el aprendizaje se desarrolle de la mejor manera, es decir, que los docentes utilicen estrategias didácticas correctas para tener una educación enriquecedora en este tema, ya que, si no se busca mejorar la calidad educativa, las habilidades importantes de los estudiantes se estancan y no se logra un desarrollo optimo en el ámbito social y académico, afectando su comprensión en los diferentes temas que se puedan tratar.

2.2.6. Tipos de conectores lógicos

El uso de conectores lógicos en la escritura y el discurso son importante para las habilidades lingüísticas, sin embargo, conocer su variedad y saber cómo utilizarlas resulta aún más necesario. A continuación, Barreto (2017), señala que entre los conectores más comunes están los de adición, causa, consecuencia y comparación, organizados en la siguiente tabla:

Tabla 1

Tipos de conectores

Tipo	Definición	Conectores	Ejemplo

Adición	Se emplean para introducir información adicional o nuevas ideas al texto.	Además, incluso, conjuntamente, asimismo, sumado a esto, más aún, encima, etc.	Juan canta, también baila.
Causa	Introduce la razón o motivo por el cual ocurre algo (una acción).	Porque, debido a, a causa de, gracias a, puesto que, ya que, dado que, en vista de, por, pues, etc.	A causa de la lluvia, se canceló el viaje.
Consecuencia	Indica el resultado o efecto de una acción o situación.	en consecuencia, por consiguiente, entonces, por (lo) tanto, de ahí que, por ende, por eso, etc.	Estudió mucho, así que aprobó el examen.
Comparación	Establecen un paralelo entre dos ideas para compararlas.	En comparación, así como, de igual forma/modo, de la misma manera, igualmente, tal como, igual que, etc.	Corre rápido, como su hermano.

Nota. Esta tabla muestra los tipos de conectores lógicos según Comba (2018).

2.2.7. Los conectores lógicos en educación básica

En la educación básica obligatoria, es importante consolidar bases teóricas y prácticas para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Por ello, la enseñanza de los conectores lógicos debe ser efectiva, ya que permiten a los estudiantes construir textos coherentes que expresen con claridad sus ideas. Estos elementos cumplen la función de unir fragmentos de información a través de diferentes tipos de conectores, como los de causa, consecuencia, adición y comparación (Rodríguez y Martínez, 2018).

De esta manera, se alcanza a favorecer una buena lectura y escritura para que permitan transmitir con precisión la información que se pretende dar. Además, cuando los estudiantes consiguen utilizar los conectores lógicos correctamente, mejoran habilidades como la

comprensión lectora y una escritura cohesionada. Así pues, tener claro su uso en educación básica, ayuda a evitar problemas en educación superior considerando el nivel de textos más complejos según el nivel que van cursando, por lo que aprender desde temprana edad ayudará en su educación a futuro.

2.2.8. Herramientas digitales

La era digital ha cobrado gran importancia en la educación, ya que se puede explorar varias formas de enseñar y aprender. Padilla (2021), menciona que las herramientas digitales para la educación son un conjunto de recursos que ayudan a mejorar el desarrollo de las planificaciones educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Estas herramientas permiten establecer una comunicación más cercana entre docentes y estudiantes, al tiempo que ofrecen opciones variadas para acceder a los contenidos y adaptarlos a diferentes necesidades.

Desde la perspectiva de Piaget, el ser humano debe tener la habilidad de adaptación según el entorno en el que se encuentra. Su teoría constructivista indica que hay etapas para el desarrollo cognitivo, y que estas ayudan a que el individuo tenga una mejor relación, haciendo que se describa como se forman y transforman las estructuras del pensamiento (Saldarriaga et al., 2016). De este modo, el uso de recursos tecnológicos tiene la ventaja de acompañar el desarrollo de construcción, esto permite que los estudiantes tengan una relación con los contenidos, además de encontrar soluciones y permitirse generar sus propios aprendizajes.

Es importante mencionar que la tecnología no reemplaza el rol del docente en el proceso educativo, su papel es ofrecer nuevas e innovadoras formas de exponer los contenidos a los estudiantes, además de practicar lo aprendido de forma divertida y comprender mejor los temas tratados. Así mismo, tienen la facilidad de adaptarse a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje para favorecer una participación activa de los estudiantes en las actividades que se proponen. Al

integrar las herramientas digitales con metodologías innovadoras, la experiencia en el aula es fructífera, para que logren desarrollar competencias digitales necesarias para desenvolverse en el entorno actual.

2.2.9. Herramientas digitales en educación básica

La educación básica representa el punto de partida sobre el que se construyen los aprendizajes que más adelante contribuirán al crecimiento académico y profesional de una sociedad (Tipismana, 2023). Por ello, es importante enfocarse en que las prácticas educativas integren herramientas que acompañen los procesos de formación desde temprana edad o los inicios de los primeros subniveles de educación para mejorar las habilidades lingüísticas y competencias digitales necesarias.

El uso de herramientas digitales en educación básica ha logrado transformar la manera en cómo se enseña y como se aprende. Para Vélez y Delgado (2023), las herramientas digitales son instrumentos tecnológicos que proporcionan al profesor un método de enseñanza remota y al alumno la posibilidad de aprender de forma distinta en cualquier instante y sitio, donde el tiempo y el espacio dejan de ser administrados para ser modificados por sus participantes, proporcionando un nuevo estilo de aprendizaje. Por ello las herramientas digitales ofrecen un aula más interactiva fortaleciendo el pensamiento lógico y la cohesión textual.

2.2.10. Canva en la educación

Las plataformas digitales en la actualidad resultan muy importantes para construir aprendizajes significativos en los estudiantes. Una de las plataformas para ser estudiadas en esta investigación es Canva, que según Gómez (2024), “es una plataforma de diseño gráfico en línea que ha revolucionado la manera en que las personas crean contenido visual” (p.5), además, la autora señala aspectos que se considera de esta plataforma entre ellos:

- Accesibilidad: esta plataforma está diseñada para tener compatibilidad con cualquier dispositivo que tenga internet, desde computadoras hasta celulares, esto permite trabajar desde cualquier lugar, además es de fácil manejo y su contenido es gratuito.

- Variedad de recursos: la cantidad de recursos que ofrece Canva es muy amplia, contiene imágenes, figuras, videos, plantillas prediseñadas y elementos con inteligencia artificial, lo que permite que los diseños sean innovadores, creativos y entretenidos.

En la educación esta plataforma se constituye en una herramienta de gran ayuda para presentar el conocimiento a los estudiantes de una manera diferente y creativa. En este sentido, autores como Ruiz e Intriago (2022), mencionan que el recurso Canva resulta beneficiosa en el ámbito educativo, pues permite a profesores y estudiantes elaborar sus propios contenidos, de forma diferente empleando la innovación y la creatividad. Así mismo, ayuda a tener una amplia posibilidad de enseñar con diversos recursos que ofrece esta plataforma según las necesidades de los estudiantes.

2.2.11. Liveworksheets en la educación

Las plataformas educativas interactivas resultan ser de gran ayuda para la concentración y motivación en los estudiantes al momento de realizar sus actividades. Por lo que, Liveworksheets resulta ser una plataforma eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además, "se adapta a cualquier área de estudio, por lo que es una herramienta versátil como apoyo al proceso de enseñanza de cualquier asignatura" (Vega y Sigüencia, 2021, p. 1103). Por ello, se considera útil para el trabajo pedagógico dentro del aula.

Esta herramienta digital resulta ser eficiente para la enseñanza y práctica del uso de conectores puesto que, se puede implementar actividades de acuerdo con las necesidades de los estudiantes de una manera interactiva, consiguiendo hojas de trabajo con material visual que mejore la concentración de los estudiantes, así también la potenciación de diferentes habilidades de lectoescritura.

Esta plataforma permite trabajar con varios formatos como DOCX, PDF, JPG Y PNG, además, se puede añadir recursos visuales y auditivos, así como, ejercicios de diferentes modos como; unir con flechas, arrastrar y soltar (Ayala, 2023). Esta herramienta digital permite que la enseñanza sea más accesible a las necesidades de los estudiantes, ya que se logra trabajar en diferentes modalidades, tanto presencial como virtual.

Además, conociendo la realidad de la educación en el país, en donde la falta de recursos digitales es evidente en muchas instituciones, Liveworksheets ofrece una alternativa para no depender únicamente de la conectividad o los dispositivos tecnológicos. La plataforma permite descargar e imprimir las actividades diseñadas, lo que facilita llevar hojas de trabajo al aula y adaptarlas al entorno de cada grupo de estudiantes. Esta funcionalidad amplía sus posibilidades de uso, ya que permite continuar con la propuesta pedagógica incluso en contextos donde el acceso a la tecnología es limitado, sin perder la estructura ni la intención didáctica de las actividades interactivas.

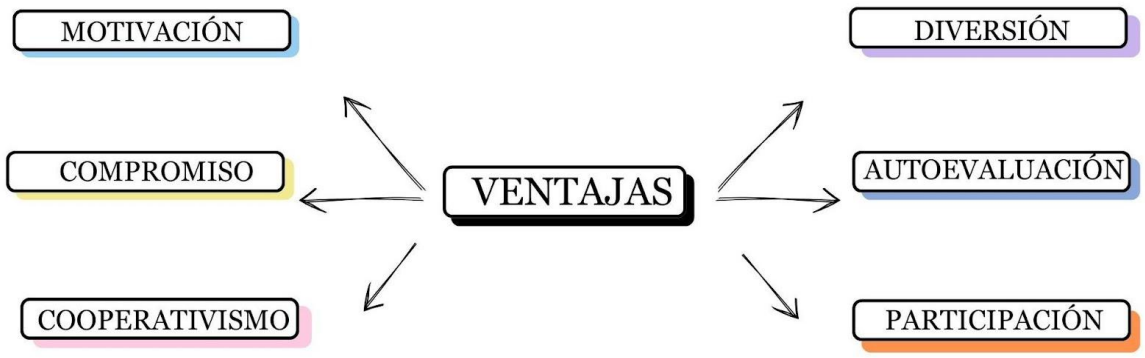
2.2.12. Kahoot en la educación

Kahoot es una plataforma digital gratis que permite realizar debates, encuestas o cuestionarios, investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos a través de un juego que el docente o los estudiantes puedan crear (Gema, 2017). Con esta página web el proceso de enseñanza-aprendizaje se volverá dinámico, atractivo y creativo para mantener la atención de los

estudiantes; así mismo contribuye a diversificar los procesos de evaluación y con ello nos permite conocer los aspectos de las materias que necesitan ser más atendidos, manteniendo una retroalimentación al instante por ello, esta plataforma aportará al enriquecimiento del conocimiento en los estudiantes. La plataforma tiene varias ventajas representadas en la siguiente figura apoyada en Guevara et al., (2022):

Figura 1

Ventajas de la plataforma Kahoot



Nota: La figura muestra las ventajas que tiene la plataforma Kahoot inspirada en Guevara et al., (2022).

Como se puede observar en la figura 1, Kahoot tiene varios motivos para que sea considerado una plataforma importante dentro del entorno educativo. Entre los apartados a considerar se encuentran el crecimiento de la motivación, la intervención de los estudiantes y la retroalimentación inmediata durante las actividades. Además, su formato está dentro de un contexto lúdico y atractivamente visual, teniendo como fin atrapar la mayor atención posible del estudiante sobre los contenidos establecidos, además de ayuda a reforzar los temas de las distintas áreas del conocimiento.

2.2.13. Beneficios de las herramientas digitales en la educación

Según Castrillón (2015), las herramientas digitales multimediales, que integran fotografías, videos, música y animaciones, aportan numerosos beneficios en la educación. Estas herramientas digitales ayudan a que la experiencia educativa integre contenidos variados para que despierte el interés en los estudiantes y facilite su comprensión. También generan la interacción entre docentes y estudiantes, al permitir que ambos participen activamente en la creación y el intercambio de materiales en el momento más oportuno. Al adaptarse a distintos estilos de aprendizaje, ofrecen a los docentes la posibilidad de personalizar las planificaciones y preparar a los estudiantes para desenvolverse en un entorno más digital.

Schunk (2012), plantea que, desde el enfoque constructivista, el aprendizaje se construye activamente, y no simplemente a partir de reglas antes estipulados. En este sentido, las plataformas analizadas en este estudio aportan en el proceso educativo, ya que permiten diseñar contenidos interactivos y personalizados dependiendo el contexto áulico. Al relacionar los recursos visuales y actividades dinámicas, se capta la atención de los estudiantes para favorecer su comprensión y aprendan de manera diferente y novedosa.

El uso de herramientas digitales en educación requiere más que su simple implementación; es necesario que los docentes estén preparados para integrarlas de manera adecuada en su práctica. Para lograrlo, la formación continua es importante, así como la selección de recursos que respondan a los propósitos pedagógicos y a las características de la clase. Además, es recomendable revisar con regularidad cómo están funcionando estas herramientas en el aula, considerando tanto la experiencia del estudiante como la del docente, con el fin de ajustar su uso y mejorar los resultados del proceso educativo.

2.2.14. Competencia digital docente

En una educación modernizada, es importante que los actores educativos adquieran las competencias digitales necesarias, siendo esta una herramienta que logra transformar específicamente a los docentes para que humanicen las tecnologías y sepan actuar ante retos complejos, integrales e interdisciplinares (Gabarda, 2024). En este sentido, es importante que los educadores busquen mantener un aprendizaje continuo sobre los avances digitales, para lograr encaminar a los estudiantes en un ambiente sano y equitativo en actividades físicas y tecnológicas.

La competencia digital es importante porque ayuda a los docentes a integrar lo virtual con la práctica pedagógica. Por lo que, se debe tener un conocimiento pleno de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para utilizarlas de manera efectiva, lo que lleva consigo la implementación de materiales didácticos accesibles, el uso de plataformas de aprendizaje y la adaptación de las herramientas digitales para atender las diversas necesidades de los estudiantes, como también potenciar los diferentes estilos de aprendizaje (Fernández, 2024).

Con el respaldo de ambos autores se puede determinar que la competencia digital docente es un requisito necesario que tienen que adquirir tanto los docentes en función como los futuros educadores, para así lograr que las aulas de clase mantengan un ritmo de enseñanza integral y eficaz, garantizando que los estudiantes desarrollen competencias para un futuro digitalizado.

2.2.15. Competencias digitales de acuerdo con el currículo ecuatoriano

Las competencias digitales según el Currículo Nacional se definen como “un conjunto de conocimientos y habilidades que facilitan el uso responsable de los dispositivos digitales, de las aplicaciones tecnológicas para la comunicación y de las redes para, de esta forma, acceder a la información” (Ministerio de Educación, 2021, p.8). Estas capacidades son necesarias en el

contexto educativo actual, ya que permiten a los estudiantes relacionarse con la tecnología de manera consciente y desarrollar aprendizajes significativos desde etapas tempranas.

Además, es importante considerar el correcto uso de la tecnología puesto que, buscar incentivar un pensamiento crítico en los estudiantes es necesario. En el Currículo Priorizado el Ministerio de Educación (2021), propone que, para lograr ese objetivo hay que desarrollar un pensamiento computacional que se centra en encontrar un problema, definirlo y tener posibles soluciones, logrando que se conviertan en analistas y creadores. Estos pensamientos ayudarán a tener un uso responsable de las herramientas tecnológicas, creando un buen entorno digital.

Capítulo III: Marco Metodológico

3.1. Paradigma

El paradigma seleccionado para este estudio es el socio crítico como mencionan Ticona et al., (2020), el enfoque sociocrítico intenta conectar de manera continua la teoría con la práctica. Por lo tanto, surge como una crítica al paradigma positivista o científico, proponiendo que la realidad en la educación debe ser entendida también a partir de los valores, los intereses y las perspectivas de la comunidad. Este paradigma resulta pertinente para analizar la utilización de recursos digitales en el aprendizaje de los conectores lógicos, dado que, facilita la exploración de cómo los entornos pedagógicos influyen en el proceso educativo. Además, se incentiva y apoya a una reflexión crítica que transforma la comunidad educativa que va más allá de recoger datos.

3.2. Enfoque

Esta investigación se centra en un enfoque cualitativo, como menciona Valle et al., (2022), la investigación cualitativa se enfoca en comprender la realidad a través de la visión de las personas involucradas, buscando un conocimiento profundo del contexto o fenómeno que se está

investigando. Este método es adecuado para analizar las vivencias y puntos de vista de tanto de los docentes como de los estudiantes en cuanto al uso de las herramientas digitales y su influencia en los aprendizajes de conectores lógicos. Así, la investigación cualitativa ofrece una perspectiva más clara y conceptualizada del fenómeno, ya que facilita la creación de estrategias pedagógicas más eficientes y adaptadas a las necesidades reales del proceso educativo.

3.3. Alcance

El alcance de este estudio es exploratorio y descriptivo, ya que tiene como objetivo investigar y comprender de qué manera influye el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de conectores lógicos en los estudiantes de educación media. De acuerdo con Galarza (2020), en un alcance exploratorio se analizan fenómenos que no ha sido examinados en profundidad, con el fin de investigar sus características y proporcionar una perspectiva inicial que facilite investigaciones futuras más exhaustivas. Este enfoque se trata de reconocer las percepciones y vivencias de los estudiantes y la docente para generar una comprensión detallada sobre las ventas, dificultades y posibilidades que estas herramientas digitales brindan en el proceso educativo. Asimismo, este estudio pretende contribuir con actividades que sean útiles para el desarrollo de estrategias pedagógicas que sean adecuados para las necesidades educativas y así fomentar un aprendizaje significativo.

3.4. Método

El método para este estudio es la investigación-acción como menciona Rodríguez et al., (2010), abarca métodos para mejorar tanto el sistema social como el sistema educativo, utilizando ciclos de reflexiones, observaciones, planificaciones y acciones. Este enfoque promueve el trabajo entre los alumnos, los docentes y los investigadores para valorar y poner en práctica los cambios en el aula que se alinean con el paradigma sociocrítico y el enfoque cualitativo. Por otro

lado, en el ámbito educativo se ha demostrado como un método eficaz para integrar herramientas digitales en la enseñanza de conectores lógicos, mostrando su amplio alcance y efectividad.

3.4.1. Fases de la investigación acción

Mediante la investigación de Moreno (2005), argumenta que las fases de la investigación acción son seis:

- La identificación del objeto de estudio partiendo del contexto: en esta fase se identificó que los estudiantes presentan dificultades en el uso de los conectores lógicos, este problema se evidenció cuando la docente explicaba el tema mencionado y en una actividad que consistía en redactar un cuento, los estudiantes tenían conocimiento de que tipo de conector utilizar para enlazar sus ideas o en caso de hacerlo, el texto no tenía coherencia.

- Diseño del instrumento: En esta fase se diseñó el diario de campo; que consistía en escribir todos los aspectos que se observa dentro del aula para obtener datos más eficientes. También, se utilizó un grupo focal; este instrumento sirvió para analizar sus conocimientos en cuanto al aprendizaje de los conectores lógicos y saber si conocen o utilizan las herramientas educativas digitales. Por último, la guía de entrevista consistió en realizar preguntas a la docente en cuanto a las estrategias que se utilizan para dar las clases, acerca de sus conocimientos sobre las herramientas digitales.

- Aplicación del instrumento: En esta fase se utilizaron los siguientes instrumentos; el diario de campo, el grupo focal y la guía de entrevista. Estas herramientas facilitaron la recopilación de datos específicos para analizar su nivel de

conocimiento en los conectores lógicos, así también el correcto uso de estos, también, si conocen las herramientas educativas digitales y qué tan difícil les resulta utilizarlas y asociarlas con las materias de clase.

3.5. Población y muestra

La población total de la Unidad Educativa en la que se llevó a cabo este estudio es de 1260 estudiantes, distribuidos en diferentes grados de educación básica. Para la presente investigación, la muestra fue constituida por 33 estudiantes de nivel medio, en particular niños de 9 a 10 años de nacionalidad ecuatoriana. Este grupo estuvo conformado por 18 mujeres y 15 hombres, quienes participaron de este estudio. Además, se contó con la participación de la docente del nivel, quién proporcionó apoyo durante las sesiones programadas. La elección de la muestra se realizó de manera no probabilística y por convivencia, teniendo en cuenta la disponibilidad y el interés del grupo para participar en las diversas etapas del proyecto educativo.

Tabla 2

Datos sociodemográficos

Variables	Categorías	N	%
Edad	9 a 10	33	100%
Género	Femenino	18	55%
	Masculino	15	45%
Cultura	Mestizo	33	100%

Nota: La tabla muestra los datos recopilados de la institución educativa por fuente propia.

3.6. Técnicas de la recolección de la información

Las técnicas utilizadas para el proceso de investigación son importantes para garantizar un proceso estructurado y sistemático que conduzca a nuevos conocimientos. De tal manera, Maya (2014), menciona que, las técnicas de investigación abarcan un conjunto de procesos estructurados de manera sistemática que guían al investigador en su labor de profundizar el saber y el conocimiento. Su aplicación varía según el enfoque metodológico y el tipo de datos que se van a obtener mediante la implementación de las herramientas digitales. De este modo, contribuye a la observación de comportamientos en el proceso del aprendizaje y la valoración de la efectividad de implementar estas herramientas.

3.6.1. Observación

Matos y Pasek (2008), sostienen que la observación constituye un recurso fundamental en la investigación cualitativa, dado que facilita la recolección de información directamente del entorno en el que se manifiesta el fenómeno de investigación. Este proceso requiere de un análisis cuidadoso para codificar y organizar los datos de forma clara y significativa. Esto garantiza que la información sea útil y facilite la comprensión del objeto investigado. La observación realizada durante las prácticas preprofesionales fue primordial para analizar el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a los conectores lógicos y el correcto uso de estos, las estrategias y metodologías que utiliza la docente para la enseñanza y cómo contribuyen las herramientas digitales en la educación.

Gracias a esta técnica fue posible analizar sus comportamientos, actitudes y niveles de participación que la mayoría de las veces no se expresan verbalmente pero sí reflejan el grado de comprensión de los contenidos en los estudiantes. Del mismo modo se evidenció las dinámicas de las clases, el uso de recursos digitales y la interacción docente- estudiante que

contribuye directamente en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Esta técnica proporcionó elementos claves para interpretar la efectividad de las estrategias aplicadas y comprobar los resultados obtenidos con los demás instrumentos utilizados para esta investigación.

3.6.2. Grupo focal

Según Lara et al., (2022), el grupo focal presenta una característica particular que lo diferencia de otras metodologías de investigación cualitativa orientadas a recolectar las percepciones de los individuos en la sociedad. A diferencia de las entrevistas individuales, los grupos focales no son simplemente una serie de entrevistas personales, como podría suponerse. Dentro de la investigación, se realizan dos grupos focales: pre-aplicación y pos-aplicación.

Está técnica ayudó a explorar con más profundidad las ideas, percepciones y experiencias compartidas entre los estudiantes en cuanto al aprendizaje de los conectores lógicos mediante las herramientas digitales. Por ello, en la aplicación se observó el nivel de conocimiento y los cambios alcanzados en su aprendizaje tras la intervención pedagógica. Por medio de este diálogo grupal se identificó opiniones comunes, sus puntos de vista y captar sus actitudes que siempre se contempla en una entrevista individual.

3.6.3. Entrevista

En esta investigación la entrevista es un procedimiento esencial que facilita el intercambio de información para obtener mejores datos. Aunque Toscano (2009), explica que, no es solo un método para recopilar información sobre una persona; su objetivo es permitir que esa persona se exprese para comprenderla a un nivel más profundo. Por lo que, es importante tener en cuenta que la entrevista dirigida a la docente ayuda a que los datos sean más concretos y que se reflexione sobre su experiencia. Asimismo, al realizar este instrumento se podrán entender sus

puntos de vista, perspectivas y desafíos en la enseñanza de los conectores lógicos. Esta interacción ofrece datos precisos y permite avances en el proceso de aprendizaje.

3.7. Instrumentos de recolección de la información

Implementar los instrumentos dentro de la investigación son fundamentales para la obtención de datos precisos y contextualizados sobre una población. De acuerdo con lo indicado por Medina y Bustamante (2023), uno de los propósitos más importantes de las herramientas de investigación es para la recolección de datos de un grupo o población determinado. Por ejemplo, un investigador puede utilizar una encuesta para preguntar a un grupo de personas sobre sus experiencias individuales. En este contexto, la utilización de estos instrumentos brinda una perspectiva cualitativa, lo cual, permite organizar las respuestas de manera sistemática y así se identifica las fortalezas y debilidades del estudio

3.7.1. Diario de Campo

Según Cid e Higuera (2017), el diario de campo es una herramienta útil en los procesos de investigación cualitativa. Esto permite registrar observaciones detalladas sobre el entorno de estudio y fomentar la reflexión y el análisis personal. Esta técnica facilita a los investigadores obtener una percepción tanto lo que ocurre como la percepción de los involucrados. Como herramienta de auto observación el investigador promueve su autoconocimiento, lo que mejora la calidad de información recogida.

Durante las prácticas preprofesionales fue de gran ayuda este instrumento para definir el problema y analizar cuáles son las causas y efectos de esta interpretación. De igual forma, mediante la observación se recolectaron datos acerca del nivel de aprendizaje de los estudiantes, identificando cómo influye la forma en que la docente imparte sus clases. Por ello, se llevó a cabo

una reflexión en cuanto a la relación entre las prácticas pedagógicas y el desarrollo de habilidades lingüísticas, especialmente con el uso de los conectores lógicos.

3.7.2. Guía de grupo focal

Para esta investigación fue importante la aplicación de dos grupos focales, un antes y un después de la propuesta, lo cual permitió recoger información valiosa antes y después de la propuesta implementada, según lo que mencionan Pacheco y Salazar (2020) citando a Merton et al. (1990), se enfatiza cuatro puntos importantes para la entrevista grupal: En primer lugar, la entrevista debe abarcar un conjunto de interrogantes que sean pertinentes al tema. En segundo lugar, esta debe recopilar datos concretos relacionados con el tema discutido. En tercer lugar, la entrevista debe fomentar un intercambio de opiniones que posibilite la exploración más profunda de las emociones de los involucrados.

Dentro de la investigación, la aplicación de los dos grupos focales fue importante, ya que de esta manera en la pre-aplicación del grupo focal se identificó el nivel de conocimientos previos que los estudiantes tenían sobre los conectores lógicos y el uso de las herramientas digitales, tomando en cuenta que las preguntas deben ser pertinentes y acordes al tema. Posteriormente, en la pos-aplicación se proporcionó información específica sobre la aplicación de la propuesta, además este proceso fomentó la reflexión y la libre expresión de los estudiantes analizando cada una de sus percepciones, aprendizajes y emociones de manera significativa.

3.7.3. Guía de entrevista

La aplicación de este instrumento fue importante, ya que se obtienen datos más precisos, lo que facilita la evaluación de la efectividad en cuanto a la comunicación por parte de la docente y de los estudiantes. Por ello Díaz y Ortiz (2005), mencionan que, en la guía de entrevista se intenta crear una conexión que permita evaluar la eficacia real del sistema de comunicación entre

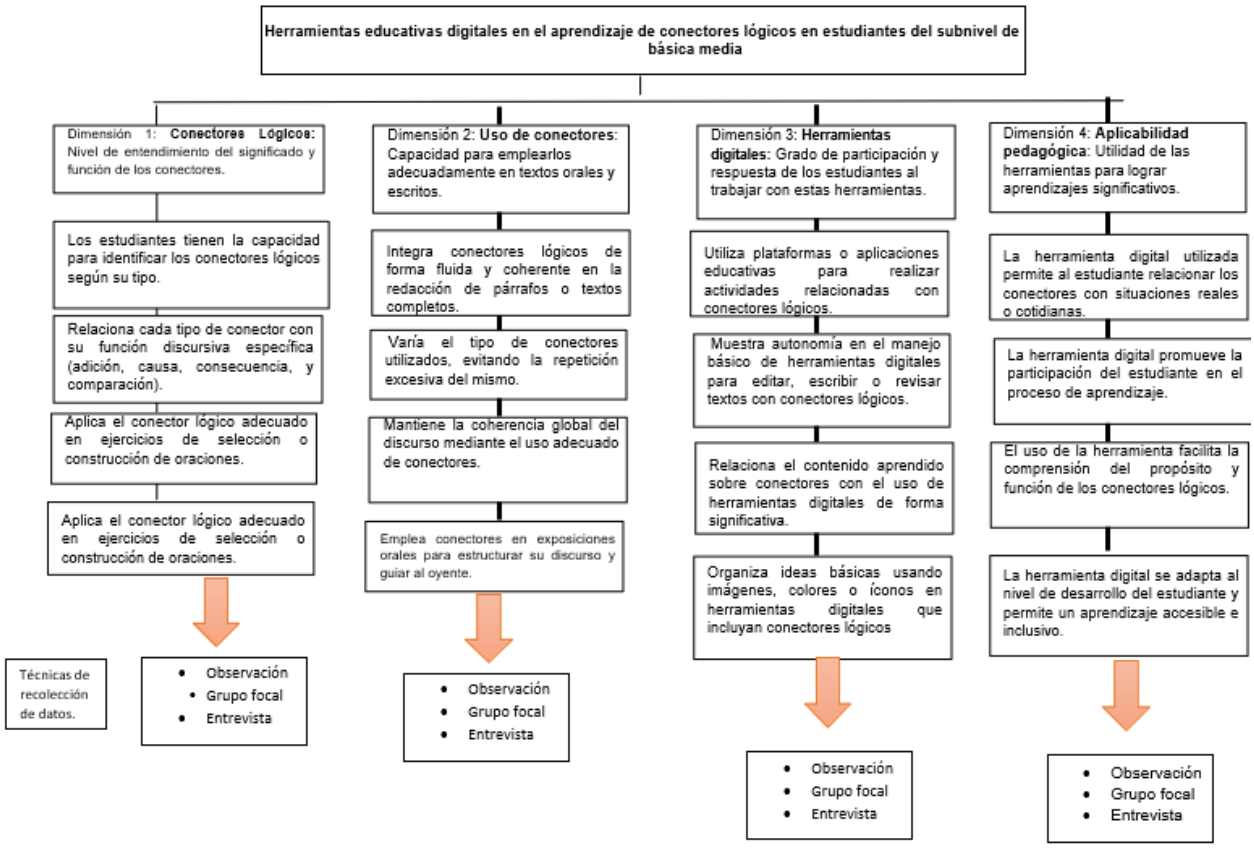
personas. El uso de esta técnica requiere un buen entendimiento del entorno comunicativo donde ocurre el intercambio entre los interlocutores.

De esta manera al entrevistar a la docente en cuanto al uso de herramientas digitales en la enseñanza de los conectores lógicos, se tomó en cuenta sus perspectivas que contribuyeron de forma significativa al proceso investigativo. Por otro lado, mencionó que durante sus años de experiencia la educación va evolucionando y es importante que toda la institución tenga el debido conocimiento de estas transformaciones, para que la enseñanza se adapte a las nuevas eras.

Además, esta entrevista permitió conocer las estrategias que implementa la docente y las percepciones que tiene acerca de los avances o dificultades que presentan los estudiantes al utilizar las herramientas digitales, lo cual benefició el análisis de los resultados aportando una visión contextualizada y crítica del entorno educativo. Por otro lado, la docente mencionó que el aprendizaje de los conectores lógicos es importante por lo que, si no existe una buena comprensión los estudiantes presentan dificultades para construir textos que tengan coherencia y cohesión. Esta reflexión permitió reforzar la importancia de abordar este contenido desde estrategias claras apoyadas en herramientas digitales que faciliten su aplicación.

Figura 2

Matriz de operacionalización



Nota: Elaboración propia.

3.8. Principios éticos

A lo largo de esta investigación se mantuvieron en todo momento los principios éticos básicos que orientan al trabajo académico con seres humanos. Uno de los elementos fundamentales fue conseguir el consentimiento informado de los padres de familia (véase anexo 1), quienes fueron comunicados debidamente sobre la involucración de sus hijos en actividades programadas como los grupos focales. Se informó de manera clara y precisa el propósito de este estudio, el empleo de las grabaciones y el enfoque que se utilizaría para resguardar la identidad

de los estudiantes. Mediante la aprobación del representante legal el participante fue grabado y registrado asegurando su derecho a la participación y privacidad de manera voluntaria.

Además, para poder realizar la entrevista fue necesario obtener la aprobación de la docente encargada de la asignatura, la misma que se trataron cuestiones pedagógicas vinculadas al tema de conectores lógicos y la utilización de recursos digitales. De la misma manera, se aplicó un consentimiento y la participación en este proceso fue completamente opcional garantizando confidencialidad mediante la entrega de una descripción clara sobre los objetivos que se quiere alcanzar en este estudio (véase anexo 2). En el proceso de esta investigación en ningún apartado se expuso datos que pudieran comprometer la integridad de la docente. Por lo que, este enfoque ético garantizó el respeto hacia su autonomía y criterio profesional en el ámbito educativo.

Con relación a la protección de privacidad de la información, en la investigación se evitó registrar detalles específicos tales como los nombres de los participantes, el nombre de la institución educativa y el grado preciso en el que se realizó el estudio. Todos los datos obtenidos son utilizados con estricta confidencialidad y fueron empleados únicamente con el propósito académico. Esta estrategia aseguró el respeto a la norma de anonimato, estableciendo así un ambiente participativo y dinámico salvaguardando los derechos de todos los participantes, en especial de los menores que están implicados.

Por último, los instrumentos empleados durante la investigación que incluyeron entrevistas, diarios de campo y grupos focales fueron validados por expertos (véase desde el anexo 4), lo que aseguró su pertinencia, fiabilidad y adecuado al entorno educativo. Esta técnica apoyó la calidad del estudio y fortaleció la ética del proceso investigativo. Por lo que, estas medidas ayudaron a que esta indagación se llevara a cabo con respeto hacia el bienestar,

dignidad y la integridad de todos los participantes, concluyendo con los requisitos éticos en las investigaciones educativas.

Capítulo IV: Análisis y propuesta de intervención

4.1. Análisis de los resultados pre-aplicación de la propuesta

En esta primera fase se organizó y estudió la información recogida en los instrumentos aplicados: el diario de campo, los grupos focales pretest y la guía de entrevista. Para ello, se analizó detalladamente cada respuesta y observación con el fin de identificar las dificultades en el aprendizaje de los conectores lógicos, así como las percepciones relacionadas con el uso de herramientas digitales. Está etapa fue importante, ya que mediante estos aspectos se reflexionó sobre la situación del aula y la toma de decisiones orientadas a mejorar las estrategias pedagógicas desde la realidad observada.

Durante las semanas de prácticas preprofesionales se aplicó la técnica de observación, a través del instrumento diario de campo, el cual contribuyó para registrar todo lo que ocurría en el aula en cuanto al aprendizaje de los conectores lógicos y el uso de las herramientas digitales. En estos registros se observó de cerca cómo se desarrollaban las clases, la enseñanza de la docente y cómo responden los estudiantes ante las actividades programadas. A través de los apuntes, se pudo notar que al inicio varios estudiantes presentaban dificultades para utilizar correctamente los conectores lógicos, en algunos casos repetían los mismos conectores o colocaban en lugares inadecuados, lo que provocaba que sus textos carecen de coherencia y cohesión. (Diario de Campo, semana 3, 21 de abril del 2025).

Así mismo, el grupo focal pre-aplicación realizado a los estudiantes abarcó preguntas dirigidas a conocer el nivel de aprendizaje de los conectores lógicos y su familiaridad con las

herramientas digitales. En el análisis de sus respuestas, los estudiantes presentan dificultades en el tema y desconocen otras plataformas distintas a las que utiliza la docente para implementar sus clases. En la pregunta: ¿Sabes qué son los conectores lógicos?, la mayoría de los estudiantes respondieron con dudas; uno de ellos comentó: "Sí, los conectores son los que usamos para unir oraciones (cómo, y, porque, pero). Sin embargo, al momento de solicitar ejemplos o explicar su uso, no lograron responder o repitieron los mismos. Del mismo modo, en la pregunta sobre las herramientas digitales, varios educandos explicaron que solo usan "Word y PowerPoint". (Grupo focal pre-aplicación, comunicación grupal, 12 mayo de 2025).

En cuanto a la entrevista, la docente mencionó que la mayoría de los estudiantes no utilizan correctamente los conectores lógicos porque no ha sido un trabajo que se haya realizado, digamos desde los años anteriores en el que están cursando mis estudiantes. Ellos deberían ya tener un conocimiento amplio del uso correcto de los conectores lógicos, pero en cuanto a los conectores que utilizamos este año no tienen el debido aprendizaje. (Entrevista, docente 26 de mayo del 2025).

Tomando en cuenta los instrumentos implementados, se puede manifestar que existen dificultades en el dominio de los conectores lógicos por parte de los estudiantes. Este problema es notorio tanto en sus escritos como el desconocimiento general del tema, tal y como se evidenció en las respuestas del grupo focal y la entrevista a la docente. Esta situación se relaciona con la función que cumplen los conectores en la construcción de los escritos ya que, como menciona Cabrera et al., (2019), la cohesión consiste en mecanismos lingüísticos que permiten unir de manera adecuada las oraciones o párrafos. De la misma manera, la coherencia debe contener un sentido lógico entre las ideas expresadas. En tal sentido, los conectores lógicos

juegan un papel importante, ya que entrelazan ideas dentro de un texto y ayudan en la organización y comprensión.

Además, se argumenta que la limitada implementación de herramientas digitales en el entorno académico tiene un impacto negativo en el aprendizaje de los contenidos. Los alumnos indicaron que la docente utiliza Word o PowerPoint, lo que causa que las clases no sean interactivas y participativas. Esta situación refleja cómo el uso restringido de recursos tecnológicos limita la innovación de la enseñanza y afecta la motivación de los estudiantes. Con relación a lo que mencionan Vélez y Delgado (2023), que las herramientas digitales son instrumentos tecnológicos que proporcionan al profesor un método de enseñanza mejor y a los estudiantes la posibilidad de aprender de forma distinta. Por ello, estas herramientas tienen el potencial de reforzar el pensamiento lógico y mejorar la cohesión, lo cual es importante para el aprendizaje de los conectores lógicos.

De acuerdo con la información recopilada a través de los instrumentos aplicados como el diario de campo, grupo focal pre-aplicación, entrevista a la docente se deduce que los estudiantes presentan falencias en el uso de los conectores lógicos, tanto en lo práctico como en lo conceptual. De igual forma, el limitado empleo de herramientas digitales en el aula limita el aprendizaje significativo y la participación activa, provocando que las clases sean monótonas y no se desarrollen las habilidades comunicativas. Con estas observaciones se pudo comprender la necesidad de plantear estrategias metodológicas mediante las herramientas digitales que permitan mejorar la enseñanza de los conectores. Con base a estos, por consiguiente, se diseñó una propuesta educativa que pretende atender las necesidades identificadas, a través de la implementación de actividades interactivas apoyadas en las herramientas digitales y material didáctico.

4.2. Propuesta de intervención

Uso de herramientas educativas digitales: Canva, Liveworksheets, y Kahoot para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los conectores lógicos en los estudiantes de subnivel medio de Educación Básica.

4.2.1. Introducción

Las dificultades detectadas durante las prácticas preprofesionales en el subnivel medio de educación básica evidenciaron una necesidad de reforzar el uso de conectores lógicos, ya que los estudiantes presentan problemas de coherencia y comprensión tanto en la escritura como en la lectura. Frente a esta situación, se plantea una propuesta metodológica que integra herramientas digitales como Canva, Liveworksheets y Kahoot, con el objetivo de fortalecer el proceso de aprendizaje de los conectores lógicos de forma interactiva, visual y participativa.

Esta propuesta contempla el diseño de actividades secuenciadas e integradas a las clases de Lengua y Literatura, con un enfoque didáctico que responda a los estilos de aprendizaje de los estudiantes y al uso de recursos tecnológicos disponibles en el aula. Las actividades están estructuradas en tres fases: anticipación, construcción y consolidación del conocimiento, y se utilizó recursos como presentaciones interactivas en Canva, ejercicios auto calificables en Liveworksheets y evaluaciones lúdicas en Kahoot.

La propuesta será aplicada en modalidad presencial, se aprovechará el proyector y la conexión a internet existente en el aula, lo que permitirá incorporar dinámicas más atractivas y motivadoras para los estudiantes. Además, se buscará que estas herramientas no solo mejoren el dominio de los conectores lógicos, sino que también impacten positivamente en la comprensión lectora, la redacción coherente y la participación en clase.

4.2.2. Objetivo General

Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los conectores lógicos con planificaciones dinámicas apoyadas en el uso de herramientas educativas digitales como: Canva, Liveworksheets, y kahoot en estudiantes de subnivel medio de educación básica.

4.2.3. Objetivos Específicos

- Diseñar sesiones didácticas mediante el uso de recursos físicos y digitales, para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los conectores lógicos.
- Ejecutar las sesiones establecidas con los materiales creados, centrándose en las herramientas digitales como Canva, kahoot, y Liveworsheets.
- Evaluar el impacto de las herramientas educativas digitales para mejorar el uso de conectores lógicos en estudiantes del subnivel medio.

4.2.4. Fundamentación teórica

Es importante considerar enfocarse en el desarrollo tanto de habilidades lingüísticas como de habilidades tecnológicas en los estudiantes por lo que, es necesario responder a características cognitivas que correspondan a su edad junto con la realidad del contexto institucional. Las herramientas digitales Canva, Liveworksheets y Kahoot han sido respaldadas por autores como Padilla et al., (2022), como recursos efectivos para enriquecer el proceso pedagógico. Estos recursos transforman el aprendizaje tradicional en experiencias dinámicas, visuales y participativas.

En la educación, la labor del docente juega un papel importante en el aprendizaje con herramientas digitales. El docente tiene que mantener un rol de guía que consiste en orientar y acompañar el proceso formativo del estudiante, tiene que brindar apoyo y recursos además de

fomentar el pensamiento crítico y la participación activa. (Ruiz et al., 2023). El mismo autor concibe que el docente ecuatoriano tiene que ser facilitador del aprendizaje para conducir a los estudiantes en el correcto uso de estrategias dadas por el docente para establecer metas claras, monitorear su propio aprendizaje y así lograr desarrollar y adquirir habilidades.

El uso de herramientas digitales permite al docente ser un guía, facilitador y orientador en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Al incorporar plataformas como Canva, Liveworksheets y Kahoot, el rol docente se amplía, ya que permiten diseñar actividades dinámicas que conectan con los intereses del grupo, ajusta los recursos a los diferentes estilos de aprendizaje, lo que acompaña de manera constante para que cada estudiante pueda avanzar a su ritmo. En este contexto, también ayuda a que los estudiantes del subnivel elemental aprendan a organizar sus ideas, planificar su trabajo y evaluar su propio progreso, convirtiéndose en un referente que guía sin imponer, y que orienta sin quitar autonomía.

4.2.5. Fundamentación metodológica

Para poder realizar la propuesta se ha decidido centra en una metodología fundamental como es el aprendizaje colaborativo dado que, en este enfoque se refuerza las competencias sociales, cognitivas y comunicativas de los estudiantes. En cuanto a los estudiantes de educación básica media, se ha observado que la colaboración y las actividades grupales que aportan de manera significativa en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, lo que abarca el aprendizaje de los conectores lógicos. Esta metodología contribuye a crear un ambiente inclusivo, a una participación activa, intercambios de ideas y la construcción colectiva de sus propios conocimientos. De esta manera, su inclusión en el plan educativo fortaleció la asignatura y promovió la responsabilidad y la colaboración para abordar problemas de forma colectiva.

4.2.5.2. Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo se basa en la construcción conjunta del conocimiento, donde los estudiantes abordan los significados, los problemas del grupo y reflexionan colectivamente. Según Lucero (2003), el entorno de aprendizaje es el espacio donde el desarrollo de funciones individuales y grupales se proporciona a partir de la discusión entre los estudiantes cuando estudian nuevos conceptos ya que, cada persona es responsable de su aprendizaje. Se cuestiona si este ambiente cuenta con abundantes capacidades y si los encargados de la información ayudan al desarrollo del equipo.

En este sentido, el trabajo colaborativo fue importante porque facilita que los estudiantes no sólo construyan conocimientos de manera conjunta, sino que puedan desarrollar habilidades sociales, comunicativas y de pensamiento crítico. Al intercambiar pensamientos y abordar desafíos en grupo, cada estudiante refuerza su habilidad para argumentar, escuchar atentamente y valorar la diversidad de los puntos de vista. Esta dinámica promueve un aprendizaje más significativo dado que el material se comprende desde varias perspectivas. De esta manera, se transforma el aula en un espacio de diálogo y construcción de conocimientos que beneficia a todo el grupo.

En este contexto, la integración de la enseñanza colaborativa en la propuesta resultó ser apta para potenciar las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Al colaborar en equipo, los estudiantes distribuyeron las tareas y construyeron su propio conocimiento de forma conjunta y su vez, mejoró su entendimiento sobre los conectores lógicos. Esta metodología promovió el respeto hacia las opiniones de los demás fomentando el pensamiento crítico y estableciendo responsabilidades. Asimismo, se generó un entorno dinámico, participativo y de apoyo mutuo en la cual, cada estudiante pudo aportar de acuerdo con sus habilidades. Durante este proceso, en

el trabajo colaborativo se integró aprendizajes significativos y duraderos, por lo que, la implementación esta metodología mostró que el trabajo en conjunto aumenta el compromiso y la motivación del aula.

4.2.6. Organización de la propuesta

La propuesta se ha desarrollado de forma ordena con los tiempos que se pueden observar en la tabla 3:

Tabla 3

Organización de la propuesta

Aplicación	Sesiones	Nombre	Procesos didácticos
Lunes, 26 de mayo de 2025.	Sesión 1	Introducción a las herramientas digitales	Juego en Kahoot. Presentación interactiva en Canva. Hoja interactiva en Liveworsheets.
Miércoles, 28 de mayo de 2025.	Sesión 2	Aprendiendo con la plataforma Canva	Juego de emojis con Canva. Presentación interactiva en Canva. Ruleta de imágenes y conectores.
Lunes, 02 de junio de 2025	Sesión 3	Conociendo Liveworksheets	Hoja interactiva de Liveworsheets. Presentación interactiva en Canva. Juego en Kahoot.

Miércoles, 04 de junio de 2025	Sesión 4	Jugando con Kahoot	Presentación interactiva en Canva. Juego en Kahoot.
Viernes, 06 de junio de 2025	Sesión 5	Retroalimentación	Ruleta en Canva. Hoja interactiva de Liveworksheets. Juego en Kahoot.

Nota: En esta tabla se muestra un cronograma de la organización de la propuesta por elaboración propia.

4.2.7. Componentes curriculares

En el Currículo Nacional del Ecuador, el tema de los conectores se aborda desde la básica media. En este nivel, los estudiantes trabajan con conectores temporales y aditivos dentro del bloque 3, que se enfoca en la lectura. Luego, en la básica media, el aprendizaje se desarrolla en el bloque 4, que prioriza la escritura y la reflexión sobre la lengua, especialmente en relación con los elementos gramaticales para la narración, incluyendo los conectores lógicos. Finalmente, en la básica superior, este tema se amplía y profundiza.

En este caso esta investigación se centra en la básica media de Educación General Básica. En este nivel, la destreza relacionada con nuestro tema de estudio es la siguiente: "LL.3.4.11. Mejorar la cohesión interna del párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos" (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p. 691). Esto pone énfasis en enseñar a los estudiantes cómo utilizar conectores lógicos para estructurar mejor sus ideas, logrando que sus párrafos sean más claros y organizados.

Tabla 4

Componentes curriculares

	Objetivo General	Destreza con criterio de desempeño	Indicador de evaluación	Criterio de evaluación
	O.LL.3.8. Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento. (Ministerio de educación, 2021).	LL.3.4.11. Mejorar la cohesión interna del párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos. (Ministerio de educación, 2021).	I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (I.2., I.4.) (Ministerio de educación, 2021).	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas

				que lo requieran. (Ministerio de educación, 2021).
	Objetivo General desagregado	**Destreza con criterio de desempeño desagregad**	**Indicador de evaluación desagregado**	**Criterio de evaluación**
Sesión 1	Escribir un párrafo expositivo breve, que integre los conectores lógicos adecuados a situación comunicativa determinada y apoyados en el uso de herramientas digitales. (Ref. O.LL.3.8.). (Ministerio de educación, 2021).	Escribir párrafos con cohesión interna y organización adecuada mediante el uso de conectores lógicos. (Ref. LL.3.4.11.). (Ministerio de educación, 2021).	Escribe un párrafo expositivo breve, con ideas organizadas y coherentes, utilizando conectores lógicos (de causa, consecuencia, comparación o adición) para mejorar la cohesión textual, en función de una intención comunicativa específica. (Ref. I.LL.3.6.1.). (Ministerio de educación, 2021).	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas

				que lo requieran. (Ministerio de educación, 2021).
Sesión 2	Escribir un párrafo narrativo breve, que integre los conectores lógicos adecuados a situación comunicativa determinada y apoyados en el uso de herramientas digitales. (Ref. O.LL.3.8.). (Ministerio de educación, 2021).	Escribir párrafos narrativos con cohesión interna y organización adecuada mediante el uso de conectores lógicos. (Ref. LL.3.4.11.) (Ministerio de educación, 2021).	Escribe un párrafo narrativo breve, con ideas organizadas y coherentes, utilizando conectores lógicos (de causa, consecuencia, comparación o adición) para mejorar la cohesión textual, en función de una intención comunicativa específica. (Ref. I.LL.3.6.1.). (Ministerio de educación, 2021).	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ministerio de educación, 2021).

Sesión 3	Escribir un párrafo descriptivo breve, utilizando conectores lógicos adecuados a situación comunicativa determinada y apoyados en el uso de herramientas digitales. (Ref. O.LL.3.8.). (Ministerio de educación, 2021).	Escribir párrafos descriptivos con cohesión interna y organización adecuada mediante el uso de conectores lógicos. (Ref. LL.3.4.11.). (Ministerio de educación, 2021).	Escribe un párrafo narrativo breve, con ideas organizadas y coherentes, utilizando conectores lógicos (de causa, consecuencia, comparación o adición) para mejorar la cohesión textual, en función de una intención comunicativa específica. (Ref. I.LL.3.6.1.). (Ministerio de educación, 2021).	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ministerio de educación, 2021).
Sesión 4	Escribir un párrafo instructivo breve, utilizando conectores	Escribir párrafos instructivos con cohesión interna y	Escribe un párrafo instructivo breve, con ideas organizadas y coherentes, utilizando conectores lógicos (de	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e

	lógicos adecuados a situación comunicativa determinada y apoyados en el uso de herramientas digitales. (Ref. O.LL.3.8.). (Ministerio de educación, 2021).	organización adecuada mediante el uso de conectores lógicos. (Ref. LL.3.4.11.). (Ministerio de educación, 2021).	causa, consecuencia, comparación o adición) para mejorar la cohesión textual, en función de una intención comunicativa específica. (Ref. I.LL.3.6.1.)	instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ministerio de educación, 2021).
Sesión 5	Escribir un párrafo breve, utilizando conectores lógicos adecuados a situación comunicativa determinada y	Escribir párrafos con cohesión interna y organización adecuada mediante el uso de conectores lógicos. (Ref. LL.3.4.11.).	Escribe un párrafo breve, con ideas organizadas y coherentes, utilizando conectores lógicos (de causa, consecuencia, comparación o adición) para mejorar la cohesión textual, en función de una intención	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua

	apoyados en el uso de herramientas digitales. (Ref. O.LL.3.8.). (Ministerio de educación, 2021).	(Ministerio de educación, 2021).	comunicativa específica. (Ref. I.LL.3.6.1.)	más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ministerio de educación, 2021).

Nota: Se muestran los componentes curriculares que se desarrollan en la propuesta por elaboración propia.

4.2.8. Sesiones con la utilización de herramientas digitales

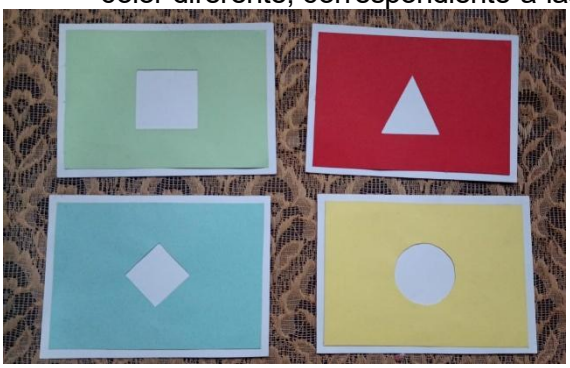
4.2.8.1. Sesión 1

Tabla 5

Introducción a las herramientas digitales

Descripción	La sesión introduce los conectores lógicos mediante actividades grupales con Kahoot, Canva y Liveworksheets. Los estudiantes exploran sus usos en párrafos expositivos a través de ejemplos visuales y ejercicios interactivos, en un entorno participativo y dinámico.
Objetivo	Escribir un párrafo expositivo breve, que integre los conectores lógicos adecuados a situación comunicativa determinada y apoyados en el uso de herramientas digitales. (Ref. O.LL.3.8.). (Ministerio de educación, 2021)
Destreza con criterio de desempeño	Escribir párrafos con cohesión interna y organización adecuada mediante el uso de conectores lógicos. (Ref. LL.3.4.11.) (Ministerio de educación, 2021)
Metodología	Aprendizaje Colaborativo.
Recurso digital	Kahoot, Canva y Liveworksheets.
Rol del docente	Se constituye como guía y facilitador del aprendizaje, con el objetivo de orientar el uso de herramientas digitales y brindar retroalimentación oportuna.
Rol del estudiante	Se constituye como participante activo del proceso de aprendizaje, ya que explora, analiza y aplica los contenidos con el apoyo de herramientas digitales para fortalecer el uso de conectores lógicos en sus producciones escritas.
Duración	45 minutos.
Secuencia didáctica	**Anticipación** (10 minutos) - Se dividirán a los estudiantes en grupos, considerando como criterio su color favorito. A cada integrante se le asignará un rol activo dentro del equipo. Se conformarán siete grupos de cuatro estudiantes y uno de cinco.

- Cada grupo recibirá un conjunto de cuatro tarjetas, cada una con un color diferente, correspondiente a las posibles respuestas.



Fuente: Elaboración propia.

- Se proyectará el Kahoot.



Fuente: Elaboración propia.

Enlace al kahoot: https://play.kahoot.it/v2/?quizId=21b78696-979d-47c2-b26b-637e130334da&hostId=b5362d5e-f165-4f67-85db-2c42ff89bf60

- Durante la actividad, los grupos responderán levantando la tarjeta del color que consideren correcto. Se brindará retroalimentación inmediata después cada pregunta.

Construcción (25 minutos)

- Se presentará un recurso elaborado en Canva, que explica de manera visual y sencilla los siguientes contenidos: qué es un texto expositivo y qué son los conectores lógicos. Incluyendo sus tipos: causa, consecuencia, comparación y adición.

- Se pedirá a los estudiantes que describan el Canva: colores, elementos visuales, imágenes o transacciones. Durante esta descripción se motivará el uso de conectores lógicos de forma espontánea.
- Se abrirá un espacio de análisis y reflexión colectiva sobre los temas tratados, seguido de una descripción de los ejemplos breves y un párrafo completo que los incorpora.



Fuente: Elaboración propia.

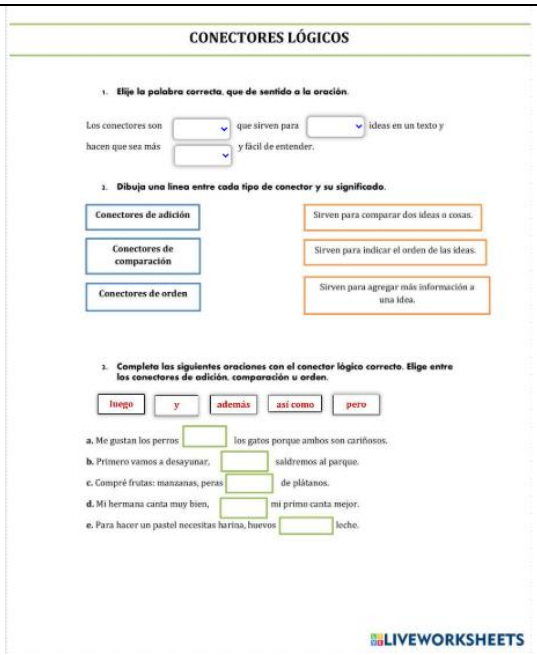
Enlace al Canva:
https://www.canva.com/design/DAGoCcuhL0A/zWap8I4oNALQI7Fd3vH_Bw/edit

- Para la siguiente actividad cada grupo recibirá tarjetas con oraciones y conectores lógicos de diferentes tipos. El objetivo será construir un párrafo expositivo de forma conjunta. Una vez completado, cada equipo lo escribirá en una hoja para su presentación.
- Durante el desarrollo de esta tarea, se brindará retroalimentación constante, formulado preguntas que promuevan el análisis, por ejemplo:

- ¿Por qué eligieron ese conector?
- ¿Qué pasaría si cambiamos este conector por otro?

Consolidación (10 minutos)

- Se proyectará una hoja interactiva de la plataforma Liveworsheets con preguntas relacionadas al tema, presentados en diferentes formas de respuesta: unir con una línea, arrastrar la palabra y completar espacios.
- Cada grupo responderá por turnos, eligiendo la opción correcta en la pantalla de forma colectiva.



CONECTORES LÓGICOS

1. Elije la palabra correcta, que de sentido a la oración.

Los conectores son [ ] que sirven para [ ] ideas en un texto y hacen que sea más [ ] y fácil de entender.

2. Dibuja una línea entre cada tipo de conector y su significado.

Conectores de adición	Sirven para comparar dos ideas o cosas.
Conectores de comparación	Sirven para indicar el orden de las ideas.
Conectores de orden	Sirven para agregar más información a una idea.

3. Completa las siguientes oraciones con el conector lógico correcto. Elige entre los conectores de adición, comparación u orden.

luego | y | además | así como | pero

a. Me gustan los perros [ ] los gatos porque ambos son cariñosos.
b. Primero vamos a desayunar, [ ] saldremos al parque.
c. Compré frutas: manzanas, peras [ ] de plátanos.
d. Mi hermana canta muy bien, [ ] mi primo canta mejor.
e. Para hacer un pastel necesitas harina, huevos [ ] leche.

LIVEWORKSHEETS

Fuente: Elaboración propia.

Enlace al Liveworsheets:
https://www.liveworksheets.com/w/es/repaso/7964255#google_vignette

Evaluación

Está actividad será evaluada mediante una lista de cotejo. Se aplicará la técnica de análisis de sus producciones, centrada en observar cómo los estudiantes integran los conectores lógicos en los textos.

CRITERIOS PARA EVALUAR	LOGRADO	PARCIALMENTE LO LOGRA	NO LOGRA	OBSERVA(
El grupo identifica correctamente el tipo de conector lógico (causa, consecuencia, comparación o adición).				
Se usa el conector lógico en el lugar adecuado de la oración				
Completa correctamente los ejercicios interactivos (unir, arrastrar, completar)				
Resuelve correctamente al menos el 80% de las actividades del Liveworksheets				

Fuente: Elaboración propia.

Resultados esperados

Los estudiantes identificarán conectores lógicos mediante recursos digitales, reforzando su comprensión de la cohesión textual.

Nota: Elaboración propia

4.2.8.2. Sesión 2

Tabla 6

Aprendiendo con la plataforma Canva

Descripción	La sesión introduce los conectores lógicos mediante actividades grupales con Canva. Los estudiantes exploran sus usos en párrafos narrativos a través de ejemplos visuales y ejercicios interactivos, en un entorno participativo y dinámico.
Objetivo	Escribir un párrafo narrativo breve, que integre los conectores lógicos adecuados a situación comunicativa determinada y apoyados en el uso de herramientas digitales. (Ref. O.LL.3.8.). (Ministerio de educación, 2021)
Destreza con criterio de desempeño	Escribir párrafos con cohesión interna y organización adecuada mediante el uso de conectores lógicos. (Ref. LL.3.4.11.) (Ministerio de educación, 2021)
Metodología	Aprendizaje Colaborativo.
Recurso digital	Canva.
Rol del docente	Se constituye como guía y facilitador del aprendizaje, con el objetivo de orientar el uso de herramientas digitales y brindar retroalimentación oportuna.
Rol del estudiante	Se constituye como participante activo del proceso de aprendizaje, ya que explora, analiza y aplica los contenidos con el apoyo de herramientas digitales para fortalecer el uso de conectores lógicos en sus producciones escritas.
Duración	45 minutos
Secuencia didáctica	**Anticipación** (10 minutos) - Los estudiantes se organizarán en grupos tomando como criterio su mes de nacimiento. A cada integrante se le asignará un rol dentro del equipo para asegurar la participación. Se conformarán siete grupos de cuatro estudiantes y uno de cinco. - A continuación, se proyectará un video en Canva que muestre emojis como punto de partida. Con base en estas imágenes, cada grupo

deberá adivinar la película y crear una historia breve incorporando conectores lógicos de manera adecuada.



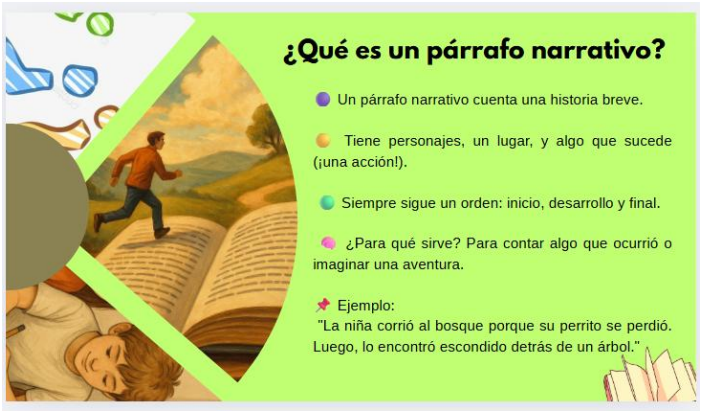
Fuente: Elaboración propia.

Enlace al video en el Canva: https://www.canva.com/design/DAGorg-zrz0/9qojArk7An9AP29vGgnndQ/edit

- Durante la actividad, se guiará el análisis de las producciones, brindando retroalimentación sobre el uso de los conectores y coherencia del relato.

Construcción (25 minutos)

- Se presentará un Canva que explica, de manera sencilla, qué es un texto narrativo e incluye un breve repaso sobre los conectores lógicos: causa, consecuencia, comparación y adición.
- Durante la exposición, los estudiantes participarán activamente corrigiendo y completando párrafos de forma grupal.



Fuente: Elaboración propia.

Enlace al Canva:
https://www.canva.com/design/DAGorjV21JY/0uhedhRLABaNKEPkGAVDmA/edit

- En la siguiente actividad, cada integrante del grupo tomará tres tarjetas al azar: una con un personaje, otra con un lugar y una más con un objeto. Con estos elementos, deberán redactar un párrafo narrativo que integre los cuatro tipos de conectores lógicos. Finalmente, lo escribirán en una hoja y lo presentarán ante la clase.



Fuente: Inteligencia artificial.

Consolidación (10 minutos)

- Se proyectará una ruleta que contiene imágenes y conectores lógicos. Cada grupo deberá construir sus ideas a medida que se vayan revelando los elementos, con el objetivo de formar un párrafo narrativo colectivo. Al finalizar, todas las ideas se plasmarán en un papelógrafo que representará el trabajo del curso.



Fuente: Elaboración propia

Enlace a la ruleta: https://wordwall.net/resource/94752307/untitled1

Evaluación

La actividad será evaluada con base en criterios establecidos para la construcción del texto.

Grupo:			**Integrantes:**		
Criterio	**Excelente (4)**	**Bueno (3)**	**Aceptable (2)**	**En proceso (1)**	**Observacio**
Uso de conectores lógicos (causa, consecuencia, comparación, adición)	Usa los 4 tipos de conectores correctamente y con coherencia.	Usa al menos 3 tipos de conectores correctamente.	Usa 2 tipos de conectores, pero con errores menores de uso	Usa 1 o ningún conector, o su uso es incorrecto.	
Cohesión y coherencia del párrafo	El párrafo es claro, bien organizado, con ideas	El párrafo está mayormente organizado y se entiende con claridad.	El párrafo tiene algunas ideas conectadas, pero presenta confusión	El párrafo está desorganizado o resulta difícil de comprender.	
Creatividad y relación entre elementos (personaje, lugar, objeto)	Integra de forma original y lógica los tres elementos en la narración	Integra adecuadamente los elementos con algo de originalidad.	Integra los elementos con poca relación o de manera forzada	No integra bien los elementos o no están todos presentes.	
Colaboración grupal	Todos los miembros participan activamente y trabajan de forma coordinada.	La mayoría del grupo participa con colaboración.	Poca participación de algunos miembros del grupo.	Participación mínima o individual; no se trabajó en equipo.	
Presentación final del trabajo escrito	El texto está bien presentado, limpio y con buena ortografía.	Presentación clara con mínimos errores ortográficos.	Presentación clara con mínimos errores ortográficos.	Presentación desordenada y con errores frecuentes.	Nota:

Fuente: Elaboración propia

Resultados esperados	Los estudiantes identificarán conectores lógicos mediante recursos digitales, reforzando su comprensión de la cohesión textual.

Nota: Elaboración propia.

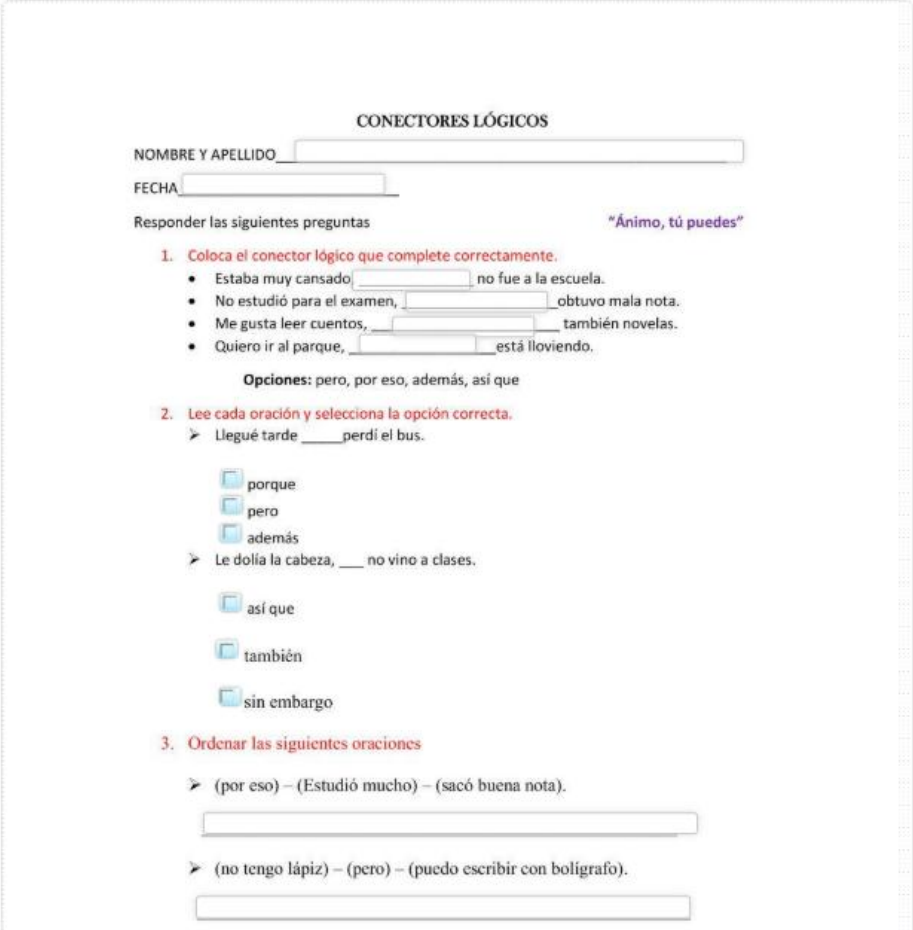
4.2.8.3. Sesión 3

Tabla 7

Aprendiendo con la plataforma Canva

Descripción	La sesión introduce los conectores lógicos mediante actividades grupales con Kahoot, Canva y Liveworksheets. Los estudiantes exploran sus usos en párrafos descriptivos a través de ejemplos visuales y ejercicios interactivos, en un entorno participativo y dinámico.
Objetivo	Escribir un párrafo descriptivo breve, que integre los conectores lógicos adecuados a situación comunicativa determinada y apoyados en el uso de herramientas digitales. (Ref. O.LL.3.8.). (Ministerio de educación, 2021)
Destreza con criterio de desempeño	Escribir párrafos con cohesión interna y organización adecuada mediante el uso de conectores lógicos. (Ref. LL.3.4.11.) (Ministerio de educación, 2021)
Metodología	Aprendizaje Colaborativo.
Recurso digital	Kahoot, Canva y Liveworsheets.
Rol del docente	Se constituye como guía y facilitador del aprendizaje, con el objetivo de orientar el uso de herramientas digitales y brindar retroalimentación oportuna.
Rol del estudiante	Se constituye como participante activo del proceso de aprendizaje, ya que explora, analiza y aplica los contenidos con el apoyo de herramientas digitales para fortalecer el uso de conectores lógicos en sus producciones escritas.
Duración	45 minutos.
Secuencia didáctica	**Anticipación** (10 minutos)

- Se llevará a cabo un juego llamado *"Detective del conector perdido"*. Para desarrollarlo, se proyectará una hoja interactiva desde la plataforma Liveworksheets.



CONECTORES LÓGICOS

NOMBRE Y APELLIDO_____

FECHA_____

Responder las siguientes preguntas "Ánimo, tú puedes"

1. Coloca el conector lógico que complete correctamente.
   - Estaba muy cansado _____ no fue a la escuela.
   - No estudió para el examen, _____ obtuvo mala nota.
   - Me gusta leer cuentos, _____ también novelas.
   - Quiero ir al parque, _____ está lloviendo.

   Opciones: pero, por eso, además, así que

2. Lee cada oración y selecciona la opción correcta.
   - Llegué tarde _____ perdí el bus.
     - ☐ porque
     - ☐ pero
     - ☐ además
   - Le dolía la cabeza, ___ no vino a clases.
     - ☐ así que
     - ☐ también
     - ☐ sin embargo

3. Ordenar las siguientes oraciones
   - (por eso) – (Estudió mucho) – (sacó buena nota).
   - (no tengo lápiz) – (pero) – (puedo escribir con bolígrafo).

Elaboración propia.

Enlace al Liveworksheets:
https://www.liveworksheets.com/es/worksheet/es/language-arts-writing/8193240

- Cada estudiante participará de forma individual. Para ello se jugará "Tingo tingo tango".

- En caso de errores, se brindará retroalimentación inmediata para reforzar el aprendizaje.

Construcción (25 minutos)

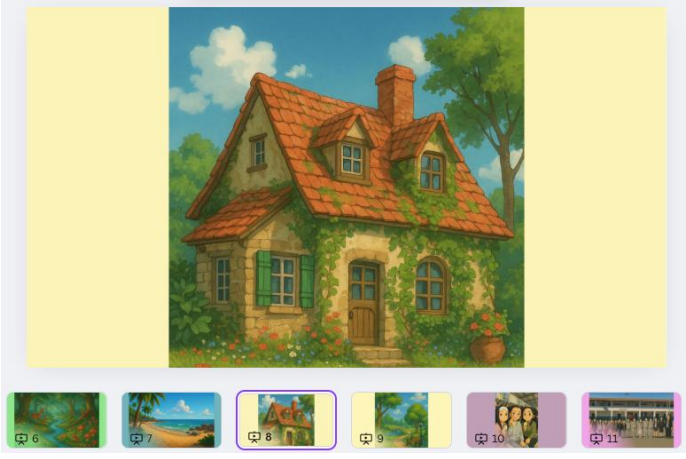
- Se presentará un Canva sobre el tema.



Fuente: Elaboración propia.

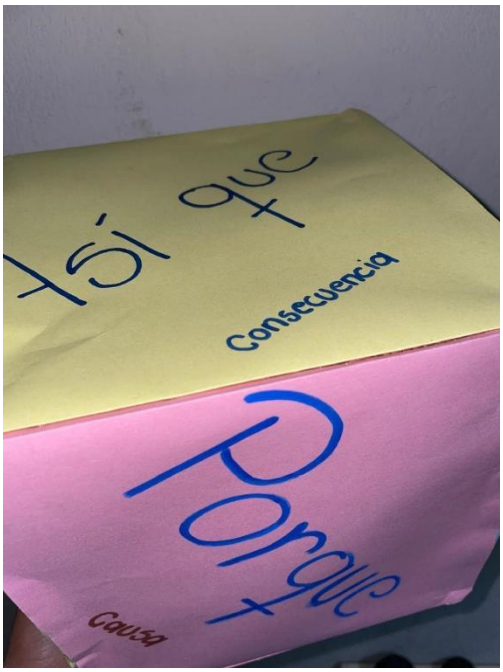
Enlace al Canva: https://www.canva.com/design/DAGpWlJuTcw/Gb-KYHKDGN7Az8zChYfyeg/edit

- Se proyectará imágenes de temáticas distintas. También se mostrará un grupo de seis imágenes adicionales, de las cuales cada estudiante elegirá una para desarrollar su propio párrafo descriptivo.



Fuente: Inteligencia artificial.

- Para guiar la escritura, se utilizará un dado que contiene los diferentes tipos de conectores lógicos. Un estudiante lanzará el dado, y todos deberán usar el conector que haya salido para avanzar en la construcción de su párrafo, en función de la imagen elegida.



Fuente: Elaboración propia.

- Al finalizar, los estudiantes expondrán sus textos y se abrirá un espacio de retroalimentación.

Consolidación (10 minutos)

- Se proyectará un Kahoot de los conectores lógicos en textos descriptivos.



Fuente: Elaboración propia.

Enlace al Kahoot: https://create.kahoot.it/creator/2a9bbe6a-cba6-4228-9f58-316a46d756e0

Evaluación

Se evaluará de acuerdo a las producciones, mediante la siguiente rúbrica.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Observaciones
Uso de conectores lógicos (causa, consecuencia, comparación, adición)	Usa los 4 tipos de conectores correctamente y con coherencia.	Usa al menos 3 tipos de conectores correctamente.	Usa 2 tipos de conectores, pero con errores menores de uso	Usa 1 o ningún conector, o su uso es incorrecto.	
Cohesión y coherencia del párrafo	El párrafo es claro, bien organizado, con ideas	El párrafo está mayormente organizado y se entiende con claridad.	El párrafo tiene algunas ideas conectadas, pero presenta confusión	El párrafo está desorganizado o resulta difícil de comprender.	
Creatividad y relación entre elementos (personaje, lugar, objeto)	Integra de forma original y lógica los tres elementos en la narración	Integra adecuadamente los elementos con algo de originalidad.	Integra los elementos con poca relación o de manera forzada	No integra bien los elementos o no están todos presentes.	
Trabajo individual autónomo	Trabajó de forma independiente, resolviendo desafíos sin depender del docente.	Trabajó solo con ayuda ocasional.	Necesitó ayuda frecuente para completar la tarea	No logró avanzar sin asistencia constante.	
Explica sus respuestas con claridad	Explica sus respuestas con claridad, usa vocabulario adecuado y justifica con ejemplos.	Explica sus respuestas de forma comprensible, aunque con poca profundidad.	Intenta explicar, pero sus ideas son poco claras o incompletas.	No logra justificar sus respuestas o no participa.	
					Nota:

Fuente: Elaboración propia.

Resultados esperados

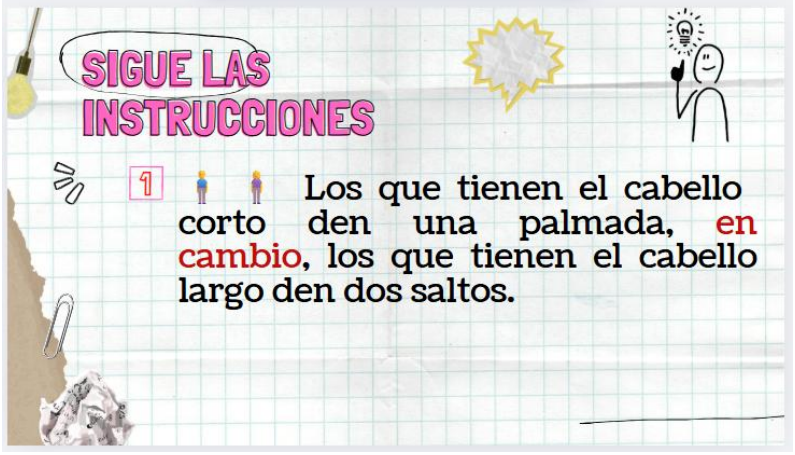
Los estudiantes identificarán conectores lógicos mediante recursos digitales, reforzando su comprensión de la cohesión textual.

4.2.8.4. Sesión 4

Tabla 8

Jugando con Kahoot

Descripción	La sesión introduce los conectores lógicos mediante actividades grupales con Kahoot, Canva y Liveworksheets. Los estudiantes exploran sus usos en párrafos instructivos a través de ejemplos visuales y ejercicios interactivos, en un entorno participativo y dinámico.
Objetivo	Escribir un párrafo instructivo breve, que integre los conectores lógicos adecuados a situación comunicativa determinada y apoyados en el uso de herramientas digitales. (Ref. O.LL.3.8.). (Ministerio de educación, 2021)
Destreza con criterio de desempeño	Escribir párrafos con cohesión interna y organización adecuada mediante el uso de conectores lógicos. (Ref. LL.3.4.11.) (Ministerio de educación, 2021)
Metodología	Aprendizaje Colaborativo.
Recurso digital	Kahoot y Canva.
Rol del docente	Se constituye como guía y facilitador del aprendizaje, con el objetivo de orientar el uso de herramientas digitales y brindar retroalimentación oportuna.
Rol del estudiante	Se constituye como participante activo del proceso de aprendizaje, ya que explora, analiza y aplica los contenidos con el apoyo de herramientas digitales para fortalecer el uso de conectores lógicos en sus producciones escritas.
Duración	45 minutos.
Secuencia didáctica	**Anticipación** (10 minutos) - Se realizará un juego en el que los estudiantes deberán seguir las instrucciones proyectadas en una presentación elaborada en Canva, de acuerdo con lo que se indique en cada parte de la dinámica.

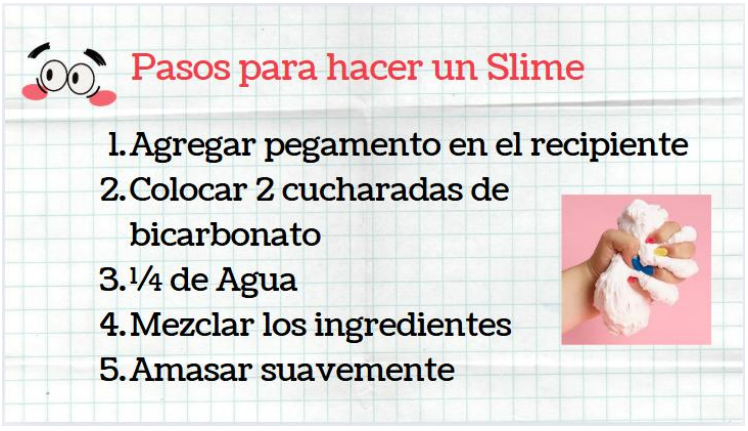


Fuente: Elaboración propia.

Enlace al Canva: https://www.canva.com/design/DAGpigLoHcM/lVVt8Pz3MudKUelEF_L6oQ/edit

Construcción (25 minutos)

- Se organizará al curso en grupos de trabajo. A cada equipo se le entregarán los materiales necesarios para crear un slime. Las instrucciones se proyectarán para que puedan seguir el proceso paso a paso.



Fuente: Elaboración propia.

- Al finalizar, cada grupo deberá escribir en una hoja cómo fue la experiencia de elaboración y qué pasos siguieron para poder enseñar en cómo hacer un slime.

	Consolidación (10 minutos) - Se proyectará un juego interactivo en Kahoot sobre los diferentes tipos de párrafos: descriptivos, narrativos, instructivos y expositivos. La actividad se desarrollará con el apoyo de cuatro dispositivos electrónicos, que permitirán la participación grupal de los estudiantes.   Fuente: Elaboración propia. Enlace al Kahoot: https://play.kahoot.it/v2/?quizId=d9b83b64-4948-466e-84ef-03cde774721e&hostId=b5362d5e-f165-4f67-85db-2c42ff89bf60
Evaluación	Se evaluará de acuerdo con los aciertos por grupo de la actividad del kahoot.
Resultados esperados	Los estudiantes identificarán conectores lógicos mediante recursos digitales, reforzando su comprensión de la cohesión textual.

Nota: Elaboración propia

4.2.8.5. Sesión 5

Tabla 9

Retroalimentación

Descripción	La sesión introduce los conectores lógicos mediante actividades grupales con Kahoot, Canva y Liveworksheets. Los estudiantes exploran sus usos en párrafos instructivos a través de ejemplos visuales y ejercicios interactivos, en un entorno participativo y dinámico.
Objetivo	Escribir un párrafo breve, que integre los conectores lógicos adecuados a situación comunicativa determinada y apoyados en el uso de herramientas digitales. (Ref. O.LL.3.8.). (Ministerio de educación, 2021)
Destreza con criterio de desempeño	Escribir párrafos con cohesión interna y organización adecuada mediante el uso de conectores lógicos. (Ref. LL.3.4.11.) (Ministerio de educación, 2021)
Metodología	Aprendizaje cooperativo/colaborativo.
Recurso digital	Kahoot, Liveworksheets y Canva.
Rol del docente	Se constituye como guía y facilitador del aprendizaje, con el objetivo de orientar el uso de herramientas digitales y brindar retroalimentación oportuna.
Rol del estudiante	Se constituye como participante activo del proceso de aprendizaje, ya que explora, analiza y aplica los contenidos con el apoyo de herramientas digitales para fortalecer el uso de conectores lógicos en sus producciones escritas.
Duración	45 minutos.
Secuencia didáctica	**Anticipación** (10 minutos) - Se proyectará una rueda giratoria interactiva de conectores hecha en Canva. 

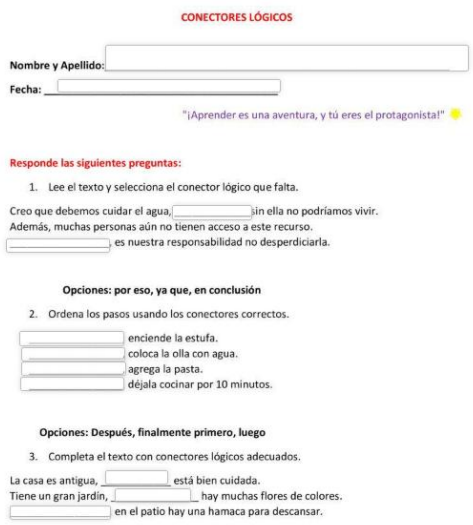
Fuente: Elaboración propia.

Enlace al Canva: https://www.canva.com/design/DAGuyAxenmI/-qls-gQFwF_h30IQiQNe7g/view?utm_content=DAGuyAxenmI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h8fec8ceec8

- Se formarán seis grupos de cinco estudiantes.
- Por turnos, cada grupo debe girar la ruleta, decir el tipo de conector que le tocó, elegir un párrafo, redactar y argumentar a que párrafo pertenece su oración.

Construcción (25 minutos)

- Se dará una hoja interactiva de Liveworksheets que contenga los 4 tipos de párrafos para que completen y expongan sus respuestas.



CONECTORES LÓGICOS

Nombre y Apellido: _____

Fecha: _____

"¡Aprender es una aventura, y tú eres el protagonista!"

Responde las siguientes preguntas:

1. Lee el texto y selecciona el conector lógico que falta.

Creo que debemos cuidar el agua, _____ sin ella no podríamos vivir.
Además, muchas personas aún no tienen acceso a este recurso.
_____ es nuestra responsabilidad no desperdiciarla.

Opciones: por eso, ya que, en conclusión

2. Ordena los pasos usando los conectores correctos.

_____ enciende la estufa.
_____ coloca la olla con agua.
_____ agrega la pasta.
_____ déjala cocinar por 10 minutos.

Opciones: Después, finalmente primero, luego

3. Completa el texto con conectores lógicos adecuados.

La casa es antigua, _____ está bien cuidada.
Tiene un gran jardín, _____ hay muchas flores de colores.
_____ en el patio hay una hamaca para descansar.

Fuente: Elaboración propia.

Enlace al Liveworksheets: https://www.liveworksheets.com/worksheet/es/language-arts-writing/8194588#google_vignette

Consolidación (10 minutos)

- Se proyectará un Kahoot en donde los estudiantes tengan que elegir a que tipo de párrafo corresponde cierta oración y que conector es el más adecuado.



Fuente: Elaboración propia.

Enlace al Kahoot: https://play.kahoot.it/v2/?quizId=d9b83b64-4948-466e-84ef-03cde774721e&hostId=b5362d5e-f165-4f67-85db-2c42ff89bf60

- Para la actividad cada grupo deberá tener 4 pinturas de color, rojo, azul, verde y amarillo. Par poder contestar de acuerdo con el juego.

Evaluación	Se evaluará de acuerdo con los aciertos por grupo de la actividad del Kahoot.
Resultados esperados	Los estudiantes identificarán conectores lógicos mediante recursos digitales, reforzando su comprensión de la cohesión textual.

4.2.9. Análisis del desarrollo de la propuesta

Para dar respuesta a las dificultades encontradas en el aprendizaje de los conectores lógicos y la escasa utilización de herramientas digitales en el aula, se diseñó una propuesta pedagógica que corresponde a cuatro planificaciones didácticas dirigidas a estudiantes del subnivel de Básica Media. En cada planificación se integraron las tres herramientas digitales: Kahoot, Canva y Liveworksheets, con el objetivo de fomentar el proceso de enseñanza-

aprendizaje e impulsar el interés y la participación por parte de los estudiantes. Por otra parte, se elaboró material didáctico para las sesiones que contribuyó al uso de la tecnología permitiendo equilibrar la parte digital con actividades prácticas que ayuden a incentivar el aprendizaje significativo. En este marco, la propuesta no solo se pretendió reforzar la comprensión de los conectores lógicos a través de medios digitales, sino que se aspiró a que las clases sean activas y participativas que se ajusten a las verdaderas necesidades del aula.

En la primera sesión de la propuesta pedagógica, los estudiantes se enfrentaron por primera vez al tema de los conectores lógicos mediante el uso de las herramientas digitales. Aunque, al principio se mostraron algo inquietos debido a la novedad de las plataformas, el trabajo colaborativo que se realizó en las actividades ayudó mucho a captar su atención y el ambiente sea más participativo. Así mismo, en las sesiones siguientes se evidenciaba un progreso significativo en cuanto al aprendizaje de los conectores lógicos ya que, en cada clase se abordó un tipo de párrafo distinto; narrativo, descriptivo, instructivo y expositivo. Esto ayudó a que los estudiantes identifiquen de manera clara cuándo y cómo utilizar los conectores y así lograr una mejor cohesión y coherencia en sus párrafos.

En cuanto a una subcategoría que se menciona dentro de esta investigación: Los conectores lógicos en la coherencia y cohesión textual se vinculan directamente. Como señala Cabrera et al., (2019), los conectores son mecanismos lingüísticos que permiten enlazar oraciones y párrafos con una estructura clara y conectada. En relación con la entrevista realizada a la docente se hace énfasis en que el uso adecuado de los conectores les facilita en la construcción de sus párrafos (entrevista docente, comunicación personal, 2025). En cuanto a lo observado en el aula se confirma que, al integrar actividades significativas, los estudiantes reconocieron la importancia de utilizar los conectores lógicos en sus textos, por lo tanto, fue

notable que el aprendizaje fue más allá de la memorización puesto que, los estudiantes lograron comprender el valor funcional del tema para dar fluidez y claridad a sus escritos.

En cuanto al uso de las herramientas tecnológicas se implementó en todas las sesiones las herramientas digitales, al comienzo algunos estudiantes mostraron desconocimiento sobre el uso de las plataformas, pero con el avance de las sesiones, se familiarizaron más a fondo y su seguridad aumentaba. Esta estrategia fue de gran ayuda, ya que de esta forma se mantuvo la atención de los estudiantes, asimismo, facilitó el desarrollo de las habilidades lingüísticas notándose que en lo mencionado en la subcategoría beneficios de las herramientas digitales en la educación de lo enriquecedor de esta experiencia para el estudiantado. Además, fomenta la interactividad y colaboración entre compañeros permitiendo la creación y el intercambio de ideas, opiniones y preguntas. Esta afirmación se reflejó en las diferentes actividades realizadas con los estudiantes, mostrando mayor interés por aprender, por lo que, el uso de las tres herramientas digitales posibilita atender las necesidades de los grupos de trabajo y contribuyó en el aprendizaje de los conectores de manera más clara y concisa.

A lo largo de la implementación, al integrar las herramientas digitales con estrategias participativas como juegos, lecturas guiadas y actividades grupales contribuyó a que los estudiantes aprendan el tema de forma más atractiva y construyan sus propios aprendizajes. Por ejemplo, en el uso de Canva al elaborar las presentaciones de los conectores según el tipo de texto. esto generó la creatividad y el pensamiento crítico. Asimismo, el uso de Liveworksheets favoreció en la evaluación de forma inmediata y en ello se ajustó la enseñanza en cuanto a los resultados obtenidos. Este proceso contribuye a desarrollar las habilidades de los estudiantes, mejorar su escritura y fomentar su independencia en la identificación y uso adecuado de los

conectores lógicos. Por ello, esta propuesta buscó resolver esta dificultad y transformar la dinámica del aula con una educación significativa e inclusiva.

4.2.10. Análisis de los resultados pos-aplicación por categorías

En el transcurso de las clases planificadas, los estudiantes demostraron avances significativos en el uso de los conectores lógicos, lo que se observa en los diarios de campo específicamente en la semana 8 y 9; se pudo observar que después de la primera intervención, los estudiantes participaron activamente en todas las actividades propuestas y sus escritos tenían más coherencia. (Diario de campo, semana 8, 26 de mayo del 2025). En cuanto a las demás planificaciones programadas en la semana 9 se analizó que los estudiantes mejoraron la cohesión de sus textos también, identificaron el uso de los diferentes tipos de conectores lógicos y superaron las dificultades encontradas al principio mediante las actividades dinámicas y el trabajo colaborativo. (Diario de campo, semana 9, 02 de junio del 2025).

En cuanto a la enseñanza de los contenidos se visualizó que en algunas ocasiones las clases eran tradicionalistas y esto ocasiona que los estudiantes se distraigan o no haya participación. Sin embargo, cuando se utilizó las herramientas digitales como Kahoot, Canva y Liveworksheets, el ambiente mejoró, puesto que, los estudiantes se motivaron y participaron mostraron mayor interés por aprender. Poco a poco se fueron familiarizando con los conectores y su uso fue avanzando de manera correcta y esto se vio plasmado en las horas de realizar sus actividades tanto de manera grupal como individual, donde se notaban más conectores y la utilización correcta.

Mediante este instrumento se logró realizar un seguimiento claro del avance de los estudiantes, así mismo, identificar los momentos importantes, donde hubo mejoras o dificultades y reflexionar sobre qué estrategias funcionan mejor. Por ello, fue un apoyo primordial para

comprender todo el proceso vivido en el aula. Así mismo, se permitió tomar decisiones pedagógicas más adecuadas durante las sesiones, ajustando actividades según las necesidades del grupo y evidenciar el impacto que tuvo el uso de recursos digitales para el aprendizaje de los conectores lógicos. La docente indicó que "los estudiantes mejoraron la coherencia en sus textos, de igual forma se identificó el uso de diferentes conectores lógicos y superaron las dificultades que se presentó al principio por medio de actividades dinámicas como el experimento del slime y el juego del dado que estaban apoyadas y retroalimentadas mediante el trabajo colaborativo" (entrevista docente, comunicación personal, 26 de junio del 2025).

Por otro lado, en el grupo focal pos-aplicación se pudo observar el impacto positivo del uso de herramientas digitales durante la propuesta pedagógica. Las plataformas utilizadas Kahoot, Canva y Liveworksheets llamaron su atención y por medio de las imágenes, juegos y actividades grupales, esta vivencia se relaciona con la categoría de competencias digitales en la docente puesto que, el dominio y manejo de estas plataformas favoreció la enseñanza de los conectores lógicos por parte de los estudiantes (grupo focal pos-aplicación, comunicación personal, 12 de mayo del 2025). Así pues, Gabarda (2024), sostiene que, las competencias digitales permiten a los educadores transformar su práctica para enfrentar retos de la vida real. En este contexto, al integrar recursos digitales impulsó la participación estudiantil y generó un entorno de aprendizaje tanto visual, lúdico e inclusivo por ello, los estudiantes mencionaron que aprendían de mejor manera y se divertían más.

Una de las ventajas observadas fue la posibilidad de adaptar los ritmos de aprendizaje según las necesidades de cada estudiante. Por lo que, las plataformas ayudaron a trabajar tanto de forma grupal o individual y así generar colaboración entre compañeros para mejorar la comprensión de los temas. Según lo que indicó la docente "Los estudiantes son ciudadanos

digitales del futuro y deben familiarizarse con estas herramientas" (entrevista docente, comunicación personal, 26 de mayo del 2025). Este análisis se reflejó en las respuestas del grupo focal pos-aplicación, donde los estudiantes manifestaron que las actividades les ayudó a reforzar lo que aprendieron y que las imágenes y las actividades contribuyeron para comprender el uso de los conectores lógicos en diferentes textos. Estos relatos muestran cómo la tecnología apropiada no solo debe centrarse en los estudiantes, sino en la capacitación constante de los docentes.

Es importante mencionar que la intervención puso en evidencia la necesidad de fortalecer las competencias digitales de la docente. Tal como se mencionó en el grupo focal, las herramientas digitales contribuyeron al aprendizaje de los conectores y esto permite que sea utilizado en todas áreas de la educación. Por otro lado, la docente mencionó que es importante las actualizaciones dentro de las instituciones, ya que, al observar los resultados de la implementación de las herramientas digitales en el aprendizaje de los conectores lógicos se convirtió en una experiencia formativa y significativa, tanto para los estudiantes, como para la docente.

Así mismo en la combinación de los instrumentos utilizados, facilitó la validación de los resultados. En el diario de campo, se evidenció los progresos observados en tiempo real, la entrevista aportó con una visión reflexiva desde la experiencia de la docente y el grupo focal pos-aplicación, permitió que los estudiantes expresen sus pensamientos, opiniones e ideas los cuales reconocieron su progreso y mostraron entusiasmo por continuar aprendiendo mediante esta estrategia. Por ello, al agrupar estos hallazgos se afirma que la integración de los recursos digitales, estrategias activas y acompañamiento pedagógico, favorece la comprensión y uso adecuado de los conectores lógicos en estudiantes de subnivel media.

4.2.11. Cronograma del proceso investigativo

La estructura del proceso de enseñanza se basó en una planificación sistemática, estructurada en 5 fases que facilitaron abordar cada uno de los objetivos planteados en la investigación. En la primera fase, se recolectaron datos mediante los instrumentos como el diario de campo, la entrevista docente y el grupo focal pre-aplicación. Estas actividades se llevaron a cabo en las primeras semanas del mes de abril, lo cual permitió conocer el nivel de conocimientos que los estudiantes tenían sobre los conectores lógicos y el uso de herramientas digitales en el aula. Esta fase fue esencial para identificar las necesidades pedagógicas y así orientar la propuesta didáctica con sus respectivas planificaciones que se desarrollarán posteriormente.

En la segunda fase, en la intervención pedagógica se aplicaron cinco planificaciones diseñadas con herramientas digitales; Canva, Kahoot y Liveworksheets, están integradas con material didáctico complementario. Esta fase se ejecutó entre la semana 8 y 9 en el mes de mayo. Cada sesión se enfocó particularmente en un tipo de texto narrativo, descriptivo, instructivo y expositivo, lo que facilitó una mejor comprensión del uso correcto de los conectores lógicos en función del tipo de texto que se escriba. El desarrollo de las actividades fue observado cuidadosamente en los diarios de campo de cada semana, permitiendo registrar el progreso de los estudiantes y el ajuste de metodologías según las reacciones de todo el grupo para fortalecer el proceso de enseñanza en base a las evidencias.

Finalmente, en la tercera fase se llevó a cabo la evaluación y sistematización de los resultados que se obtuvieron durante la intervención. Durante esta fase se aplicaron 2 instrumentos como el grupo focal pos-aplicación y el diario de campo conjuntamente con algunas opiniones que se mencionó en la entrevista. Estos datos ayudaron a realizar una triangulación en donde se evidenció la mejora en la coherencia y cohesión de los textos escritos por los

estudiantes, así como la motivación y participación con el uso de las herramientas digitales. Por ello, se concluyó con un análisis de los hallazgos y la evaluación del impacto de la propuesta. El cronograma se llevó a cabo conforme al período señalado, garantizando un proceso de investigación coherente en relación con los objetivos planteados.

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

El propósito principal de esta investigación fue fortalecer el aprendizaje de los conectores lógicos mediante las herramientas digitales en estudiantes de Educación Básica Media. Por medio de la implementación de la propuesta pedagógica divida en cinco sesiones, se evidenció un avance continuo en la comprensión y uso de los conectores. Los estudiantes mejoraron su organización en sus ideas, mostraron mayor claridad al escribir sus textos ya sea individualmente y en colaboración con los demás compañeros. Del mismo modo, en sus redacciones se analizó los avances en la cohesión y coherencia con aspectos importantes para el desarrollo de sus habilidades lingüísticas. El uso de recursos tecnológicos contribuyó para captar su interés y su motivación y así crear un entorno educativo dinámico e inclusivo. Por consiguiente, se considera que al integrar la tecnología en el aula representa una alternativa viable y enriquecedora para mejorar la enseñanza-aprendizaje.

En relación con el primer objetivo específico, se realizó una investigación de las herramientas digitales y su relación con el aprendizaje de los conectores lógicos mediante argumentaciones teóricas. Por medio de un análisis bibliográfico, se sostuvo que las plataformas como Kahoot, Canva y Liveworksheets favorecen una interacción dinámica entre los estudiantes proporcionando una comprensión más visual e interactiva del contenido. Estas plataformas incrementaron la motivación y reforzaron el razonamiento lógico en cuanto a la estructura del

texto. Los estudios analizados junto con la experiencia práctica en el aula demostraron que la integración de tecnologías adecuadas mejora los procesos cognitivos asociados con la escritura. De manera similar, se constató que la utilidad de los recursos digitales fue importante para promover una educación inclusiva abordando de esta manera diferentes estilos de aprendizaje. Por lo tanto, se afirma que el conocimiento teórico acerca de las herramientas digitales es importante para guiar una planificación pedagógica favorable.

Con respecto al segundo objetivo específico, que consistió en analizar las prácticas educativas que limitan el desarrollo de las competencias lingüísticas, se analizó que una enseñanza basada en enfoques tradicionales dificulta el progreso de los estudiantes. Durante esta etapa, se consideraron las percepciones del grupo focal en la fase de pre-aplicación y la entrevista realizada a la docente, se evidenció que el empleo frecuente de herramientas como PowerPoint o Word genera escaso interés y mínima participación en las clases. En contraste, al implementar estas herramientas digitales las actividades se volvieron más dinámicas e interactivas notando un cambio significativo en la actitud de los estudiantes. Esta comparación condujo a la conclusión que es importante buscar nuevas metodologías innovadoras para atender las necesidades actuales del proceso de aprendizaje. Así, se logró identificar las limitaciones existentes y proponer estrategias que sean concretas para superarlas.

En relación con el tercer objetivo específico, que consistió en identificar los recursos digitales para potenciar la enseñanza de conectores lógicos, se ha concluido que las plataformas como Kahoot, Canva y Liveworksheets son relevantes y pertinentes. A través del análisis de las sesiones y la observación en los diarios de campo se observó que estas herramientas facilitan el aprendizaje del uso correctos de los conectores en diversos tipos de textos. Del mismo modo, cada una de estas plataformas promovieron la participación activa, el trabajo en equipo como es

el Kahoot que incentivó a los estudiantes por medio de juegos de retroalimentación, Canva proporcionó soporte para la presentación visual de los temas y Liveworksheets ayudó en la aplicación interactiva de sus conocimientos. Este estudio evidencia que una adecuada selección de herramientas tecnológicas puede tener un impacto significativo en el rendimiento académico.

Con respecto al cuarto objetivo específico se diseñó e implementó una propuesta didáctica innovadora, se puede afirmar que se llevó a cabo con éxito. Las cinco planificaciones fueron estructuradas con un aprendizaje activo, incorporando las herramientas digitales elegidas junto con material didáctico complementario. A lo largo de su ejecución, se pudo observar un entorno participativo, en el que los estudiantes adquirieron conocimientos sobre los conectores utilizándolos adecuadamente en sus textos. La propuesta ayudó con las necesidades del grupo y contribuyó para fortalecer la relación entre los docentes y los alumnos. Los resultados obtenidos demostraron que una planificación bien diseñada, promoviendo una interacción colaborativa con recursos apropiados. Estos resultados señalan la necesidad de revisar las estrategias y metodologías para enriquecer la enseñanza de manera innovadora.

Finalmente, en lo que respecta al quinto objetivo específico se centra en evaluar el impacto de la propuesta a través del análisis de los resultados obtenidos, se concluyó que hubo mejora significativa en el aprendizaje. Contando con el grupo focal pos-aplicación y la revisión del diario de campo evidenciaron cambios positivos en la escritura de los estudiantes, quienes lograron una mayor coherencia en sus textos y el uso adecuado de los conectores lógicos. Además, se observó un aumento en la motivación y la participación en todas las actividades programadas con ayuda de las plataformas digitales. Las respuestas obtenidas mediante los instrumentos indicaron que la intervención fue efectiva e importante ya que la docente manifestó que si hubo avance en los estudiantes y consideró que la aplicación de esta metodología fue enriquecedora.

El presente análisis permitió evidenciar que las herramientas digitales tales como Kahoot, Canva y Liveworksheets para el proceso de enseñanza- aprendizaje en cuanto a los conectores lógicos y el impacto positivo que hubo en los estudiantes de nivel medio. A lo largo de las sesiones planificadas, se pudo modificar la dinámica clásica del aula, creando un entorno participativo e interactivo, atendiendo las diferentes necesidades de los estudiantes. De la misma forma, al aplicar esta estrategia didáctica los participantes se sintieron motivados y mostraban interés por aprender los conectores lógicos ayudando a que sus escritos tengan coherencia y cohesión haciendo de estas clases un aprendizaje significativo.

En este contexto, se enfatiza que el uso pedagógico de las tecnologías digitales, acompañado de una planificación bien estructurada y atenta a las necesidades del aula, representa una alternativa innovadora y factible para potenciar las habilidades lingüísticas. Asimismo, el papel del docente como guía digital es importante, por lo que es indispensable promover su formación continua en competencias tecnológicas. Finalmente, los resultados alcanzados refuerzan la relevancia de considerar las metodologías educativas tradicionales, y apoyar enfoques que sean más creativos, colaborativos y que respondan al desarrollo integral de los estudiantes.

5.2. Recomendaciones

Como primer aspecto, se recomienda a los docentes incorporar las herramientas educativas digitales en sus métodos de enseñanza especialmente en el área de Lengua y Literatura como, por ejemplo: Kahoot, Canva y Liveworksheets lo cual, han demostrado ser efectivos para captar la atención de los estudiantes y facilitar el conocimiento de los conceptos lingüísticos incluyendo los conectores lógicos. Es fundamental que estas herramientas no sean aplicadas de forma aislada, sino que se integren dentro de un plan de enseñanza activa.

Asimismo, es importante que los educadores tomen continuas formaciones y se familiaricen con el uso de estas plataformas para que así se aproveche al máximo su potencial educativo. Por otro lado, se debe tener en cuenta que la tecnología no es un reemplazo, sino un recurso que enriquece el aprendizaje significativo dentro del aula. Adicionalmente, se recomienda establecer espacios para una reflexión pedagógica en cuanto al uso ético y creativo de la tecnología, fomentando un ambiente colaborativo entre los docentes y los estudiantes.

En relación con los estudiantes, se recomienda continuar con el aprendizaje de los conectores lógicos en diversas situaciones, no únicamente en el aula. Asimismo, la práctica por medio de actividades lúdicas y colaborativas contribuye a que los textos sean coherentes y tengan cohesión, por lo que, se sugiere a los docentes que se incorpore varios tipos de textos en sus actividades ya sea narrativos, descriptivos, instructivos o expositivos puesto que, de esta manera los estudiantes utilicen de manera adecuado los conectores lógicos en distintas funciones. También, sería importante que las actividades sean retroalimentadas y que los estudiantes se autoevalúen sus propios escritos y reconozcan sus errores o mejoras en el uso de los conectores. Por otra parte, el trabajo en equipo es una estrategia que fomenta estas habilidades y promueve la construcción colectiva del conocimiento.

En otro sentido, se sugiere incorporar y aplicar herramientas digitales en las instituciones educativas en cuanto a los contenidos curriculares. Por lo que, es importante que las escuelas cuenten con la tecnología apropiada para garantizar que todos tengan un acceso equitativo, también, se recomienda que los docentes tengan un espacio dentro de la unidad y puedan compartir y reflexionar sus experiencias, logros y desafíos prácticos en cuanto al uso de la tecnología. Además, la administración educativa debe promover una cultura digital que ayude a los estudiantes afrontar los retos de siglo XXI. En este marco, la propuesta pedagógica

mencionada anteriormente puede ser aplicada o adaptada a diferentes niveles y contextos educativos.

Por último, se sugiere que los futuros investigadores enfocados en este tema realicen una investigación más profunda sobre el impacto que tienen las herramientas digitales en el desarrollo de habilidades lingüísticas especificas incluyendo el uso de los conectores lógicos, el razonamiento crítico y la escritura en general. Asimismo, sería interesante explorar nuevas plataformas o integrar recursos digitales con enfoques alternativos, como el aprendizaje basado en proyectos o el aula invertida. Por otra parte, se recomienda tener en cuenta la perspectiva de los representantes en futuras investigaciones, con el fin de comprender de qué forma estas herramientas pueden ayudar en el hogar como apoyo al aprendizaje escolar. La continuidad de estas investigaciones fomentará a una educación más inclusiva y adaptada a las realidades actuales.

6. Referencias bibliográficas

Asencio, Y. J. V., Panchana, C. A. M., Arias, N. G., & Aguilar, W. O. (2024). La comprensión lectora de los estudiantes de básica elemental a partir del aprendizaje colaborativo. *Revista Uniandes Episteme*, *11*(3), 334-346. https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3554

Ayala, D. E. (2023). TOMI digital y Liveworksheets como recursos didácticos para el aprendizaje de Biología Celular con los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología ENT. Repositorio institucional de la Unach. http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11370

Barreto C. (2017). *Los conectores lógicos textuales en el aprendizaje de los signos de puntuación (coma, punto y coma, punto) en los alumnos del quinto grado de educación secundaria de la i.e. César Vallejo Nº 34047 Cerro de Pasco.* [Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación secundaria]. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. http://45.177.23.200/handle/undac/393

Barreto Cristobal, Y. (2017). Los conectores lógicos textuales en el aprendizaje de los signos de puntuación (coma, punto y coma, punto) en los alumnos del quinto grado de educación secundaria de la ie César Vallejo Nº 34047 Cerro de Pasco. http://45.177.23.200/bitstream/undac/393/1/T026_04203355_T.pdf

Cabrera-González, AC, Abreu-Márquez, E., & Martínez-Abreu, YB (2019). Dificultades en la redacción de textos argumentativos relacionados con la ciencia. Ingeniería Mecánica , 22 (2), 67-73. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=225160733001

Castrillón, L. (2015). Las tecnologías educativas y la formación de pensamiento crítico. *Fides et ratio, 10*(10), 15-28. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2015000200001&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Cedeño, F. M., y Zambrano, J. (2023). Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 97–126. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5192/6659

Cid, R. A., & Higuera, M. S. R. (2017). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva. In *Congreso nacional de investigación educativa*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1756842710&Signature=NEfxaOGf9L7VeuNvjxCmY2nM32MZbVt0c8qR8pXOi-QAx7p-R90atoZMVxN~2quJ5ujrmtKhr3DGbTzb2Op1Jj1oS1CNlvTPYaS8faA5sw6SXGNpGmn86NpLEo36lb9XpwJ1MneWKpKo67y5PV43Ia7GRkGH3ukzlzskz1GpYEAegD36APOegpfIqpXHAgwHkIj-lUr5VMWXfAHy~P4MGKnLtM7nDsYEKPYR8vXiPm7tgiYTI7JjS0OM67Jl8HoASDjGWoCmIJ6-~ZvI1AuK--DjYG7CHmT4vnahLNwKN3SAydXrKayQ3w~10Cp-akDUVeijh9zwBolPR0-Q57l~ug__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Comba J. (2018). Guía de conectores lógicos. Universidad de los Andes. https://prolipa.com.ec/blog/wp-content/uploads/2018/03/Conectores.pdf

Díaz, G., & Ortiz, R. (2005). La entrevista cualitativa. *Universidad Mesoamericana*, *31*, 2-31. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33878051/2_entrevistacualitativa-libre.pdf?1401961355=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3D2_entrevistacualitativa.pdf&Expires=1739844198&Signature=VOiU3KNKc2fUkeOrpUIwTl1i-5jt05mL06G8UK6qBl3gaeFyGXObyZmkln7djzZuduwoE16CPk-BMG1NaBIGrFGYbC41JAH9PkwE79SAJYD4K~NTXSAZsuTFTXJWlXOLrteOh4saeNGF~aL4I6mza4Vnz9MhNexdpG6v1YpHQR4qlIpusYWoCvj2fozbs4q0HuFuVcMuB7x40N4mcUrje66zm5Jv9nkvjPMwSgd2y9eSzx58Qz7B9RL5CYnJBQ~MJvsDwKyf0nTjewe1kAYjbtthRBrJySeDJZEc2kh9ohRhLBViVabb-YHct0le5LBsCOVHOnHDHJc3usiO19jX6w__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Domínguez Domínguez, I., Rodríguez Delgado, L., Torres Ávila, Y., & Ruiz Ávila, MM (2015). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina , 3 (1), 94-102. https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=552357190012

Dussan F. (2022). *Ambientes de Aprendizaje Mediados por Herramientas Digitales para el Fortalecimiento de la Lectoescritura en Básica Primaria.* [Proyecto para optar al título de Magíster en Educación]. Universidad de la Costa. https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/0f0e572a-540e-4c32-a023-32e313fd5e66

Fernández Cerero, J. (2024). Investigación en competencia digital docente para la inclusión educativa en la universidad: (1 ed.). Madrid, Dykinson. Recuperado de https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/275708?page=28.

Fonseca, J., Lema,M., Ramos, Y. y Abad, G. (2025). Herramientas digitales como estrategias didácticas para el mejoramiento del vocabulario en estudiantes de octavo de Básica de zonas rurales. Revista G-ner@ndo, V°6 (N°1,). 6169–6200. https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/698

Franco, H. (2020). *Herramientas digitales colaborativas y su contribución en la aplicación del método de casos en estudiantes de una universidad privada de Arequipa 2020.* [Trabajo de investigación para optar el grado académico de maestro en docencia universitaria y gestión educativa]. Universidad Tecnológica del Perú. https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/4817

Gabarda Méndez, V. (Coord.) (2024). Competencia digital docente: desafíos y propuestas: (1 ed.). Dykinson. https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/279525?page=4.

Galarza, C. A. R. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, *9*(3), 1-6. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7746475

García A. (2024). *El aprendizaje basado en proyectos y el uso de herramientas digitales para favorecer la enseñanza en alumnos de la fase 3 de la escuela primaria Jorge Washington.* [Elaboración de tesis de grado para obtener el Grado de Maestría en nuevas tecnologías para el aprendizaje]. Universidad Iberoamericana Puebla. https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/6088

Gema, M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Revista de Ciencias Humanas y Sociales, ISSN 1012-1587, Nº. 83, 2017, págs. 252-277 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338

Giraldo G. (2015). La escritura en el aula como instrumento de aprendizaje. Estudio en universidades. Ánfora , 22 (38), 39-59. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=357839273002

Gómez, C. (2024). Canva: curso completo: (1 ed.). RA-MA Editorial. Recuperado de https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/278997?page=6

Guevara-Vizcaíno, C., Cordero-Cordero, G., & Erazo-Álvarez, C., (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. 593 Digital Publisher CEIT, 7(4-2), 328-341 https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1426

Lara, M. A. B., Mansilla, M. P., de Agüero Servín, M., Mendiola, M. S., & Cazales, V. J. R. (2022). Los grupos focales como estrategia de investigación en educación: algunas lecciones desde su diseño, puesta en marcha, transcripción y moderación. *Revista CPU-e*, (34), 163-197. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8349959

Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista iberoamericana de Educación*, *33*(1), 1-21. https://rieoei.org/RIE/article/view/2923/3847

Matos, Y., & Pasek, E. (2008). La observación, discusión y demostración: técnicas de investigación en el aula. *Laurus*, *14*(27), 33-52. https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892003.pdf

Maya, E. (2014). Métodos y técnicas de investigación. https://librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2418/metodos_y_tecnicas.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi

Perú. http://coralito.umar.mx:8383/jspui/bitstream/123456789/1539/1/80-M%c3%a9todolog%c3%ada%2bde%2bla%2binvestigaci%c3%b3n.pdf

Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf

Moreno, P. (2005). *Metodología de la investigación*. http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3830/Metodolgia_investigaci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Orozco-Alvarado, J., & Díaz-Pérez, A. (2018). ¿Cómo redactar los antecedentes en una investigación cualitativa?. Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas, 1(2), 66-82. DOI: https://doi.org/10.30698/recsp.v1i2.13

Pacheco, F. D. R., & Salazar, V. G. P. (2020). Grupos focales: marco de referencia para su implementación. *INNOVA Research Journal*, *5*(3), 182-195. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878893

Padilla Karina. (2021). Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de Ciencias Naturales para estudiantes de séptimo de básica de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán, año lectivo 2020-2021. Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado de: https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf

Padilla, J., Rojas, M., Valderrama, A., Ruiz de la Cruz, R., y Flores, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. Horizontes. Revista De Investigación En

Ciencias De La Educación, 6(23), 669–678. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.8 en línea]. <https://dle.rae.es> [31/05/2025].

Rodríguez Hernández, BA, & Martínez Serna, CN (2018). Análisis del uso de conectores discursivos en la argumentación escrita de alumnos de primaria. Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento , 6 (18), . https://doi.org/10.22201/enesl.20078064e.2018.18.65583

Rodríguez, Herráiz, et al. (2010). Investigación acción. Universidad de Guanajuato. Obtenido de: https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-la-salle-pachuca-ac/derecho-economico/rodriguez-s-investigacion-accion/69126119

Ruiz, F., Barrionuevo, E., Villacres, M., & Estrella, M., (2023). El docente como mediador y diseñador de experiencias de aprendizaje. 593 Editorial Digital CEIT, 8(6-1), 37-47, https://doi.org/10.33386/593dp.2023.6-1.2255

Ruiz-Loor, L. G., & Intriago-Romero, W. I. (2022). El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, *6*(11), 75-90. https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/230/388

Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. del R., & Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio De Las Ciencias*, *2*(3 Especial), 127–137. https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/298

Schunk D. (2012). Teorías del Aprendizaje. Una perspectiva educativa. Revista técnica, Universidad Nacional autónoma de México. Obtenido de: https://fundasira.cl/wp-content/uploads/2017/03/TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE.-DALE-SCHUNK..pdf

Ticona, R. M. L., Condori, J. L. M., Mamani, J. S. M., & Santos, F. E. Y. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag*, *9*(2), 30-39. https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/216/206

Tipismana Matos, L. (2023). Herramientas digitales y proceso de enseñanza aprendizaje en los docentes de educación básica regular. *UCV-SCIENTIA*, 15 (2), 62-73. https://doi.org/10.18050/revucv-scientia.v15n2a6

Toapanta Angulo, G. L., & Trujillo Bonilla, A. C. (2024). El empleo de recursos lingüísticos en la redacción de textos descriptivos en los estudiantes de 5 año de EGB de la unidad educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvín" de la ciudad Guaranda, provincia Bolívar, periodo lectivo 2023–2024 (Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar. Facultad de Ciencias de la Educación. Carrera Educación Básica). https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/7018/1/Proyecto%20Toapanta%20y%20Trujillo.pdf

Toscano, G. T. (2009). La entrevista semi-estructurada como técnica de investigación. *Graciela Tonon (comp.)*, *46*, 45-73. https://colombofrances.edu.co/wp-content/uploads/2013/07/libro_reflexiones_latinoamericanas_sobre_investigacin_cu.pdf#page=48

Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559

Vega Tomalá, R. A. ., & Sigüencia Carrión, J. H. . (2021). Incidencia de actividades de rebote en la motivación y desempeño facilitado por Liveworksheets. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, *5*(20), 1098–1108. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i20.260

Vélez-De La Cruz, M. D., & Delgado-Cedeño, L. A. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de lengua y literatura. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, *7*(12), 215-238. https://www.editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/327/538

Villalta Jiménez, S. L. (2019). Importancia de la lectoescritura y su incidencia en el pensamiento logico de los niños de 5 a 6 años (Bachelor's thesis). https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5214/1/TESIS%20PDF%20SUANNY%20VILLALTA-1.pdf

Yuquilima D. y Yuquilima F. (2025). *Herramientas digitales y su influencia en la comprensión lectora en estudiantes de Básica Media.* [Informe de investigación previo a la obtención del título de magíster en educación con mención en lingüística y literatura]. Universidad Estatal de Milagro. http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/7563

7. Anexos

Anexo 1: Consentimiento para el grupo focal

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Universidad Nacional de Educación

Azogues / 5 de mayo de 2025

Asunto: Autorización para participación en grupo focal

Estimados padres de familia:

Reciban un cordial saludo. Nos dirigimos a ustedes en calidad de estudiantes de la **Universidad Nacional de Educación (UNAE)** de la **carrera de Educación Básica del itinerario en Lengua y Literatura**, con el fin de solicitar su autorización para que su hijo/a participe en una actividad académica que forma parte de nuestro trabajo de tesis titulado "Herramientas educativas digitales en el aprendizaje de conectores lógicos en estudiantes de quinto año de educación básica"

El objetivo de esta actividad es realizar **un grupo focal** con algunos estudiantes de Quinto Año paralelo "A" de Educación Básica para conocer sus opiniones sobre el uso de herramientas digitales como Canva, Liveworksheets y Kahoot en el aprendizaje de los conectores lógicos. Esta información es completamente confidencial y será utilizada únicamente con fines investigativos y académicos.

Las preguntas están adaptadas a su edad y serán formuladas en un ambiente seguro y respetuoso, sin afectar el normal desarrollo de sus actividades escolares. La participación de su hijo/a es voluntaria, y en cualquier momento podrá retirarse si así lo desea.

Agradezco su apoyo y colaboración en este proceso. Si está de acuerdo con la participación de su representado/a, por favor firme la autorización que se presenta a continuación.

Atentamente,
Ismael Arpi Guamán
Tatiana Maldonado Morocho

Estudiantes de la Carrera de Educación Básica del itinerario de Lengua y Literatura
Universidad Nacional de Educación

AUTORIZACIÓN

Yo, _____, representante legal del/la estudiante _____, autorizo su participación en el grupo focal mencionado anteriormente, como parte del proyecto de investigación educativa que lleva a cabo el/la estudiante _____.
Firma del representante: _____
Cédula: _____
Teléfono de contacto: _____

Anexo 2: Consentimiento para la entrevista a la docente

UNAE

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA SOLICITUD DE ENTREVISTA A LA DOCENTE DE AULA

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Agustin Ismael Arpi Guamán y Evelyn Tatiana Maldonado Morocho, estudiantes de la carrera de Educación Básica con el itinerario de Lengua y Literatura de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), asesorada por el docente Danilo Dias. La investigación, denominada "Herramientas educativas digitales en el aprendizaje de conectores lógicos en estudiantes de quinto año de Educación Básica.", tiene como objetivo analizar las herramientas educativas digitales: Canva, Liveworksheets, Kahoot para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los conectores lógicos en los estudiantes de quinto año de Educación Básica.

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado/a. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una investigación. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de la entrevista serán almacenadas únicamente por los investigadores en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y sus asesores tendrán acceso a la misma. Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse a los siguientes correos electrónicos: ismarpi98@gmail.com - tatianamaldonado1205@gmail.com o a los números: 0986647934 - 0981731261

Yo, _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice con fines investigativos.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (marcar una "X" de las siguientes opciones):

	Declarada, es decir, que en la investigación se hará referencia expresa de mi nombre.
	Confidencial, es decir, que en la investigación no se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y el investigador utilice un código de identificación o pseudónimo.

_____

Firma del (de la) participante

Nombre completo del (de la) participante:
Fecha:
Correo electrónico del (de la) participante:

_____

Firma del investigador responsable

Nombre del investigador responsable: Agustín Ismael Arpi Guamán
Fecha: 26/05/2025

_____

Firma del investigador responsable

Nombre del investigador responsable: Evelyn Tatiana Maldonado Morocho
Fecha: 26/05/2025

Anexo 3: Diarios de campo

DIARIO DE CAMPO 1

DIARIO DE CAMPO 2

DIARIO DE CAMPO 3

DIARIO DE CAMPO 4

DIARIO DE CAMPO 5

DIARIO DE CAMPO 6

DIARIO DE CAMPO 7

Anexo 4: Validación de la Entrevista por experto 1

MATRIZ VALIDACIÓN ENTREVISTA A EXPERTOS SOBRE HERRAMIENTAS EDUCATIVAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE DE CONECTORES LÓGICOS

Marque con una x su percepción de cada ítem y si considera que alguno puede fortalecerse, agradecemos colocar en observaciones

Nombre del validador: Luisa Patricia Ramón Pacurucu

ÍTEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	x		x		Sería mejor poner ¿Qué importancia tiene para usted los conectores lógicos en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año?
2	x		X		
3	x		X		Esta debería ser su primera pregunta.
4	x			x	No se entiende, ¿cuál sería el aporte de esta pregunta? debe ser mejor redactada.

UNAE

5					Antes de esta pregunta, debería plantearse otra pregunta o dividir la pregunta para que exista un tipo de introducción a las tecnologías y a su vez este se conecte con la temática de ustedes, sobre los conectores lógicos.
6	x			x	Esta pregunta debería ser mejor redactada, ya que al parecer no darán una respuesta quizá como lo esperan.
7	x		x		Considero que esta pregunta debería ir antes.
8	x		x		

FIRMA:

Firmado electrónicamente por:
LUISA PATRICIA RAMON PACURUCU
Validar únicamente con firmaec

Anexo 5: Validación de la entrevista por experto 2

UNAE

MATRIZ VALIDACIÓN ENTREVISTA A EXPERTOS SOBRE HERRAMIENTAS EDUCATIVAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE DE CONECTORES LÓGICOS

Marque con una x su percepción de cada ítem y si considera que alguno puede fortalecerse, agradecemos colocar en observaciones

Nombre del validador: Luis Mauricio Bustamante Fajardo

ÍTEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	x		x		Acercar a la docente a través de medir su personalidad como, por ejemplo: ¿cuántos años ejerce usted la profesión de la docente? ¿Cuáles son sus perspectivas del área de lengua y literatura acercarse al tema? (fuera de las preguntas propuestas). ¿Qué importancia creé que tienen el aprendizaje de conectores lógicos?
2	x			x	Según su experiencia antes de cada pregunta.
3	x		x		Que le ha funcionado en vez de utilizado
4	x			x	Según su criterio ¿cómo los conectores lógicos aportan a mejorar el aprendizaje en la coherencia y cohesión?
5	x		x		Buscar formas para introducir este tema según su experiencia usted que piensa hacer de las herramientas digitales aportan con la educación como ejemplo Canva, Kahoot, etc.
6	x		x		Entre paréntesis, técnicos. Para el uso de herramientas digitales en el aula en general de impiden…

7	x		x		Motivar y fortalece el aprendizaje de conectores lógicos
8	x		x		Cambiar están similares

FIRMA:

Firmado electrónicamente por:
LUIS MAURICIO
BUSTAMANTE FAJARDO
Validar únicamente con FirmaEC

Anexo 6: Entrevista

UNAE

ENTREVISTA SOBRE HERRAMIENTAS EDUCATIVAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE DE CONECTORES LÓGICOS

NOMBRE Y APELLIDO:	Arpi Guamán Agustín Ismael Maldonado Morocho Evelyn Tatiana	**CICLO ACADEMICO:**	Noveno ciclo
UNIVERSIDAD:	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN	**PAÍS:**	Ecuador
FECHA DE RECEPCIÓN:		**FECHA DE ENVÍO:**	

OBJETIVO GENERAL:

Analizar las herramientas educativas digitales: Canva, Liveworksheets, Kahoot para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los conectores lógicos en los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Explorar los fundamentos teóricos de las herramientas educativas digitales y su relación con el aprendizaje de los conectores lógicos en el área de Lengua y Literatura.
- Reconocer los beneficios de las herramientas educativas digitales: Canva, Liveworksheets, y Kahoot para el aprendizaje de los conectores lógicos.
- Diseñar una propuesta basada en las herramientas digitales: Canva, Liveworksheets, y Kahoot para el fortalecimiento de los conectores lógicos.
- Resaltar la efectividad de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de los conectores lógicos y su contribución a la escritura efectiva de los textos.

CATEGORÍAS	ÍTEM	PREGUNTAS
Conectores Lógicos	01	¿Según su experiencia qué importancia cree usted que tienen los conectores lógicos en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año?
	02	¿Según su experiencia qué métodos o estrategias le han funcionado para enseñar o potenciar habilidades lingüísticas?
	03	¿Según su experiencia cuáles son las principales dificultades que ha observado en sus estudiantes al momento de usar conectores lógicos en sus producciones orales o escritas?
	04	¿Según su criterio como los conectores lógicos influye en la coherencia y cohesión de los textos producidos por sus estudiantes?
Herramientas educativas digitales	05	¿Según su criterio que piensa usted sobre la tecnología en la educación? Cree usted que las herramientas digitales como, por ejemplo: Canva, YouTube, Liveworksheets, Power Point, Kahoot, o Word ¿aportan a la educación? ¿Se puede relacionar con el aprendizaje de los conectores lógicos?
	06	¿Según su experiencia cuáles cree que son los principales obstáculos (técnicos, pedagógicos o institucionales) que impiden el uso de herramientas digitales en el aula?
	07	¿Cree que la incorporación de estas herramientas digitales podría motivar y fortalecer el aprendizaje en el uso de conectores lógicos? ¿Por qué?
	08	¿Cree usted que es importante que los estudiantes conozcan plataformas digitales educativas para que tengan un buen uso de la tecnología?

Anexo 7: Validación del grupo focal pre-aplicación por experto 1

UNAE

MATRIZ VALIDACIÓN GRUPO FOCAL PRE-APLICACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE DE CONECTORES LÓGICOS MEDIANTE HERRAMIENTAS DIGITALES

Marque con una x su percepción de cada ítem y si considera que alguno puede fortalecerse, agradecemos colocar en observaciones

Nombre del validador: Ada Rodríguez

ÍTEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1					
2	X		X		Al final de las oraciones, en las opciones, no se deben colocar puntos suspensivos. Además, los puntos suspensivos son solo 3, no 2 ni 4. Corregir esto.
3		X		X	No puede haber 2 preguntas en un mismo ítem; además, las opciones de respuesta corresponden a la primera no a la segunda pregunta.

4	X		X		
5	X			X	La opción d) no concuerda con la pregunta. La opción debe ser "No sé" o "No estoy seguro/a"
6		X		X	No puede haber 2 preguntas en un mismo ítem; además, igual que en el ítem 3, las opciones de respuesta corresponden a la primera no a la segunda pregunta. Adicional, la opción de respuesta b) es de

					completación. No puede mezclar preguntas de opción múltiple con preguntas libros o de completación en un mismo ítem.
7	X		X		
8	X		X		

FIRMA:

Anexo 8: Validación del grupo focal pre-aplicación por experto 2

UNAE

MATRIZ VALIDACIÓN GRUPO FOCAL PRE-APLICACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE DE CONECTORES LÓGICOS MEDIANTE HERRAMIENTAS DIGITALES

Marque con una x su percepción de cada ítem y si considera que alguno puede fortalecerse, agradecemos colocar en observaciones

Nombre del validador: HUGO FERNANDO ABRIL PIEDRA

ÍTEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	X		X		Puede afinarse la redacción para que sea más precisa: "¿Cómo calificas las clases de tu profesora en Lengua y Literatura?"
2	X		X		Podría incluirse una definición breve de "herramientas digitales" si se aplica con estudiantes más pequeños.
3	X		X		Se recomienda ajustar a: "¿Cuándo tu profesora utiliza videos en clase (como los de YouTube), te ayudan a comprender mejor?"
4	X		X		
5	X		X		
6	X		X		
7	X		X		
8	X		X		

FIRMA:

HUGO FERNANDO ABRIL PIEDRA

HUGO FERNANDO ABRIL PIEDRA
0102118148

Anexo 9: Validación del grupo focal pos-aplicación por experto 1

UNAE

MATRIZ VALIDACIÓN GRUPO FOCAL POS-APLICACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE DE CONECTORES LÓGICOS MEDIANTE HERRAMIENTAS DIGITALES

Marque con una x su percepción de cada ítem y si considera que alguno puede fortalecerse, agradecemos colocar en observaciones

Nombre del validador:
ADA RODRÍGUEZ

ÍTEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	X		X		
2	X		X		
3	X		X		
4	X		X		
5		X		X	No se deben mezclar preguntas abiertas con preguntas de opción múltiple en un mismo instrumento
6	X		X		
7	X		X		Cuidar la ortografía

FIRMA:

ADA NELLY RODRIGUEZ ALVAREZ

Anexo 10: Validación del grupo focal pos-aplicación por experto 2

UNAE

MATRIZ VALIDACIÓN GRUPO FOCAL POS-APLICACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE DE CONECTORES LÓGICOS MEDIANTE HERRAMIENTAS DIGITALES

Marque con una x su percepción de cada ítem y si considera que alguno puede fortalecerse, agradecemos colocar en observaciones

Nombre del validador: HUGO FERNANDO ABRIL PIEDRA

ÍTEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	X		X		Se puede aclarar: "¿Te gustaron las actividades realizadas con Canva, Liveworksheets y Kahoot? ¿Por qué?"
2	X		X		
3	X		X		
4	X		X		
5	X		X		
6	X		X		
7	X		X		Se sugiere una redacción alternativa más directa: "¿Qué actividad te ayudó más a entender cómo usar los conectores?"

FIRMA:

HUGO FERNANDO ABRIL PIEDRA

HUGO FERNANDO ABRIL PIEDRA
0102118148

Anexo 11: Grupo focal pre-aplicación

CATEGORIAS	ITEM	PREGUNTAS	Respuesta Guiada
Herramientas Educativas Digitales	01	**¿Qué te parecen las clases de tu profesora en Lengua y Literatura?**	a) Interesantes b) Divertidas c) Normales d) Aburrida
	02	"Las herramientas digitales son programas o aplicaciones que usamos en computadoras, tabletas o celulares para aprender, jugar o hacer tareas de forma divertida." **¿Sabes qué son las herramientas digitales?**	a) Sí, son tecnologías que usamos en la computadora o celular para aprender , como YouTube o juegos. b) Más o menos, he visto algunas, pero no sé bien cómo se llaman. c) No estoy seguro/a, creo que son como páginas web o aplicaciones. d) No, nunca he usado herramientas digitales para aprender.
	03	**¿Conoces otras herramientas digitales como juegos, aplicaciones o páginas web para aprender y qué opinas de ellas ?**	e) Si, conozco varias, pero me gusta más YouTube f) Algunas he usado, pero no puedo utilizarlas g) Conozco solo las herramientas que la docente utiliza para la clase h) No conozco otras herramientas, pero me gustaría utilizar más plataformas
			interesantes
	04	• **¿Cuándo tu profesora utiliza videos en clase (como los de YouTube), te ayudan a comprender mejor?**	a) Sí, me ayudan mucho porque de esta forma aprendo de una mejor manera. b) A veces, si el video es corto y fácil de entender. c) No mucho, a veces me confunden. d) No, prefiero que la profesora lo explique sin videos.
	05	• **¿Qué crees que debe tener un párrafo para que esté bien escrito?**	a) Una idea clara y palabras que se entiendan. b) Oraciones ordenadas que hablen de lo mismo. c) Palabras que unan las ideas, como "porque" o "entonces". d) No estoy seguro/a
Aprendizaje de conectores lógicos	06	• **¿Sabes para qué sirven los conectores lógicos?**	a) Sí b) Solo recuerdo algunos c) No recuerdo d) Nunca he visto ese tema
	07	• **¿Crees que los conectores lógicos se pueden usar en otras materias? ¿En cuáles?**	a) Matemáticas b) Ciencia Naturales c) Estudios Sociales d) Todas
	08	• **¿Te parecen útiles los conectores lógicos para escribir oraciones o contar historias? ¿Por qué?**	a) Sí, porque me ayudan a unir las ideas y que se entienda mejor. b) Sí, porque hacen que mi historia tenga sentido. c) A veces, pero todavía me cuesta usarlos bien. d) No mucho, no sé bien cómo usarlos todavía

Anexo 12: Grupo focal pos-aplicación

CATEGORÍAS	ÍTEM	PREGUNTAS	Respuesta Guiada
Herramientas Educativas Digitales	01	**¿Te gustaron las actividades realizadas con Canva, Liveworksheets y Kahoot?**	a) Sí, fueron divertidas y aprendí mucho. b) Estuvieron bien, pero me costó un poco. c) No me gustaron mucho. d) Me parecieron difíciles.
	02	**¿Cuál de las herramientas que usamos (Canva, Liveworksheets o Kahoot) te gustó más?**	a) Canva b) Liveworksheets c) Kahoot d) Ninguna
	03	**¿En qué materias te gustaría seguir usando estas herramientas digitales?**	a) Matemáticas b) Ciencias Naturales c) Estudios Sociales d) Todas
	04	**¿Crees que con estas actividades aprendiste mejor los conectores lógicos?**	a) Sí, ahora los entiendo mejor. b) Aprendí un poco. c) No mucho. d) No aprendí nada nuevo.
Aprendizaje de conectores lógicos	05	**¿Para qué sirve un conector lógico en una oración?**	a) Para dibujar mejor b) Para unir ideas y dar sentido al texto. c) Para contar cuántas palabras hay. d) Para decorar las frases.
	06	**¿Te sentiste más seguro/a escribiendo oraciones con conectores después de las clases?**	a) Sí, me siento seguro/a. b) Un poco más. c) Igual que antes. d) No, me sigo confundiendo
	07	**¿Qué actividad te ayudó más a entender cómo usar los conectores?**	a) Los juegos como Kahoot me ayudaron. b) Las actividades con Liveworksheets. c) Los diseños en Canva. d) Ninguna me ayudo.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 13: Evaluación diagnóstica

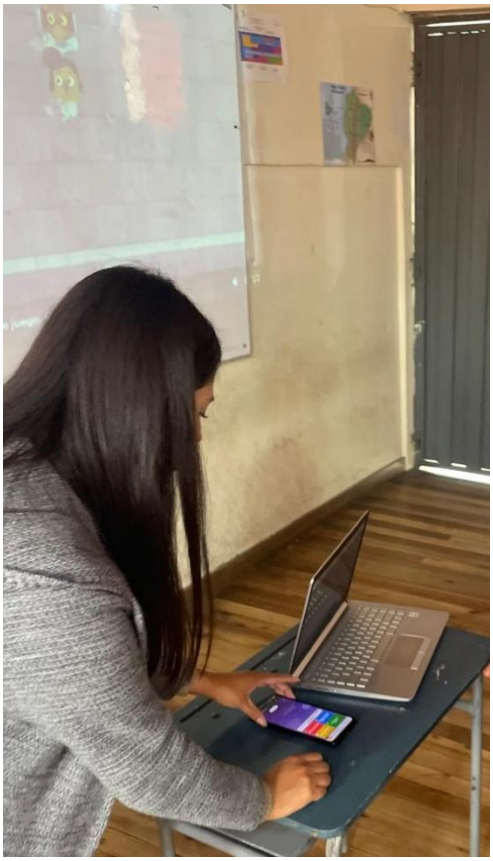
Estudiantes practicantes:	Ismael Arpi Guamán	**Grado:**	Quinto EGB
	Tatiana Maldonado Morocho	**Paralelo:**	"A"
Asignatura:	Lengua y Literatura	**Sección:**	Matutina
Nota: La presente evaluación tiene un carácter académico y tiene como propósito conocer los conocimientos previos de los estudiantes sobre el tema de los conectores lógicos. **No será calificada con una nota**, ya que su objetivo es únicamente diagnóstico.			
Nombre:		**Fecha:**	

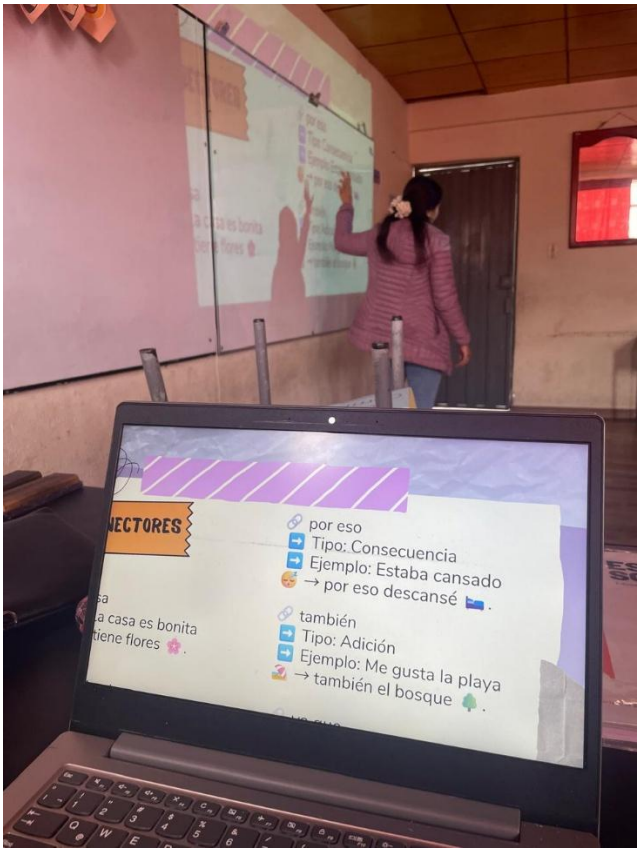
Objetivo de la Evaluación	ITEMS	VALOR
Conocer lo que los estudiantes ya saben sobre los conectores lógicos. Esta información servirá como punto de partida para planificar actividades que les ayuden a aprender mejor el tema. No se trata de poner una nota, sino de ver en qué parte del aprendizaje están.	**1. Subraya el conector lógico en la siguiente oración:** María estudió mucho, por eso sacó una buena nota.	2 p.
	2. Elige el conector que mejor completa la oración: Queríamos ir al parque, _____ empezó a llover. a) Porque b) Sin embargo c) Además d) Luego	2 p.
	3. ¿Para qué crees que sirven los conectores lógicos? _____ _____	2 p.
	4. Completa la oración con un conector lógico adecuado: No hicimos la tarea, _____ el profesor nos pidió que la repitiéramos.	2 p.
	5. Elige el conector que mejor une estas dos ideas: A Juan le gusta el fútbol. A Juan le gusta el básquet. ¿Cuál conector usarías? a) aunque **b) además** c) entonces d) sin embargo	2 p.
	TOTAL	10 p.
	EQUIVALENCIA	10/10

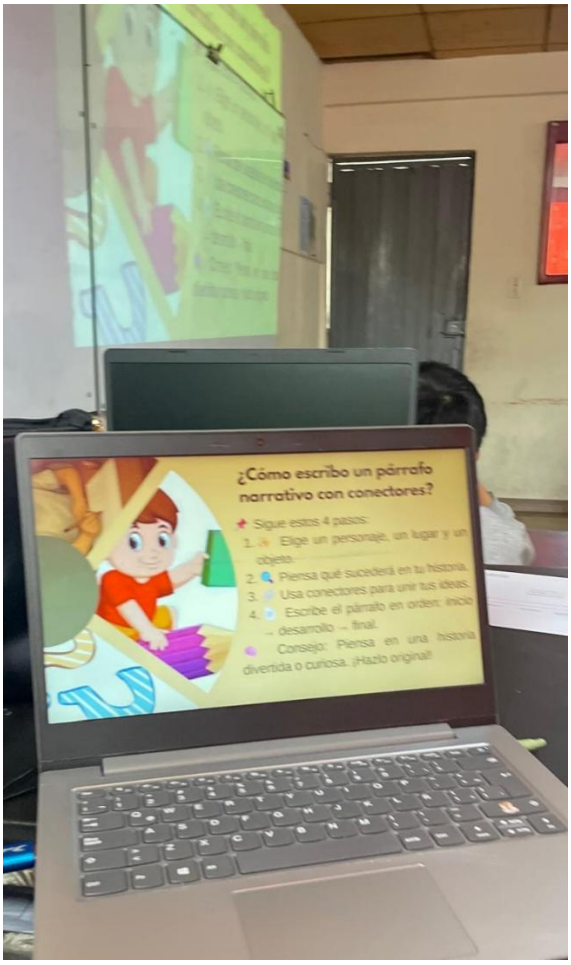
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
PAREJA PEDAGÓGICA: Ismael Arpi Guamán Tatiana Maldonado Morocho	**TUTOR/A ACADÉMICO** Danilo Diaz	**TUTOR/A PROFESIONAL** Lucila Cuenca
Firma: **Fecha:**	**Firma:** **Fecha:**	**Firma:** **Fecha:**

Final del documento

Anexo 14: Imágenes de la propuesta






¿Cómo escribo un párrafo narrativo con conectores?
Sigue estos 4 pasos:
1. Elige un personaje, un lugar y un objeto.
2. Piensa qué sucederá en tu historia.
3. Usa conectores para unir tus ideas.
4. Escribe el párrafo en orden: inicio → desarrollo → final.
Consejo: Piensa en una historia divertida o curiosa. ¡Hazlo original!

