

**OneScreen in the Teaching and Learning of Language and Literature
among High School Students at the Liceo Panamericano Centenario
Educational Unit**

**Onescreen en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los
estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Liceo
Panamericano Centenario**

Autores:

Llvisaca-Guerrero, Sandra Elizabeth
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Ecuador



slivisaca@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-3494-2703>

Córdova-Zoila, Virginia
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Ecuador



zvcordovaa@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-3425-6649>

Coloma-Carrasco, Angel León
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Ecuador



alcolomac@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9625-5950>

Ricaurte-Ulloa, Peggy Danny
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Ecuador



pdricaurteu@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0002-7596-0922>

Fechas de recepción: 25-MAY-2025 aceptación: 25-JUN-2025 publicación: 30-JUN-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

Esta investigación analiza el apoyo pedagógico innovador de las pantallas digitales interactivas “OneScreen” en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Liceo Panamericano Centenario, una propuesta actual que conecta la pedagogía con herramientas digitales de última generación. Desde un enfoque cuantitativo, se aplican encuestas a docentes y estudiantes para identificar percepciones sobre la aplicabilidad, funcionalidad y beneficios pedagógicos de las pantallas digitales interactivas. Los resultados evidencian una valoración altamente positiva hacia esta tecnología, destacando su capacidad para dinamizar contenidos, facilitar la interacción, integrar recursos multimedia y fomentar la participación activa en el aula. El análisis teórico mediante el enfoque cualitativo respalda estos hallazgos, al vincularlos con el modelo educativo centrado en el estudiante, el aprendizaje significativo y las metodologías activas potenciadas por las TIC. Además, se resalta la importancia de que el docente actúe como mediador, adaptando estrategias que favorezcan la motivación, la creatividad y el trabajo colaborativo. En este sentido, se recomienda su incorporación como recurso didáctico innovador, orientado a fortalecer la calidad educativa y responder a las exigencias del entorno digital contemporáneo. Por ello, se presenta una propuesta pedagógica que integra las pantallas digitales interactivas en actividades curriculares de la asignatura de Lengua y Literatura.

Palabras claves: Enseñanza; Aprendizaje; Pantallas digitales; OneScreen

Abstract

This research analyzes the innovative pedagogical support of "OneScreen" interactive digital displays in the teaching-learning process of Language and Literature among high school students at the Liceo Panamericano Centenario Educational Unit. This is a current proposal that connects pedagogy with cutting-edge digital tools. Using a quantitative approach, surveys were conducted with teachers and students to identify perceptions about the applicability, functionality, and pedagogical benefits of interactive digital displays. The results show a highly positive assessment of this technology, highlighting its ability to energize content, facilitate interaction, integrate multimedia resources, and encourage active participation in the classroom. Theoretical analysis using a qualitative approach supports these findings, linking them to the student-centered educational model, meaningful learning, and active methodologies enhanced by ICTs. Furthermore, the importance of teachers acting as mediators, adapting strategies that foster motivation, creativity, and collaborative work, is highlighted. In this regard, its incorporation is recommended as an innovative teaching resource, aimed at strengthening educational quality and responding to the demands of the contemporary digital environment. Therefore, we present a pedagogical proposal that integrates interactive digital screens into curricular activities for the Language and Literature subject.

Keywords: Teaching; Learning; Digital Displays; OneScreen

Introducción

En la actualidad, el proceso educativo enfrenta un notable cambio paradigmático producto de los avances tecnológicos y las nuevas demandas sociales. Tal como lo señala Cedeño (2022), la evolución educativa no solo ha impactado el contenido curricular, sino también la dirección del proceso formativo, promoviendo estrategias que favorecen una participación activa del estudiante, quien adquiere mayor protagonismo en su aprendizaje (p. 5-6). Esta transformación ha sido acompañada por la integración de herramientas digitales que permiten el acceso a redes de aprendizaje y la construcción autónoma del conocimiento.

En consecuencia, el rol del docente ha transitado de ser un mero transmisor a convertirse en un facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje. Así lo argumentan Gózaes et al. (2024), al sostener que las tecnologías web 2.0 posibilitan no solo la creación de contenidos por parte de los estudiantes, sino también la colaboración, evaluación y avance hacia el co-aprendizaje (p. 5). Estas herramientas promueven entornos innovadores mediante estrategias como la gamificación y las aulas invertidas, las cuales transforman la instrucción en una experiencia más significativa. Este nuevo enfoque pedagógico ha sido viable gracias a la proliferación de dispositivos como tabletas, celulares y computadoras, que renuevan las formas de presentar los contenidos curriculares.

En esta línea, las pantallas digitales interactivas se han consolidado como recursos de gran valor en el aprendizaje escolar. Según Parrales (2024), su implementación ha reemplazado exitosamente a las pizarras tradicionales, permitiendo al docente presentar la información de manera dinámica, accesible y permanente (p. 33-34). Fernández (2022) complementa esta visión al señalar que estas pantallas replican las funciones de una pizarra tradicional, pero con la ventaja de contar con una interfaz táctil similar a la de una tableta, permitiendo escribir, dibujar y manipular materiales sin herramientas físicas como tizas o marcadores (p. 22).

Además, su funcionalidad va más allá del diseño, al aportar significativamente a la calidad del proceso pedagógico. En este sentido, Parrales (2024) enfatiza que su uso facilita la compartición de materiales didácticos, motiva al estudiante con recursos visuales y permite atender a distintos estilos de aprendizaje (p. 36). Asimismo, Acuña et al. (2025) destacan que estas herramientas impactan positivamente en la comprensión lectora y las competencias digitales, transformando al docente en un agente de cambio (p. 6). Este

contexto exige el fortalecimiento continuo de las competencias tecnológicas del profesorado, a fin de planificar de manera efectiva y promover aprendizajes significativos.

En este marco de innovación educativa, la herramienta tecnológica OneScreen ha revolucionado las dinámicas de enseñanza y colaboración en el aula. Según Munir (2024), CEO de OneScreen, enfatiza que las pantallas digitales interactivas están diseñadas con el enfoque centrado en las personas para permitir interacciones productivas sin barreras tecnológicas, facilitando la comunicación y la colaboración desde cualquier lugar. Su software, que integra funciones como el uso compartido de pantallas y la asistencia técnica en vivo (Screen Skills Guru), ha optimizado el aprendizaje con paneles interactivos, videoconferencias y funciones de anotación digital (Portal de soporte OneScreen, 2024).

Por otro lado, la implementación de OneScreen en el entorno escolar se refleja en la participación estudiantil y la simplificación de las actividades pedagógicas. De acuerdo con Tweedy (2025), sus pantallas multitáctiles integradas con aplicaciones educativas permiten el trabajo colaborativo, fortaleciendo habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico y la comunicación. Herramientas como QuizWiz y LESSN favorecen la planificación docente y estimulan la colaboración, mejorando la experiencia educativa. Desde una perspectiva más amplia, Gózales et al. (2024) explican que la educación actual se orienta hacia un modelo híbrido, donde la tecnología no reemplaza, sino complementa al aula tradicional, generando entornos inclusivos y eficaces (p. 12). La llamada Educación 4.0 demanda educadores capaces de integrar la innovación tecnológica con la dimensión humana del aprendizaje. En este sentido, Alcívar (2022) subraya la importancia de que el docente adquiera competencias tecnológicas desde su formación inicial, ya que el dominio de la conectividad fortalece su rol en el aula. Asimismo, destaca que las herramientas digitales benefician también a estudiantes con NEE, mejorando la comprensión y el rendimiento académico (p. 12).

Adicionalmente, Vélez et al. (2022) conciben el proceso enseñanza aprendizaje como una serie de fases orientadas al logro de objetivos, en las que el educando es protagonista y el educador, un facilitador que guía mediante recursos didácticos (p. 14). Señalan que el aprendizaje significativo se potencia cuando el docente promueve la motivación, la interacción y el desarrollo de habilidades (p. 14). En cuanto al área de Lengua y

Literatura, advierten que las TIC son indispensables, aunque su aplicación puede verse limitada por problemas de conectividad, sobre todo en zonas rurales, lo cual requiere políticas públicas que cierren la brecha digital. No obstante, destacan que, en contextos equipados estas herramientas favorecen la motivación, la evaluación continua y el desarrollo de competencias (pp. 20-21).

De igual manera, Padilla et al. (2022) sostienen que las herramientas digitales promueven metodologías activas que fomentan un aprendizaje dinámico y colaborativo, favoreciendo tanto el desarrollo técnico como socioemocional del estudiante (p. 9). Sin embargo, recalcan que es indispensable que el docente esté capacitado para su implementación efectiva. En la misma línea, Romo et al. (2023) expresan que las tecnologías permiten personalizar el aprendizaje y mejorar la retroalimentación, lo que implica positivamente en la calidad del proceso educativo (p. 29).

De esta manera se plantea como objetivo principal de la investigación analizar el potencial pedagógico de la herramienta digital interactiva OneScreen, para su implementación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Liceo Panamericano Centenario, según Esteves et al. (2024) critican el enfoque tradicional centrado en el docente, proponiendo la integración de recursos tecnológicos como medio para fomentar un aprendizaje más activo. Su estudio evidenció mejoras en la motivación, participación y rendimiento tras incorporar tecnología en aulas de Bachillerato, lo cual respalda su implementación curricular (pp. 2, 14). Consecuentemente, Martínez y Rodríguez (2020) destacan que la lectura, entendida como un proceso cognitivo complejo, se ve enriquecida con el uso de tecnologías, al facilitar aprendizajes continuos y multidisciplinarios que rompen barreras espacio-temporales (pp. 2-3).

Metodología

Esta investigación enmarca un enfoque descriptivo y de carácter cualitativo-cuantitativo, orientado a examinar como contribuye la tecnología de las pantallas digitales interactivas “OneScreen” en el área de Lengua y Literatura, así como su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato. Para ello, se realiza una revisión bibliográfica que sustenta teóricamente el estudio de la investigación, permitiendo contextualizar el rol de las pantallas digitales interactivas en entornos educativos modernos.



El trabajo de campo se realizó mediante la aplicación de encuestas estructuradas, dirigidas tanto a docentes y estudiantes del área de Lengua y Literatura de Bachillerato de la Unidad Educativa Liceo Panamericano Centenario. Por ello, las encuestas fueron diseñadas y distribuidas a través del formulario de Google, lo cual permitió recopilar información de manera ágil, eficiente y respetuosa con los principios éticos de confidencialidad y voluntariedad.

De acuerdo, con Jiménez (2024) la triangulación de datos obtenidos por el enfoque mixto (datos cuantitativos como cualitativos) de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno explora un enfoque integral permitiendo interpretar con mayor profundidad la funcionalidad de OneScreen en el proceso educativo.

Dado que el número de docentes y estudiantes es reducido y accesible, se trabajó con la totalidad de la población, es decir, se realizó un muestreo censal (Sampieri, 2023). Por tanto, la muestra está compuesta por 20 docentes y 46 estudiantes del área de Lengua y Literatura, matriculados en el Bachillerato de la Unidad Educativa Liceo Panamericano Centenario, sin aplicar técnicas de selección aleatoria ni criterios de exclusión adicionales.

Resultados

Análisis de resultados del cuestionario aplicado a docentes:

1. *¿Considera usted que las herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje como las pantallas digitales interactivas facilitan la adaptación de materiales y recursos educativos, permitiendo así atender las necesidades individuales de los estudiantes?*

Figura 1:

Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

20 respuestas



Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

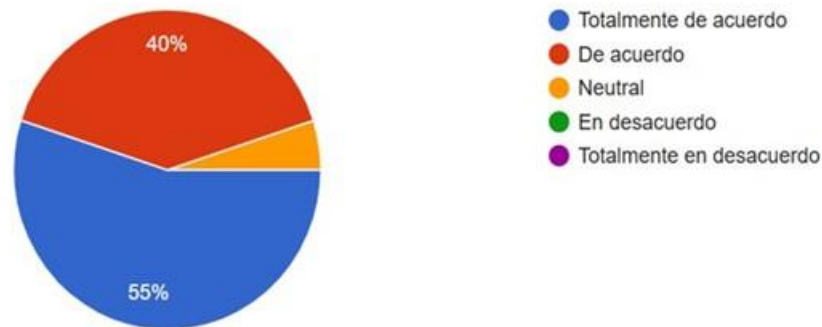
Análisis de resultados de la figura 1: Una mayoría significativa del profesorado (75%) está totalmente de acuerdo con que las pantallas digitales interactivas facilitan la adaptación de materiales y recursos educativos, lo cual evidencia una alta aceptación y valoración positiva hacia esta tecnología como instrumento de personalización del aprendizaje. El 20% que seleccionó “de acuerdo” también respalda esta visión, aunque posiblemente con reservas respecto a su aplicabilidad en todos los contextos. El 5% restante adopta una postura neutral, lo que podría reflejar una falta de experiencia directa o un nivel reciente de familiarización con estas herramientas.

2. *¿Considera usted que las pantallas digitales interactivas complementan los procesos pedagógicos para generar un entorno educativo más inclusivo y efectivo en la enseñanza de Lengua y Literatura?*

Figura. 2

Pantallas digitales en el proceso pedagógico inclusivo.

20 respuestas



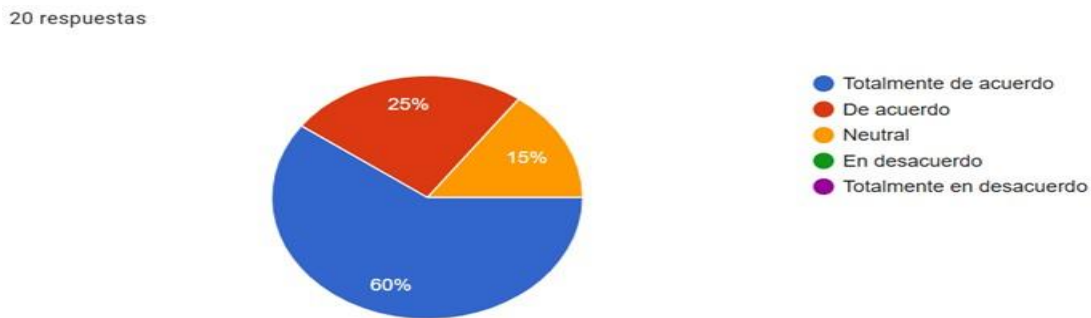
Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

Análisis de resultados de la figura 2: La mayoría de los docentes encuestados (95%) coincide en que las pantallas digitales interactivas complementan positivamente los procesos pedagógicos, específicamente en el área de Lengua y Literatura. El 55% que respondió "totalmente de acuerdo" y el 40% que está “de acuerdo” refleja un alto nivel de confianza y entusiasmo hacia el uso de estas tecnologías como catalizadoras de una enseñanza más inclusiva y efectiva.

5. *¿Considera usted que las funciones interactivas de OneScreen fomentan una mayor participación de los estudiantes en la enseñanza de Lengua y Literatura?*

Figura. 3

OneScreen fomenta la participación en clases.



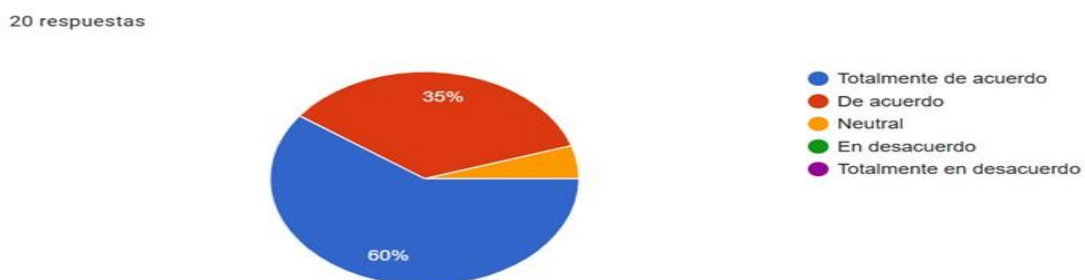
Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

Análisis de resultados de la figura 3: Los datos muestran que el 85% de los docentes considera que las funciones interactivas de la herramienta tecnológica OneScreen potencian la participación estudiantil en el área de Lengua y Literatura. Esta percepción evidencia una valorización de la dimensión activa que ofrecen las tecnologías interactivas, donde los estudiantes ya no son solo receptores pasivos de información, sino protagonistas en la construcción del conocimiento. El 15% de respuestas "neutrales" podría deberse a que ciertos docentes aún no han experimentado directamente o en profundidad las funciones interactivas, o a que sus estudiantes aún no han mostrado una respuesta participativa destacada en sus contextos particulares. No obstante, el hecho de que no haya respuestas negativas refuerza la visión de que esta tecnología tiene un impacto favorable.

10. *¿Considera usted que el aprendizaje significativo promueve el desarrollo cognitivo en los educandos siempre y cuando el docente sea un mediador del aprendizaje donde estimule participación, motivación y desarrollo de habilidades en la enseñanza de Lengua y Literatura?*

Figura. 4

Aprendizaje significativo en el desarrollo cognitivo.



Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

Análisis de resultados de la figura 4: El 95% de los encuestados están de acuerdo o totalmente de acuerdo con que el aprendizaje significativo favorece el desarrollo cognitivo cuando el docente actúa como mediador que fomenta la participación y la motivación. Esto indica una amplia validación del enfoque pedagógico centrado en el aprendizaje significativo, especialmente en el área de Lengua y Literatura.

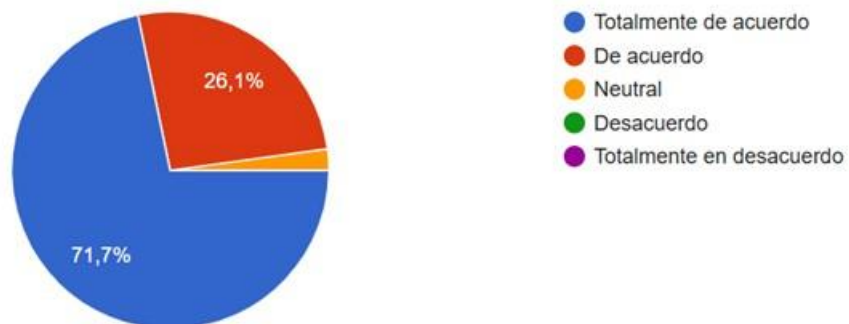
Análisis del cuestionario aplicado a los estudiantes:

1. *¿Considera usted que los recursos visuales y multimedia que usa el docente en OneScreen contribuyen a comprender mejor los temas de Lengua y Literatura?*

Figura. 5

OneScreen optimiza la comprensión de contenidos.

46 respuestas



Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

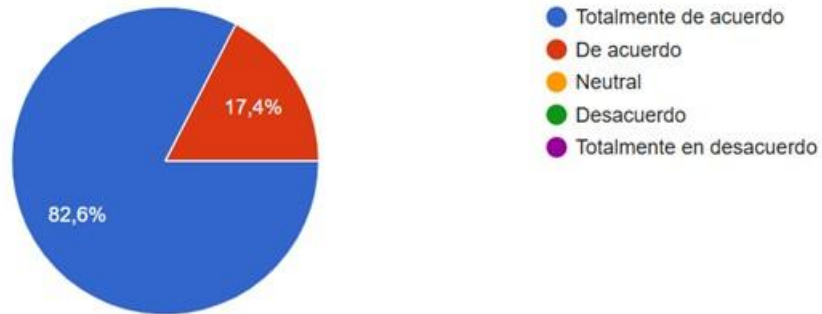
Análisis de resultados de la figura 5: El 97.8% está de acuerdo y totalmente de acuerdo en que el uso de recursos visuales y multimedia en OneScreen mejora la comprensión de los contenidos, indicando una aceptación sólida de las tecnologías interactivas como herramientas didácticas eficaces en la enseñanza de Lengua y Literatura. Solo 1 persona (2.2%) mostró una postura neutral, y ningún participante expresó desacuerdo, lo que indica una opinión muy positiva y uniforme respecto al uso de medios visuales y multimedia en el aula.

4. *¿Considera usted que las pantallas digitales interactivas como "OneScreen" hacen que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más significativo?*

Figura. 6

Pantallas digitales en el aprendizaje significativo.

46 respuestas



Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

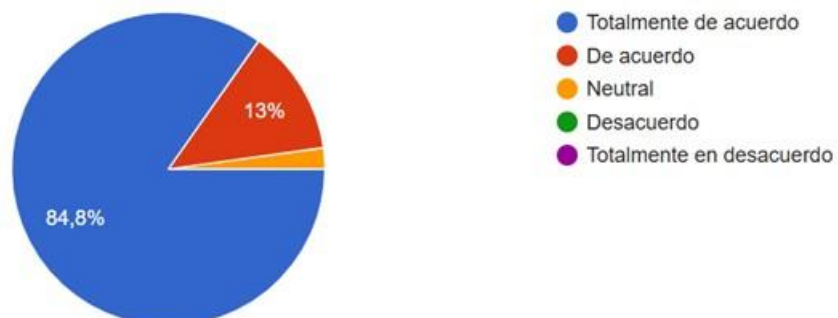
Análisis de resultados de la figura 6: El 100% de los encuestados se muestra de acuerdo y totalmente de acuerdo con que el uso de pantallas digitales interactivas como OneScreen enriquece significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este dato es concluyente y evidencia una aceptación total por parte de los participantes hacia esta tecnología con un notable 82.6% “Totalmente de acuerdo”, lo que refleja no solo conformidad, sino también una convicción firme en la efectividad de OneScreen como herramienta educativa.

5. *¿Considera usted que las actividades de Lengua y Literatura desarrolladas con el apoyo de OneScreen facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje al permitir una mejor retención de los contenidos?*

Figura. 7

OneScreen en la retención de los contenidos.

46 respuestas



Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

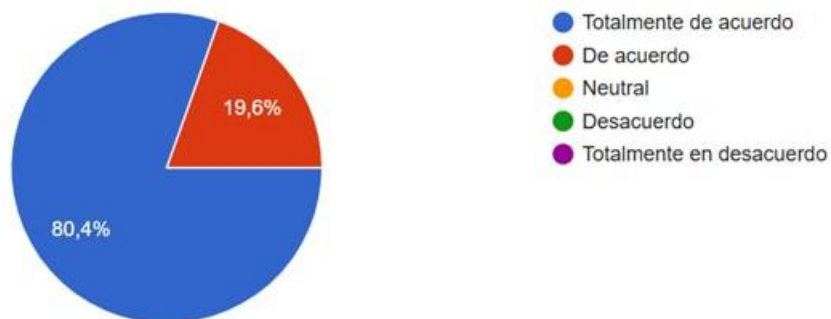
Análisis de resultados de la figura 7: El 84,8% “Totalmente de acuerdo” de los encuestados considera que el uso de OneScreen en las actividades de Lengua y Literatura mejora significativamente la retención de contenidos. Estos resultados indican una percepción muy positiva sobre la efectividad de esta herramienta tecnológica en el proceso educativo, mientras “De acuerdo” 13% también coincide en que OneScreen tiene un impacto favorable, aunque con menor intensidad que el grupo anterior. Si sumamos este porcentaje al anterior, obtenemos un 97,8% de aceptación positiva.

8. *¿Considera usted que utilizar herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura complementa la formación del estudiantado, porque les permite desarrollar capacidades y habilidades, consolidando un aprendizaje continuo, multidisciplinar y transdisciplinar?*

Figura. 8

Herramientas digitales en la formación capacidades.

46 respuestas



Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

Análisis de resultados de la figura 8: El 80,4% de los encuestados está completamente convencido de los beneficios que aportan las herramientas digitales interactivas en la enseñanza de Lengua y Literatura. Este porcentaje evidencia una fuerte aceptación y confianza en el uso de dichas tecnologías como complemento educativo y el 19,6% “De acuerdo” también muestra una actitud positiva, aunque con una convicción ligeramente menor. Sumando este grupo al anterior, se tiene que el 100% de los participantes tiene una postura favorable hacia el uso de herramientas digitales en este contexto.

Propuesta para la Implementación de OneScreen en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato:

1. Introducción

La educación actual requiere la integración de tecnologías interactivas que respondan a las necesidades de las nuevas generaciones. En este contexto, las pantallas digitales interactivas “OneScreen” se presenta como una herramienta tecnológica que permite dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, promoviendo la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Su implementación en la asignatura de Lengua y Literatura del nivel de Bachillerato puede fomentar experiencias educativas más significativas y contextualizadas.

2. Objetivo General

Fomentar el uso pedagógico de OneScreen como recurso digital interactivo en la asignatura de Lengua y Literatura para fortalecer la comprensión lectora, el análisis crítico y la expresión oral y escrita en los estudiantes de Bachillerato.

3. Objetivos Específicos

- Promover la participación activa de los estudiantes mediante el uso de recursos multimedia interactivos.
- Fortalecer la comprensión de textos literarios y no literarios utilizando herramientas digitales visuales.
- Desarrollar competencias comunicativas a través de actividades colaborativas integradas en OneScreen.
- Evaluar de forma dinámica y personalizada los aprendizajes adquiridos.

4. Actividades propuestas con la implementación de pantallas digitales interactivas “OneScreen”.

Tabla 1. Actividades complementadas con OneScreen.

N.º	Actividad	Descripción	Recursos	Temporalización
1	Explorando géneros literarios	Presentar videos y mapas conceptuales interactivos sobre narrativa, poesía y teatro. Se promueve la identificación de características y autores representativos.	OneScreen, recursos visuales, enlaces de multimedia	Semana 1
2	Lectura interactiva de textos	Lectura grupal de cuentos o poemas proyectados en OneScreen, con textos literarios de OneScreen, herramientas de subrayado, digitales notas y análisis colectivo.		Semana 2
3	Identificación de recursos literarios	Juegos y actividades de gamificada en pantalla para reconocer figuras literarias como (metáfora, hipérbole, etc.) y su aplicación en textos.	OneScreen, apps Quizizz, Wordwall	Semana 3
4	Creación de historias colaborativas	Redacción en grupo de cuentos breves usando la pizarra digital, con integración de imágenes y audio.	OneScreen, editores digitales, pizarra interactiva	Semana 4
5	Foros de discusión literaria	Organización de debates dirigidos sobre novelas o temas polémicos abordados en clase, con soporte audiovisual y aplicaciones de videollamadas si es necesario.	OneScreen, micrófono, cámara, y aplicaciones de videollamada	Semana 5
6	Análisis de personajes y tramas	Presentaciones multimedia de análisis literario, creadas por los estudiantes y expuestas en OneScreen.	OneScreen, Prezi, Canva, PowerPoint	Semana 6
7	Evaluaciones dinámicas	Aplicación de pruebas interactivas mediante cuestionarios digitales y concursos en tiempo real.	OneScreen, Kahoot, padlet, Formularios	Semana 7
8	Cierre y retroalimentación	Visualización de resultados, y retroalimentación grupal con videos grabados y análisis de aciertos y errores comunes.	OneScreen, pizarra, recursos grabados	Semana 8

Nota: realizado por los autores.

5. Recursos Necesarios

- Dispositivo OneScreen instalado en el aula.
- Conexión estable a internet.
- Acceso a plataformas educativas y apps interactivas.



- Capacitación básica para el docente en el uso de OneScreen.

6. Evaluación

La evaluación se realiza mediante:

- Observación directa de la participación y rendimiento estudiantil.
- Encuestas de satisfacción a docentes y estudiantes.
- Revisión del desempeño en actividades interactivas y colaborativas

Discusión

Los resultados obtenidos en las encuestas dirigidas a docentes y estudiantes evidencian una alta valoración del uso de herramientas tecnológicas como las pantallas digitales interactivas “OneScreen” en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de Lengua y Literatura. Este hallazgo se alinea de manera coherente con diversos autores que destacan la aplicabilidad positiva de las tecnologías digitales interactivas en el ámbito educativo.

En primer lugar, el 90% de los docentes (60% totalmente de acuerdo y 30% de acuerdo) considera que las pantallas interactivas facilitan la compartición de materiales didácticos, lo cual aporta significativamente a la calidad del proceso pedagógico. Este resultado se encuentra en concordancia con Parrales (2024), quien sostiene que dichas pantallas “facilitan la compartición de materiales didácticos, motiva al estudiante con recursos visuales y permite atender a distintos estilos de aprendizaje” (p. 36). Además, Fernández (2022) refuerza esta visión al explicar que estas herramientas ofrecen una interfaz intuitiva que permite al docente presentar información de forma dinámica y permanente (p. 22).

Asimismo, el 95% de los docentes manifestó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo en que OneScreen permite presentar los contenidos de Lengua y Literatura de forma más dinámica y comprensible. Esta percepción coincide con lo señalado por Esteves et al. (2024), quienes evidenciaron que el uso de recursos tecnológicos en el aula genera mejoras en la motivación, participación y rendimiento del estudiantado (p. 14). Además, este enfoque permite superar los métodos tradicionales centrados en el docente, promoviendo una enseñanza más activa, como lo propone Gonzales et al. (2024) al destacar que “las tecnologías web 2.0 posibilitan no solo la creación de contenidos, sino también la colaboración, evaluación y avance hacia el co-aprendizaje” (p. 5).

Por lo tanto, la percepción sobre la interacción con contenidos digitales también es relevante, así se evidencia con el 95% del profesorado, quienes consideran que OneScreen promueve una enseñanza más activa e innovadora, lo que respalda el enfoque pedagógico centrado en el estudiante, como lo plantea Cedeño (2022), quien argumenta que la evolución educativa actual propicia “estrategias que favorecen una participación activa del estudiante, quien adquiere mayor protagonismo en su aprendizaje” (p. 5-6). Esto se complementa con lo expuesto por Padilla et al. (2022) al afirmar que “las herramientas digitales promueven metodologías activas que fomentan un aprendizaje dinámico y colaborativo” (p. 9).

En cuanto a la integración de recursos visuales y multimedia, el 95% de los docentes reconoce que OneScreen facilita su uso en el área de Lengua y Literatura. Este resultado encuentra respaldo en Romo et al. (2023), quienes subrayan que la tecnología “permite personalizar el aprendizaje y mejorar la retroalimentación, lo que repercute positivamente en la calidad del proceso educativo” (p. 29). Igualmente, Tweedy (2025) destaca que las pantallas multitáctiles integradas con aplicaciones educativas potencian la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración en el aula.

Desde la perspectiva estudiantil, los datos refuerzan aún más los beneficios de OneScreen. Un 97,8% de los estudiantes considera que las herramientas digitales como las pantallas digitales interactivas fomentan la creatividad. Esto respalda la propuesta de Munir (2024), quien indica que OneScreen está diseñada para facilitar “interacciones productivas sin barreras tecnológicas”, promoviendo la colaboración y la comunicación efectiva. Por consiguiente, este tipo de entorno interactivo fortalece habilidades clave del siglo XXI, como lo mencionan Vélez et al. (2022) al referirse a la importancia de un aprendizaje activo y significativo (p. 14).

Adicionalmente, el 100% de los estudiantes está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que el uso de OneScreen hace más claros y sencillos los contenidos de Lengua y Literatura, dato que coincide con los hallazgos de Martínez y Rodríguez (2020), quienes aseguran que la lectura se ve enriquecida con el uso de tecnologías, ya que “facilitan aprendizajes continuos y multidisciplinarios” (p. 2-3).

Por otro lado, la afirmación de que las pantallas digitales fomentan la participación activa es compartida por el 93,5% de los estudiantes. Este resultado es defendido por Acuña et al. (2025) quienes destacan que el uso de estas herramientas “impacta positivamente en

la comprensión lectora y las competencias digitales, transformando al docente en un agente de cambio” (p. 6). Además, Parrales (2024) enfatiza que estas tecnologías permiten una enseñanza personalizada que atiende a la diversidad de estilos de aprendizaje (p. 36). Finalmente, en la pregunta sobre el aprendizaje entre pares, el 100% de los estudiantes reconoció que OneScreen favorece esta dinámica al permitir la manipulación colaborativa de contenidos en tiempo real. Esta percepción valida los planteamientos de Gózales et al. (2024) sobre el co-aprendizaje y los entornos colaborativos, esenciales en un modelo híbrido e inclusivo (p. 12).

Conclusiones

Los resultados obtenidos reflejan una percepción altamente favorable por parte de docentes y estudiantes respecto al potencial pedagógico de las pantallas digitales interactivas “OneScreen” en la enseñanza de Lengua y Literatura. Esta tecnología se presenta como una alternativa innovadora que permite dinamizar la presentación y comprensión de contenidos, fomentar la participación activa y promover metodologías centradas en el estudiante. Las funciones interactivas que conforman las pantallas digitales, permiten la presentación de recursos visuales, multimedia y la posibilidad de facilitar el aprendizaje colaborativo.

La perspectiva unánimemente real y positiva de los encuestados sugiere que la implementación de OneScreen en las aulas contribuye significativamente en la optimización del proceso de enseñanza aprendizaje, fortaleciendo la creatividad, el aprendizaje colaborativo, la motivación y la retención de contenidos en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Liceo Panamericano Centenario, favoreciendo así un aprendizaje que responde a las demandas actuales de una educación moderna, flexible y adaptada a los intereses de los estudiantes. Por lo tanto, se considera pertinente explorar su incorporación en el proceso de enseñanza aprendizaje como parte de una estrategia orientada a fortalecer la calidad educativa. Por ello, integrar tecnologías como OneScreen no solo representa una mejora en los procesos pedagógicos, sino también un paso hacia una educación más interactiva, inclusiva y alineada con los desafíos del siglo XXI.

Referencias bibliográficas

Acuña, Lidia., Alvarado, Alex., & Medina, D. (2025). Impacto de la pizarra digital interactiva en la comprensión lectora de estudiantes de primaria. *Revista*



InveCom, 5(2), e502075. Epub 17 de marzo de 2025. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13851692>

Alcívar Cedeño, L. E. (2022). Las TIC y su aporte en el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. *Ciencia Y Educación*, 3(7), 28 - 40. Recuperado a partir de <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/147>

Cedeño Vera, J. F. (2022). Uso de herramientas tecnológicas como mejoramiento en cuanto a las técnicas de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(8), 2758-2773. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042850>

Esteves Macías, J. C., Guilarte Legrá, M., & Guzmán Hernández, R. (2024). Integración de recursos tecnológicos en la Enseñanza de Lengua y Literatura. Reflexiones y propuesta. *Atenas*, (62 (enero-diciembre). Recuperado a partir de <https://pf.umcc.cu/index.php/atenas/article/view/1006>

Fernández Catalán, J. E. (2022). Uso de la pizarra digital interactiva y el programa Netsupport School en el proceso de enseñanza aprendizaje de secundaria. <https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/12769>

González Cano, J; Mazzini Mite, N; Moreira Santos, M & Garzón Balcázar, J. (2024). Nuevas tecnologías en la educación: Influencia, ventajas y desafíos. *RECIMUNDO*, 8(2), 193-205. DOI:10.26820/recimundo/8. (2). abril.2024.193-205 <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/2265>

Jiménez Chaves, V. E. (2021). Triangulación metodológica cualitativa y cuantitativa. *Revista Sobre Estudios E Investigaciones Del Saber académico*, (14), 76–81. <https://doi.org/10.70833/rseisa14item276>

Martínez Pedraza, R., & Rodríguez Prieto, M. (2020). Las tecnologías y la enseñanza de la literatura. Una experiencia práctica. *Universidad y Sociedad*, 12(2), 116-125. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n2/2218-3620-rus-12-02-116.pdf>

Miranda, Jandry & Toala, Marco. (2024). *Implementación de infraestructura IOT para pizarras digitales interactivas con sensores cmos en la carrera de Tecnologías de la Información de la Universidad Estatal del sur de Manabí* (Bachelor's thesis, Jipijapa-Unesum). <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/6361>

Munir, S. (2024) Las organizaciones ahora pueden darse cuenta del beneficio de las personas que trabajan juntas. [Comentario en la entrada “Acerca de OneScreen

Solutions-Cuando las tecnologías trabajan juntas”]

<https://www.onescreensolutions.com>

Padilla Caballero, J. E., Rojas Zuñiga, L. M., Valderrama Zapata, C. A., Ruiz de la Cruz, J. R., & Flores Cabrera de Ruiz, 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>

Portal de soporte Onescreen (9 de julio de 2024). Manual del usuario de OneScreen.

<https://supportonescreen.freshdesk.com/>

Romo Padilla, G., Rubio Caicedo, C., Gómez Rodríguez, V., & Nivel Cornejo, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 8(10), 313-344.

doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v8i10.6127>

Sampieri Cabrera, Raúl, Glosario de términos y conceptos de investigación cualitativa (September 17, 2023). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4574353>

Tweedy, Mark. (7 de marzo de 2025) Cómo las pantallas táctiles mejoran la colaboración en el aula. <https://www.onescreensolutions.com/co/blog/how-touchscreens-enhance-collaboration-in-the-classroom/186679875944>

Vélez Carreño, H., Bernal Álava, Á., Vinueza Pinargote, Q., & Borrero Vincés, L. (2022). Los recursos tecnológicos como estrategias de aprendizajes en la asignatura de lengua y literatura. *Polo del Conocimiento*, 7(10), 820-843. doi: <https://doi.org/10.23857/pc.v7i10.4759>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.