



Maestría en
EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN **GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.

AUTOR: Ing. Ramírez García Miguel Ángel

TUTOR: Msc. María Nella Escala

Título del Trabajo de Titulación

Uso de contenidos digitales para la mejora de la práctica pedagógica en la “Unidad Educativa Chilla”

Quito, noviembre 2021

Uso de contenidos digitales para la mejora de la práctica pedagógica en la “Unidad Educativa
Chilla”



Por

Miguel Ángel Ramírez García

Noviembre 2021

Aprobado:

Msc. María, N, Escala, B, Tutor

Msc. Manuela, Celi, M, Phd (c). Presidente del Tribunal

Ing. Xavier Palacios, Msc. Miembro del Tribunal

Aceptado y Firmado: _____ 8, noviembre, 2021

Msc. María, N, Escala, B

Aceptado y Firmado: _____ 8, noviembre, 2021

Ing. Xavier Palacios, Msc

_____ 8, noviembre, 2021

Msc. Manuela, Celi, M, Phd (c)

Presidenta del tribunal

Universidad Internacional del Ecuador

Autoría de Trabajo de Titulación

Yo, Miguel Ángel Ramírez García, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Uso de contenidos digitales para la mejora de la práctica pedagógica en la “Unidad Educativa Chilla”** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Miguel Ángel Ramírez García

Correo electrónico: **miramirezga@uide.edu.ec**

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, Miguel Ángel Ramírez García, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado "Uso de contenidos digitales para la mejora de la práctica pedagógica en la "Unidad Educativa Chilla", autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre de 2021



Miguel Ángel Ramírez García

Correo electrónico: **miramirezga@uide.edu.ec**

Agradecimiento

A mis padres, hermana, y familia por ser siempre un pilar fundamental en mi desarrollo personal y profesional...

A todos los maestros que tuvieron la predisposición de brindarnos su conocimiento y me supieron guiar de la mejor manera durante todo el proceso de estudio...

Resumen Ejecutivo

Los contenidos digitales han evolucionado la forma en la que un docente puede enseñar y ha permitido aprovechar las diferentes maneras en que un estudiante aprende. Sin embargo, existe un limitado conocimiento de los docentes en el uso de plataformas, recursos y herramientas educativas que afecta en el aprendizaje de los niños, niñas y adolescentes. En la presente investigación se muestra un análisis sobre el uso de contenidos digitales en la práctica pedagógica de la “Unidad Educativa Chilla” para orientar a los docentes en la creación de contenidos digitales, en el cual se establecen cuatro categorías: dispositivos tecnológicos utilizados para impartir clases, aplicaciones de conexión síncrona utilizadas en clases, aplicaciones para la creación y utilización de contenidos en clases y técnicas de enseñanza-aprendizaje utilizadas en clases. A partir de una encuesta realizada a todos los docentes se obtienen los resultados que permiten establecer estrategias didácticas con los contenidos digitales más utilizados por los docentes de la Unidad Educativa Chilla. Esta investigación constituye el punto inicial para que los docentes mejoren el uso de contenidos digitales en su práctica docente.

Palabras claves: contenidos digitales; educación; pedagogía; tecnología; uso digital

Abstract

Digital content has evolved how a teacher can teach and has allowed taking advantage of the different ways in which a student learns. However, there is limited knowledge of teachers in the use of platforms, resources and educational tools that affect the learning of children and adolescents. This research shows an analysis of the use of digital content in the pedagogical practice of the "Unidad Educativa Chilla" to guide teachers in the creation of digital content, in which four categories are established: technological devices used to teach classes, synchronous connection applications used in lessons, applications for the design and use of content in courses and teaching-learning techniques used in classes. From a survey conducted to all teachers, results are obtained to set up didactic strategies with the digital contents most used by teachers of the Chilla Educational Unit. This research is the starting point for teachers to improve the use of digital content in their teaching practice.

Keywords: digital content; education; pedagogy; technology; digital use

Tabla de contenido

Lista de Tablas	XI
Tabla de Figuras	XII
Capítulo 1: Introducción.....	1
1.1 Enunciado del problema	3
1.2 Propósito del estudio	5
1.3 Interrogantes específicas que determinan la investigación:.....	5
1.4 Objetivo General.....	5
1.5 Objetivos específicos	6
1.6 Significancia del estudio.....	6
1.7 Naturaleza del estudio.....	7
1.8 Definición de términos	8
1.9 Limitaciones	9
1.10 Delimitaciones	9
1.11 Delimitación espacial:.....	9
1.12 Delimitación temporal:	9
1.13 Resumen.....	9
Capítulo 2: Revisión de la Literatura	10
2.1 La era digital y la educación.....	11

2.2	El rol docente en la era digital.....	12
2.3	Competencia digital docente.....	13
2.4	Herramientas tecnológicas.....	15
2.5	La creación de contenidos digitales como competencia docente.	19
2.6	Resumen	20
2.7	Conclusión.....	21
Capítulo 3: Método.....		21
3.1	Diseño de la investigación.....	21
3.2	Población y muestra.....	22
3.3	Consentimiento informado	22
3.4	Confidencialidad.....	23
3.5	Localización geográfica.....	23
3.6	Recolección de análisis y datos	23
3.7	Validez y confiabilidad.....	24
3.8	Resumen	24
Capítulo 4: Resultados		25
4.1	Tamaño de la muestra.....	25
4.2	Resultados estadísticos	25
4.2.1	Dispositivos Tecnológicos utilizados para impartir clases	25

4.2.2	Aplicaciones de conexión síncrona utilizadas en clases.	26
4.2.3	Aplicaciones para la creación y utilización de contenidos en clases.	27
4.2.4	Técnicas de enseñanza-aprendizaje utilizadas en clases.	29
4.3	Hallazgos	29
4.4	Resumen	30
Capítulo 5: Conclusiones y recomendaciones.....		31
5.1	Conclusiones.....	31
5.2	Recomendaciones	32
5.3	Contribuciones teóricas y prácticas	38
5.4	Futuras investigaciones.....	38
Referencias		39
Apéndices		1

Lista de Tablas

Tabla 1 Competencias en la creación de contenidos digitales.	29
Tabla 2 Docentes de la Unidad Educativa Chilla.	31
Tabla 3 Estrategias del uso de un vídeo	43
Tabla 4 Estrategias uso de imagen.	45
Tabla 5 Estrategias del uso de Audio	47

Tabla de Figuras

Figura 1 Herramienta tecnológica que utiliza para impartir clases.	35
Figura 2 Aplicaciones de videoconferencia utilizada en clases	36
Figura 3 Plataformas virtuales de clases y herramientas de comunicación de texto	37
Figura 4 Tipos de contenidos utilizados en clases	38
Figura 5 Aplicaciones utilizadas para la creación de contenidos digitales	39
Figura 6 Técnicas de Enseñanza-Aprendizaje	40

Capítulo 1: Introducción

En la sociedad del siglo XXI es innegable la presencia de las tecnologías y la democratización del internet y su fuerte impacto en el ámbito educativo. Puesto que, esta sociedad digital de cambios y de complejidad han generado nuevos fenómenos sociales, que deben entenderse desde los espacios educativos. Por ello, se han modificado las prácticas pedagógicas mediante el uso de herramientas tecnológicas, con el fin de comprender las nuevas dinámicas de interacción social que surgen a partir de redes cibernéticas, dando como resultado nuevas formas de aprendizaje.

“La educación en los últimos años se ha venido transformando de un sistema clásico a un ambiente creativo y dinámico, en el que los estudiantes se están transformando en personas que hacen descubrimientos importantes durante su trabajo individual” (Rodríguez Valero & Gutiérrez Rodríguez, 2019).

Con las nuevas formas de aprendizaje que se dan a través de los espacios virtuales, es fundamental el trabajo de los docentes que dirigen el proceso educativo, para responder a las exigencias de la sociedad actual, deben adquirir habilidades pedagógicas y didácticas en donde se evidencien sus valores éticos, actitudes y emociones frente a la vida digital. También es importante entender que las redes virtuales, han dado lugar a un mundo globalizado y la inmediatez de la información, esto hace que los jóvenes aprendan por sí solos, pero a la vez se sientan confundidos ante la experimentación tecnológica.

El teórico George Siemens, ha tratado de explicar la forma de aprender, a través de la teoría del aprendizaje llamada conectivismo, centrada en analizar la articulación de una sociedad digital;

es decir como el hombre se conecta, se integra, explora, experimenta un mundo través de redes virtuales que muchas de las veces resulta caótico y complejo, pues de esta manera el aprendizaje ya no sería un proceso individual, sino colectivo donde puede ir cambiando constantemente la manera de conocer, mirar y sentir de su entorno en función de los usuarios cibernéticos.

Por ello, se debe comprender el contexto educativo, renovando la práctica pedagógica mediante la utilización de herramientas tecnológicas que permiten crear contenidos digitales, cuya función es integrar y reconstruir conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia, etc., facilitando el proceso de enseñanza- aprendizaje de forma dinámica, visual, auditiva y comunicativa.

En 2017, una investigación sobre “Los contenidos digitales en los centros educativos: situación actual y prospectiva”, se aborda la percepción de los directivos sobre los contenidos digitales basado en un diseño metodológico de carácter descriptivo mediante una encuesta, cuya conclusión es incrementar competencias digitales a los profesores a través de formación sólida y sostenida (Camió & Luis, 2017).

El presente trabajo tiene como finalidad fortalecer la práctica pedagógica desde el uso de herramientas tecnológicas que faciliten la creación de contenidos digitales. Para esta investigación se tomó como centro de estudio a la Unidad Educativa Chilla que se encuentra ubicada en la provincia de El Oro. La idea de la investigación surgió a partir de que las clases presenciales se trasladaron a una virtualidad, debido a la emergencia sanitaria provocada por la COVID-19. Los profesores de forma inesperada tuvieron que enfrentarse a una nueva realidad educativa y muchos de ellos, no están preparados para responder a las exigencias que implica la educación digital.

1.1 Enunciado del problema

La emergencia sanitaria provocada por el COVID-19 a nivel mundial influyó directamente en la educación. Por ejemplo, en Ecuador se tuvo que modificar el currículo del sistema educativo por el currículo priorizado para la emergencia 2020-2021, aplicando el aprendizaje basado en proyectos, como también la infraestructura que se trasladó a plataformas virtuales para continuar con el proceso educativo, que no podía detenerse, porque la educación es un derecho universal, que se va renovando de acuerdo a la evolución de la sociedad.

Según la UNESCO señala que la educación en tiempo de pandemia ha reflejado un progreso notable en la enseñanza digital más que los últimos diez años, y que la crisis sanitaria cambiaría totalmente a la educación, debido a que, supone la reconstrucción de las sociedades del futuro (UNESCO, 2020). Pues de esta manera la educación asume grandes retos con la finalidad de que no exista una brecha educativa.

Para los docentes educar en tiempos de pandemia ha sido un verdadero desafío. Las barreras físicas causadas por el confinamiento no fue un impedimento para no tener contacto con los estudiantes, gracias a las bondades de los medios digitales a través de sus diversos aplicativos: se ha dado lugar a la creación de aulas virtuales y conectividad a través de redes sociales, mensajería instantánea, correos electrónicos, plataformas educativas. Todo esto ha permitido tener conectividad con la mayor parte de la población estudiantil. No cabe duda, que las herramientas tecnológicas han sido esenciales en este proceso educativo y se han convertido en un medio didáctico de los profesores.

La educación en línea ha renovado las formas de enseñar y aprender, pero también ha traído consigo un sinnúmero de problemas para los docentes, entre ellos, el desconocimiento en el uso de las plataformas, programas, herramientas y redes virtuales, como también en la creación de contenidos digitales (actividades interactivas, formularios, diapositivas animadas, presentaciones visuales, entre otras). La falta de preparación docente interrumpe el proceso educativo, por tal razón, es fundamental su preparación en las tendencias digitales, para implementar en su actividad pedagógica nuevas estrategias de enseñanza.

Entre las herramientas tecnológicas más utilizadas por los docentes ecuatorianos, se destacan: Microsoft Teams, Zoom y Moodle, siendo un soporte para la educación virtual. El limitado conocimiento de los docentes tanto de instituciones públicas y privadas en medios digitales, han generado problemas al momento de transmitir los conocimientos, con una enseñanza monótona y rutinaria, tal es el caso de los docentes de la Unidad Educativa Chilla.

Por lo antes expuesto surge la necesidad de desarrollar habilidades para fortalecer la práctica pedagógica mediante la creación de contenidos digitales en la Unidad Educativa Chilla.

La improvisación fue la realidad de muchos docentes ecuatorianos. Por parte del Ministerio de Educación se buscó enfrentar este contexto escolar, por ello, promovió programas de formación continua para los docentes (a nivel nacional 270.971 docentes fueron quienes se capacitaron en programas emergentes). Estos programas posibilitaron el uso de herramientas tecnológicas y metodologías, para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje (MINEDUC, 2020). Pero estos cursos no bastan, hace falta una formación competente en el universo docente, tanto en el campo académico como personal. Docentes que sean conscientes de su rol pedagógico, y del papel de la educación en una sociedad venidera.

Por ello, se debe considerar “las funciones centrales del docente la cual consiste en orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus alumnos a quienes proporcionará una ayuda pedagógica acorde con su competencia” (Díaz, 2010).

1.2 Propósito del estudio

El propósito del presente estudio, analizar cómo los docentes de la Unidad Educativa Chilla utilizan los contenidos digitales dentro de su práctica pedagógica, con el objetivo de fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje mediante la creación de contenidos digitales. Por tal motivo surge la siguiente pregunta de investigación, a partir del problema de investigación:

- ¿Es posible fortalecer la práctica pedagógica docente en la Unidad Educativa Chilla, desde la creación de contenidos educativos digitales?

1.3 Interrogantes específicas que determinan la investigación:

- ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que los docentes utilizan para fortalecer su práctica pedagógica?
- ¿Qué tipos de contenidos digitales utilizan los docentes en el proceso enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cómo ayudaría a la práctica pedagógica el que los docentes integren el uso de contenidos digitales mediante estrategias para el uso en la práctica docente?

1.4 Objetivo General

Fortalecer la práctica pedagógica docente en la Unidad Educativa Chilla mediante el uso y creación de contenidos educativos digitales para la obtención de aprendizajes significativos.

1.5 Objetivos específicos

- Identificar las herramientas tecnológicas utilizadas mediante encuesta online para el establecimiento de competencias de software que poseen los docentes.
- Determinar los tipos de contenidos digitales utilizados en el aula mediante encuesta para el establecimiento de criterios de uso pedagógico.
- Estructurar los principales contenidos digitales mediante estrategias para el uso en la práctica docente.

1.6 Significancia del estudio

El presente trabajo se justifica primeramente por comprender y analizar la realidad educativa de nuestro país. A partir de la emergencia sanitaria, la cual enfrenta profundos retos frente a las tecnologías de la información y comunicación que hacen posible el proceso educativo. Las aulas tradicionales, ahora son las plataformas tecnológicas. Es aquí, donde madres y padres de familia improvisan en casa con sus hijos, buscado un espacio de estudio que se acople a la modalidad virtual o al nuevo sistema educativo, se debe enfatizar desde “la vida cotidiana de niños, jóvenes y adultos ya que se encuentra profundamente alterada por la imparable y poderosa penetración social de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación” (Pérez, 2013, p. 61).

Por otro lado, la realidad de los docentes es preocupante, ya que dejan su práctica tradicional, sus herramientas comunes como la pizarra, marcadores, papelógrafos y espacios físicos, que formaban parte de su quehacer educativo. Ahora, atienden una nueva educación digital, que exige un docente competente en la era digital.

La práctica docente se va desarrollando simultáneamente a la evolución de la sociedad. En algunas circunstancias mantienen una continuidad, mientras que en otros momentos estas prácticas se transforman, atendiendo a las necesidades de la época, dejando espacio para el cambio (Parga, 2004). Como lo es ahora mismo, la práctica pedagógica se encuentra en un proceso de modificación.

Asimismo, este estudio es importante porque se centra en el rol pedagógico del docente; es decir enfocándose desde las exigencias de la educación digital. Para ello, se propone la utilización de las herramientas tecnológicas para la creación de contenidos digitales que faciliten el proceso de enseñanza de forma eficiente y dinámica. Ya que, uno de los perfiles que debe tener un docente para desempeñarse en el siglo XXI es saber “Aprovechar toda la riqueza que tienen las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje” (Ramírez, 2014, p. 243), claro está que en la actualidad la web.2.0 nos proporciona un sinnúmero de herramientas digitales, que no solo facilitan la práctica docente, sino que promueven espacios de aprendizaje innovadores mediante la implementación de contenidos digitales.

1.7 Naturaleza del estudio

Con la presente investigación se pretende explicar una realidad educativa, que afecta la práctica pedagógica de los docentes, que se convierte en un problema por el limitado conocimiento que tienen en la utilización de herramientas tecnológicas y creación de contenidos digitales, para ello, se describe los factores, causas y consecuencias que se generan en la educación ecuatoriana, especialmente en la Unidad Educativa Chilla, y se los analiza desde el contexto socioeducativo actual. Además, se reflexiona en base a conceptos claves que ayudan a entender el rol del docente en la era digital y se emitirá conclusiones a partir de los resultados obtenidos a partir de un estudio

de campo que será de carácter cuantitativo, que oriente a los docentes en la creación de contenidos digitales, para la mejora de la práctica pedagógica.

1.8 Definición de términos

A continuación, se muestran algunos de los términos utilizados en el presente avance de contenidos correspondientes al capítulo uno:

- **TIC:** Tecnologías de la información y comunicación.
- **UNESCO:** Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
- **Proceso de enseñanza-aprendizaje:** El cambio de la imagen de la ciencia y la tecnología en el ámbito académico de la enseñanza constituye un proceso asociado a la dinámica de las relaciones entre Ciencia y Currículo, la sistematización acerca de cómo se valora y proyecta esta relación constituye aún un tema de necesaria discusión ante la diversidad de propuestas que reconocen el papel que tiene la educación Ciencia Tecnología Sociedad en la formación de las nuevas generaciones (Carmen Marina Varela Ávila, 2019).
- **Propuesta pedagógica:** Se trata de aquella acción que promueve una aplicación de la didáctica para el desarrollo de ciertos conocimientos. Se debe tener en cuenta el marco en el que se desarrollará y debe partir de un diagnóstico específico. Estas cuestiones permiten justificar la propuesta y sientan las bases para el cumplimiento de los objetivos estipulados. Entre las características fundamentales que se considera que debe tener toda propuesta pedagógica o sobre las que esta debe sustentarse se encuentran la calidad educativa, la atención a la diversidad, la globalidad y la interacción (Pérez Porto & Merino, 2015).

1.9 Limitaciones

Una de las principales limitaciones para realizar este trabajo de investigación de carácter cuantitativo, fueron las restricciones de movilidad y distanciamiento social por la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19, lo cual limitó el trabajo de campo y a su vez la recolección de información de forma directa con los involucrados en la muestra tomada para la investigación.

1.10 Delimitaciones

Se presentan dos tipos de delimitaciones: la delimitación espacial y la delimitación temporal.

1.11 Delimitación espacial:

El desarrollo del proyecto de investigación se encuentra situado en la Unidad Educativa Chilla, provincia de El Oro, Dirección Distrital 07D01 Chilla-El Guabo-Pasaje-Educación, Coordinación Zonal 7 El Oro – Loja – Zamora.

1.12 Delimitación temporal:

El periodo o lapso para la presente investigación está comprendido entre los meses de abril – septiembre de 2021, cumpliendo las fases de introducción, revisión literaria, metodología, resultados, conclusiones y recomendaciones.

1.13 Resumen

Con las nuevas formas de aprendizaje que se dan a través de los espacios virtuales, es fundamental el trabajo de los docentes que dirigen el proceso educativo, para responder a las

exigencias de la sociedad actual, deben adquirir habilidades pedagógicas y didácticas en donde se evidencien sus valores éticos, actitudes y emociones frente a la vida digital.

También es importante entender que las redes virtuales, han dado lugar a un mundo globalizado y la inmediatez de la información. Aquí, es donde juega un papel importante la formación de los estudiantes desde los valores humanos y filosóficos.

Por ello, se debe comprender el contexto educativo, renovando la práctica pedagógica mediante la utilización de herramientas tecnológicas que permiten crear contenidos digitales, cuya función es integrar y reconstruir conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia, etc., facilitando el proceso de enseñanza- aprendizaje de forma dinámica, visual, auditiva y comunicativa.

Capítulo 2: Revisión de la Literatura

El aprendizaje virtual se refiere a una modalidad formativa en que los estudiantes se encuentran físicamente distantes de los docentes y contenidos de aprendizaje, que se enlazan mediante plataformas específicas conectadas a internet y que proporcionan una variedad de herramientas que pueden emplear para comunicarse , ya sea de forma sincrónica como asincrónica en un ambiente flexible, donde los estudiantes lleven su propio ritmo de aprendizaje en colaboración con otros compañeros y que juntos construyan el conocimiento (Quijada, 2014).

En este apartado vamos a conocer las principales definiciones de la presente investigación entre las cuales tenemos el rol y competencias digitales docente, herramientas didácticas tecnológicas y contenidos educativos digitales, necesarias para comprender de manera más amplia el propósito del estudio.

2.1 La era digital y la educación

La sociedad del siglo XXI ha experimentado un desarrollo científico y tecnológico, con ello ha transformado muchos aspectos sociales, psicológicos, filosóficos, etc. Especialmente el desarrollo tecnológico ha traído consigo nuevas dinámicas de comunicación. Para entender el contexto de la sociedad actual es importante abordarlo desde el campo educativo, entendiendo que la educación es fundamental para el desarrollo social, político y económico de un país.

Ramírez (2014) nos muestra que “La educación es de calidad cuando responde de manera efectiva a las necesidades y desafíos de formación que cada momento histórico le generan” (p.17), claro está que la educación actual es producto de varias transformaciones, su dinámica activa, demanda de una evolución que sea capaz de satisfacer las necesidades que se presentan día a día.

A partir de la educación podemos dar solución a los problemas del mundo actual, para construir una sociedad inclusiva, equitativa y de calidad. Respondiendo así, a la necesidad de cada ser humano y comprendiendo que cada persona tiene una particularidad de ser, aprender y adaptarse a los cambios. Por ello, exige a la planta docente a renovar su didáctica de acuerdo a su práctica pedagógica a través de recursos, métodos y técnicas que estén acorde al universo estudiantil y contexto educativo, el mismo que se transforma desde múltiples factores: naturales, sociales y culturales. Según UNESCO:

La educación es un derecho humano y una fuerza del desarrollo sostenible y de la paz. Cada objetivo de la Agenda 2030 necesita de la educación para dotar a todas las personas de los conocimientos, las competencias y los valores necesarios que le permitirán

vivir con dignidad, construir sus propias vidas y contribuir a las sociedades en que viven (UNESCO, 2021).

La educación actual debe responder a los objetivos de desarrollo sostenible que proyectan a una sociedad de futuro, buscando desarrollar habilidades, competencias, conocimientos, valores en los seres humanos, capaces de solucionar problemas y construir una sociedad justa y equitativa. Esto solo es posible a través de la educación, por ello, se pretende entender el contexto educativo que se vive actualmente, debido a la emergencia sanitaria a nivel mundial, la educación dio un giro inesperado, ha tenido que trasladarse a espacios virtuales, que exigen una alta preparación en los medios digitales o recursos tecnológicos que facilitan la labor docente.

En las últimas décadas las Tic han ido ganando territorio en diferentes campos, puntualmente en la educación. Las Tic son “aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, fundamentalmente los sistemas de vídeo, informática y telecomunicaciones (medios electrónicos que crean, almacenan, recuperan, seleccionan, transforman y transmiten la información a grandes velocidades y en grandes cantidades” (Ministerio de Educación, 2016).

2.2 El rol docente en la era digital

La pedagogía se enmarca dentro de los nuevos roles del docente en la era digital, este es visto como: productor, difusor y evaluador de contenidos digitales, los mismos que le permiten tener una didáctica más participativa e interactiva en el desarrollo de su proceso de enseñanza-aprendizaje. También menciona a la metodología con respecto a las TICS, la misma que propone un cambio de actitud y formación en el profesorado: la resistencia que los docentes presentan ante la educación tradicional la actitud les permitirá integrar estas herramientas de una forma efectiva y

la formación es fundamental para saber utilizarlas y contextualizarlas según el área a la sean impartidas (Vásquez, 2021).

Se es consciente del nuevo rol docente en la actualidad, por ello, se muestra herramientas que a más de crear espacios de formación integrales permitan al docente optimizar y facilitar su práctica a través de las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC) estas aplicaciones ofrecen al docente aprender y trabajar para obtener aprendizajes significativos (Rodríguez, 2020).

2.3 Competencia digital docente

Según estudios realizados por European Parliament and the Council (2016), se definen a la competencia digital como:

La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, 2017, p.12).

Entendemos que las competencias digitales son aquellas habilidades desarrolladas en el ser humano para que la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) sea segura, crítica y creativa, en los ámbitos laborales, sociales, educativos, de inclusión y recreación.

En un trabajo realizado por (Pulido Huertas et al., 2016), quien propone otra definición sobre las competencias digitales:

Las competencias digitales están integradas por un sistema de disposiciones cognitivas que permiten efectuar acciones para que la persona se desempeñe en un ambiente mediado por la tecnología y mejorar el proceso de aprendizaje con gestión del conocimiento; por ejemplo: conocimiento básico del sistema informático, gestión básica del equipo, uso del procesador de texto, navegación por Internet, uso de correo electrónico, creación y captura de imagen digital, elaboración de documentos multimedia y conocimiento básico de la hoja de cálculo. (p. 117).

Cabe preguntarse entonces ¿Cuáles son las competencias de un docente en la era digital? Como respuesta a esta interrogante el INTEF (2017). nos presenta una lista en la que hace constar cinco competencias que el docente debe desarrollar para hacer posible su práctica pedagógica en la era digital.

Información y alfabetización informacional. - Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, datos y contenidos digitales, evaluando su finalidad y relevancia para las tareas docentes.

Comunicación y colaboración. - Comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.

Creación de contenidos digitales. - Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

Seguridad. - Protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, protección de los contenidos digitales, medidas de seguridad y uso responsable y seguro de la tecnología.

Resolución de problemas. - Identificar necesidades de uso de recursos digitales, tomar decisiones informadas sobre las herramientas digitales más apropiadas según el propósito o la necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, usar las tecnologías de forma creativa, resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.

Frente a la era digital, la población docente debe reinventarse en sus prácticas pedagógicas, manteniendo una actitud de investigación constante, para construir conocimientos competentes y a su vez generar un aprendizaje significativo y colaborativo ajustándose a las bondades de la educación que permite formar entes con una conciencia social y con un espíritu crítico y ético en los estudiantes.

2.4 Herramientas tecnológicas

El internet ha dado como resultado un mundo globalizado y ofreciendo nuevas oportunidades, y con ello han surgido nuevas prácticas sociales o dinámicas de interacción que se dan a través de las redes sociales (Facebook, WhatsApp, Twitter, etc.), las plataformas de videos (You Tube, Streamers etc.). Todo esto conlleva a que los actores educativos también adopten nuevas formas de transmitir los conocimientos mediante herramientas didácticas digitales.

Las herramientas digitales, según Montañez (2012) se entienden como “las ventanas entre los docentes que sirven como facilitadores del conocimiento, y los estudiantes son los instrumentos

para fomentar la construcción del conocimiento y el aprendizaje colaborativo, para lograr así una sinergia que permitan un óptimo proceso de aprendizaje” (p. 22).

También podemos definir las herramientas digitales como programas, estrategias o plataformas que son implementadas con la intención de que el proceso educativo alcance los niveles de calidad deseados (Cortés, 2016). Existen herramientas informáticas creadas con varios propósitos como:

Establecer ambientes virtuales de trabajo colaborativo podemos mencionar a: Google Apps for Education, Edmodo, Blogger, Voxopop, Prezzi, Google Drive, etc. Ya que podemos crear espacios virtuales, compartir información y tener una comunicación activa con los estudiantes.

Comunicar y difundir información estas pueden ser plataformas comunicacionales virtuales como: Youtube, Facebook, Instagram, Twitter, etc. Estas herramientas nos permiten la producción de videos, imágenes, anuncios, entre otros. Es importante tomar en consideración los derechos de imagen y privacidad de los estudiantes sujetos a las normativas legales si se plantean utilizar estos escenarios comunicacionales tecnológicos.

Crear materiales como: videos, animaciones, imágenes, sonidos, infografías, organizadores gráficos, juegos didácticos, entre otros les daremos una lista de los siguientes: PowToon, Canva, Educaplay, Genially, Kahoot, MindMeister.

En este caso abordaremos el último grupo de herramientas didácticas digitales entre las cuales tenemos PowToon, Canva, Educaplay, Genially, Kahoot, MindMeister, ya que, son aquellas

que le permiten al docente crear diversas maneras de plasmar y compartir los contenidos educativos utilizando herramientas digitales a los diferentes grupos de estudiantes.

Pow Toon

Es un sitio web para crear videos explicativos animados y presentaciones más lúdicas. El sistema de almacenamiento está en la nube, por lo cual, el material es almacenado de manera segura. Es importante mencionar que el nombre "Powtoon" es una combinación de "PowerPoint" y la palabra "Dibujos animados". La herramienta además nos muestra un área de trabajo muy agradable y sencilla de manipular, en el cual podemos realizar nuestras presentaciones interactivas utilizando estilos personalizados (Ltd, 2021).

Canva

Es un sitio web que contiene aplicaciones de diseño gráfico de manera simplificada. Aquí, se puede crear imágenes, infografías, editar contenido gráfico, entre otros. Además, algo muy interesante es que nos permite crear contenidos en redes sociales utilizando plantillas predeterminadas o realizar un diseño personalizado, ya que no se necesita ser un diseñador experto para conseguir grandes diseños (Canva, 2021).

Educaplay

Es una plataforma educativa para la creación de varios tipos de actividades interactivas (sopas de letras, crucigramas, actividades de relación, adivinanzas, ordenar letras y palabras, test, etc) en formato Flash, que se integran fácilmente en blog y webs. Esta herramienta permite que los estudiantes estimulen su imaginación y creatividad de

acuerdo a los contenidos que se desean lograr. Además, para utilizar Educaplay no necesitas instalar ningún programa, solo basta con tener un plugin de flash y un navegador web (Educaplay, 2021).

Genially

“También conocido como Genial.ly es una herramienta en línea, permite crear presentaciones animadas e interactivas, muy parecida a Prezi, pero con prestaciones más avanzadas, la capacidad de interacción que propone es muy interesante. Cualquier documento en genial.ly nos permitirá introducir recursos interactivos, donde al pulsar sobre ellos, ocurrirá alguna acción: se abrirá una ventana, aparecerá una etiqueta, nos llevará a otra parte del documento, nos llevará a una página web externa, nos enseñará un video, etc. La experiencia con esta herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje entre docentes y alumnos es transformadora, se vuelve mucho más llamativo e interactivo, permitiendo de esta manera que los contenidos de aprendizaje lleguen de mejor manera al estudiante” (Genially, 2021).

Kahoot

Es una plataforma web que permite crear cuestionarios de evaluación a manera de concurso para aprender o reforzar el aprendizaje. Promueve un aprendizaje basado en la participación colaborativa y el dominio de los sentidos, donde los alumnos son los concursantes. La herramienta es muy fácil de instalar y utilizar, además trabaja en diferentes dispositivos como Smartphone, tablets y computadores, con una conexión a internet (Kahoot, 2021).

MindMeister

Es una aplicación web que nos permite trabajar de manera colaborativa mediante la creación de mapas mentales, ya sea en línea o en tiempo real, permite a sus usuarios representar, compartir y mostrar sus creaciones a través de la nube o correo electrónico. Los mapas mentales son perfectos para trabajar con estudiantes ya que nos permiten organizar información, mejorar el proceso de estudio, resolución de problemas y toma de decisiones (mindmeister, 2021).

2.5 La creación de contenidos digitales como competencia docente.

El contenido educativo digital es aquél que engloba un conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas enfocados en conseguir uno o varios objetivos relacionados con la enseñanza y con completar competencias educativas. Siguiendo esta línea, el contenido educativo digital es el que cumple todo lo anterior y además toma como base de referencia Internet para ser mostrado (Grupo ConsultTIC, 2021).

Por ello en el campo pedagógico los contenidos digitales tienen una fuerte presencia, ya que su importancia radica en mostrar los contenidos de una manera visual e interactiva, dentro y fuera del salón de clase, conectando a los actores educativos (docentes, estudiantes y padres de familia).

La creación de contenidos digitales es vista como una competencia docente según lo manifiesta por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) se desglosada de la siguiente manera:

Tabla 1 Competencias en la creación de contenidos digitales.

ÁREA: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Competencia	Descripción
Desarrollo de contenidos digitales.	Crear contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.
Integración y reelaboración de contenidos digitales.	Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido digital y conocimiento nuevo, original y relevante.
Derechos de autor y licencias.	Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.
Programación.	Realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos; entender los principios de la programación; comprender qué hay detrás de un programa.

Elaborado por: Miguel Ramírez García a partir del contenido del Marco de la Competencia Digital Docente
INTEF

2.6 Resumen

El sector educativo, como componente esencial de la sociedad, deberá adaptarse a estas nuevas demandas donde la virtualidad, que antes era una opción, ya se ha convertido en una modalidad prácticamente de carácter obligatorio, por ello, el desarrollo y fortalecimiento de competencias digitales en los docentes resultan imperativos (Martínez-Garcés & Garcés-Fuenmayor, 2020). Es así, que los contenidos digitales dentro

de la práctica pedagógica se vuelven un elemento imprescindible en el proceso enseñanza-aprendizaje para la formación de los niñas, niños y adolescentes.

2.7 Conclusión

El marco teórico es un elemento fundamental que nos permite conceptualizar la investigación de forma más amplia, donde se justifica, implementa e interpreta el objeto de estudio, así como los temas no resueltos en el mismo.

Capítulo 3: Método

En la metodología que se aplicó para realizar la presente investigación, definimos el diseño de la investigación, en el cual se informa el alcance y camino seguido del objeto de estudio, además se detallan las variables. Seguimos definiendo la población y la muestra, la instrumentación utilizada para el procesamiento de datos, el análisis de estos y los resultados obtenidos.

3.1 Diseño de la investigación

La presente investigación responde a una investigación cuantitativa con un enfoque descriptivo, el cual se direccionó a 20 profesores de la Unidad Educativa Chilla que imparten clases en los niveles: educación inicial, educación general básica y bachillerato, para ello se aplicó un instrumento que busca medir las competencias tecnológicas, mediante una encuesta en línea, con el fin de recabar información sobre el uso tecnológico, herramientas y contenidos digitales que utilizan los docentes para sus respectivas clases.

Dentro de las variables utilizadas existen algunas diseñadas para dar respuesta a la pregunta inicial que dio paso a la presente investigación. ¿Es posible fortalecer la práctica pedagógica

docente en la Unidad Educativa Chilla, desde la creación de contenidos educativos digitales?, para lo cual existen variables tales como:

- Herramienta tecnológica que utiliza para impartir clases.
- Aplicaciones de videoconferencia utilizada en clases.
- Plataformas virtuales de clases y herramientas de comunicación de texto.
- Tipos de contenidos digitales utilizados en clases.
- Técnicas de Enseñanza-Aprendizaje.

3.2 Población y muestra

En esta investigación trabajamos con una muestra de 20 docentes que imparten clases en la Unidad Educativa Chilla. Buscamos determinar cómo los docentes están utilizando los contenidos digitales dentro su práctica pedagógica, en el proceso enseñanza –aprendizaje.

Tabla 2 Docentes de la Unidad Educativa Chilla.

Sexo	Docentes
Hombre	9
Mujer	11
Total	20

Fuente: Miguel Ramírez García

3.3 Consentimiento informado

Dado que el respectivo proceso de investigación se estuvo realizando en una institución pública, para la aplicación del instrumento de recolección y posterior análisis de datos que fue realizada en los meses de junio - julio, se dio a conocer previamente a la rectora de la institución Mg. Narcisa Yaguachi para su respectiva aprobación y aplicación del mismo.

3.4 Confidencialidad

La presente investigación es de carácter público, por lo tanto, no infringe ninguna política sobre derechos de autor. La investigación es de carácter académico y estará disponible como recurso en todo momento al público en general.

3.5 Localización geográfica

La Unidad Educativa Chilla se encuentra ubicada en el cantón Chilla, provincia de El Oro, es de soporte fiscal, la población estudiantil está distribuida en los subniveles de preparatoria, elemental, media, superior y bachillerato. La población estudiantil está en los 380 estudiantes entre hombres y mujeres. El personal docente y administrativo entre hombres y mujeres es un total de 20.

La institución por su ubicación geográfica se encuentra formando parte de la Coordinación Zonal 7 El Oro – Loja – Zamora, Dirección Distrital 07D01 Chilla – El Guabo – Pasaje – Educación.

3.6 Recolección de análisis y datos

Para esta sección del trabajo de investigación se utilizó como instrumento de recolección de datos una encuesta en línea, utilizando un formulario de google, el mismo que fue aplicado a veinte docentes de la Unidad Educativa Chilla con el objetivo de recabar información sobre el uso de contenidos digitales en la práctica pedagógica.

Luego de recabar la información y para lograr los resultados obtenidos se utilizó como herramienta informática estadística SPSS que ofrece la empresa IBM. SPSS es un software

utilizado para realizar la captura y análisis de datos permitiendo a su vez crear tablas y gráficas con datos complejos.

3.7 Validez y confiabilidad

La información que se presenta después de realizar el análisis de los datos son de fuentes oficiales, tomada directamente de la información brindada por los docentes de Unidad Educativa Chilla gracias a su experiencia en el ámbito educativo y rol profesional.

3.8 Resumen

El objetivo de la investigación siempre ha sido fortalecer la práctica pedagógica desde el uso de herramientas tecnológicas que facilitan la creación de contenidos digitales, para esta investigación se tomó como centro de estudio a veinte docentes que laboran en la unidad educativa “Chilla” que se encuentra ubicada en la provincia de El Oro.

La idea de la investigación surgió a partir de que las clases presenciales se trasladaron a una virtualidad, debido a la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19. Los profesores de forma inesperada tuvieron que enfrentarse a una nueva realidad educativa y muchos de ellos, no están preparados para responder a las exigencias que implica la educación digital.

Por tal la aplicación del instrumento en línea (encuesta) para la recolección de información y a su vez entender la actualidad del proceso enseñanza-aprendizaje en la institución educativa por parte de los docentes.

Capítulo 4: Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos luego de aplicar la herramienta estadística SPSS, con la finalidad de que sean analizados e interpretados. Tomando en cuenta que el enfoque es cuantitativo vamos a presentar la información en tablas donde se destacan las variables de estudio y se presenta un análisis de las mismas.

4.1 Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra está dividido en nueve docentes varones y once docentes mujeres dando un total de veinte docentes que laboran en la Unidad Educativa Chilla, distribuidos en los subniveles de preparatoria, elemental, media, superior y bachillerato respectivamente.

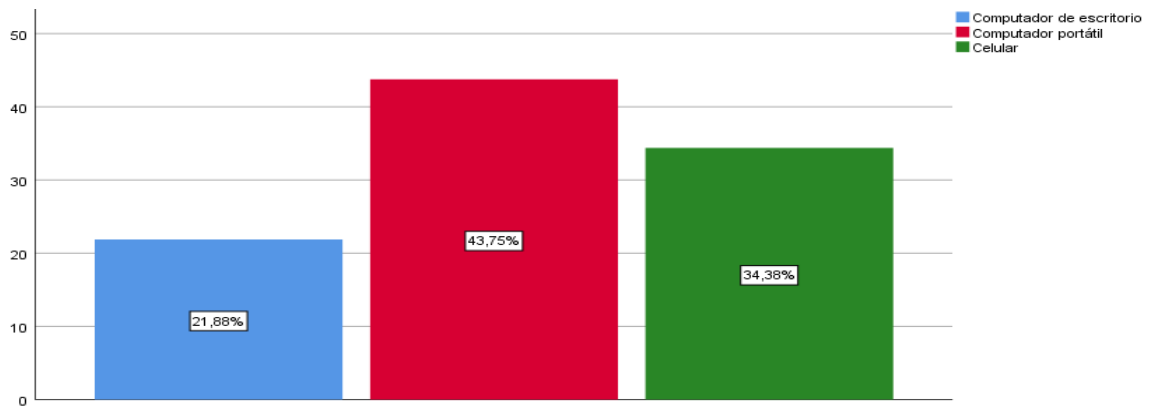
4.2 Resultados estadísticos

La investigación inicia realizando un análisis de la situación actual tecnológica de los docentes, categorizando de la siguiente manera:

4.2.1 Dispositivos Tecnológicos utilizados para impartir clases

En el *Gráfico 1* se muestran los resultados de los dispositivos tecnológicos que utilizan los docentes para impartir clases, el 43,75% utilizan un computador portátil, el 34,38% un celular y el 21,88% un computador de escritorio.

Figura 1 Herramienta tecnológica que utiliza para impartir clases.

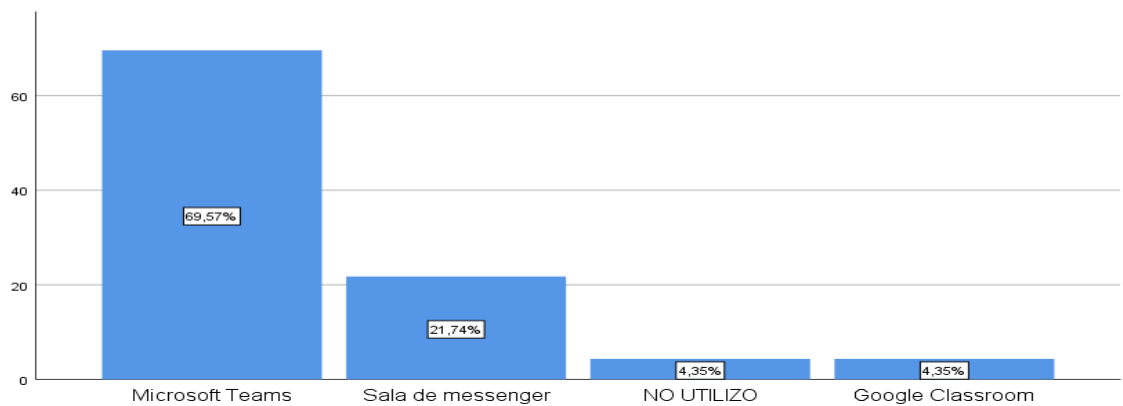


Elaborado por: Miguel Ramírez García

4.2.2 Aplicaciones de conexión síncrona utilizadas en clases.

En el *Gráfico 2* se muestra que el 69,57% de los docentes utilizan como mecanismo de videoconferencia con los estudiantes Microsoft Teams, el 21,74% Sala de Messenger y con el 4,35% Google Classroom o no utilizan.

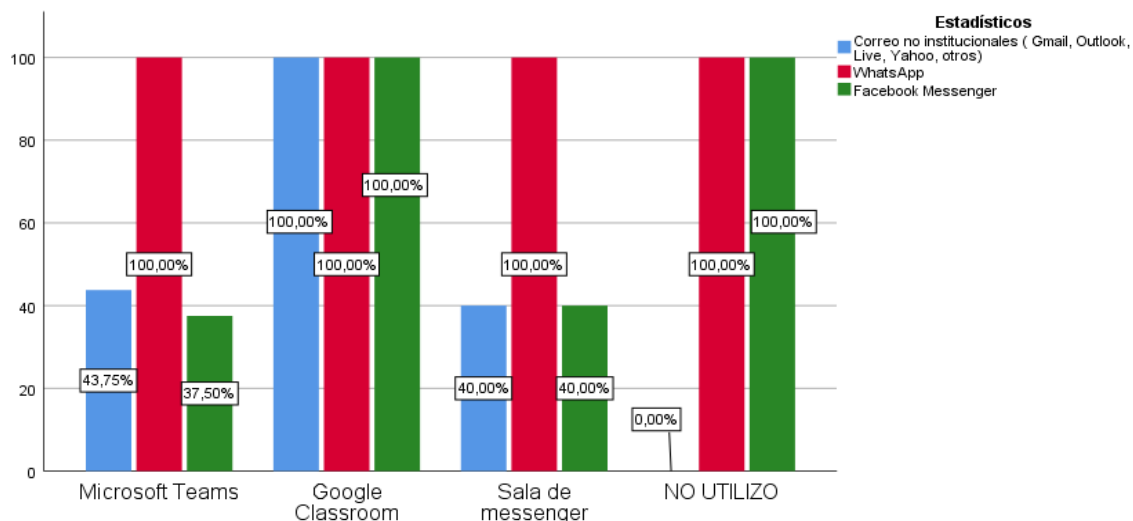
Figura 2 Aplicaciones de videoconferencia utilizada en clases



Elaborado por: Miguel Ramírez García

En el **Gráfico 3** se muestra que el 69,57% de los docentes utilizan Microsoft Teams como plataforma para la enseñanza, el 100% utiliza WhatsApp, 43,75% correos no institucionales y 37,5% salas de Messenger como mecanismo de comunicación textual.

Figura 3 Plataformas virtuales de clases y herramientas de comunicación de texto

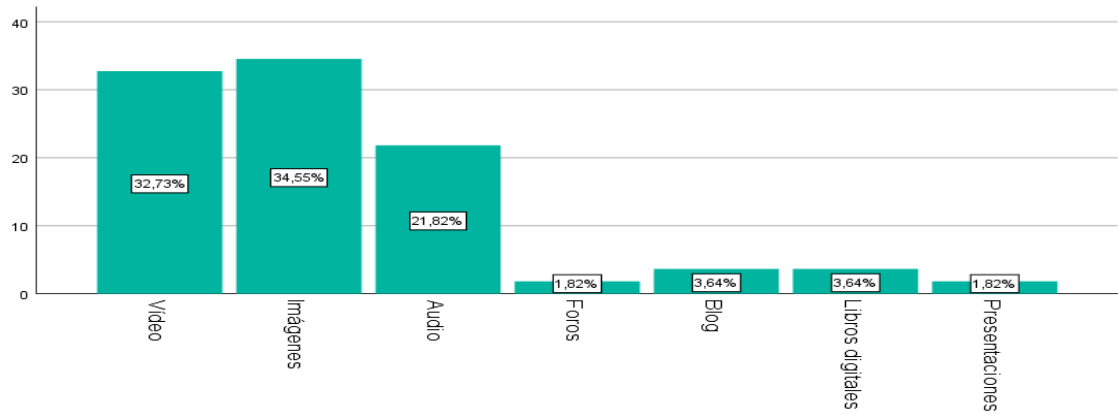


Elaborado por: Miguel Ramírez García

4.2.3 Aplicaciones para la creación y utilización de contenidos en clases.

En el **Gráfico 4** se puede observar que los docentes utilizan mayormente Imágenes con un 34,55%, seguido de vídeos con un 32,73% y audio con 21,82%. Considerando que son los tres principales tipos de contenidos utilizados en la Unidad Educativa Chilla.

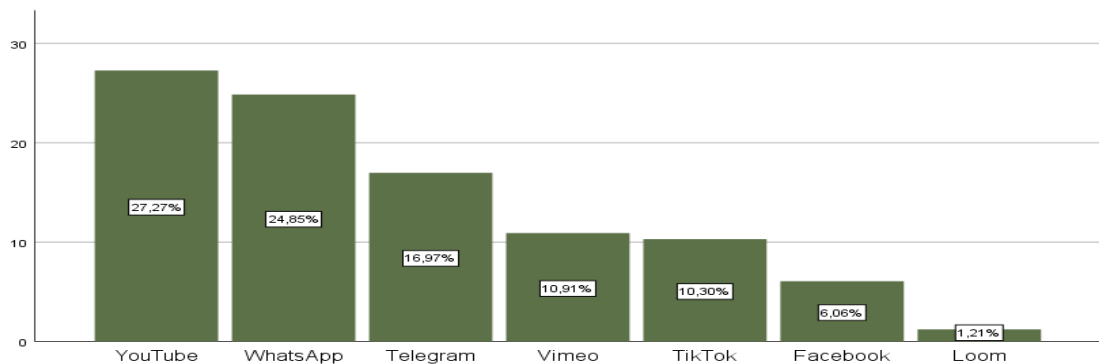
Figura 4 Tipos de contenidos utilizados en clases



Elaborado por: Miguel Ramírez García

Observando el **Gráfico 5** la aplicación que es más utilizada para la creación o utilización de contenidos digitales es Youtube con el 27,27%, seguido de Whatsapp con un 24,85%, Telegram con el 16,97%, Vimeo el 10,91%.

Figura 5 Aplicaciones utilizadas para la creación de contenidos digitales

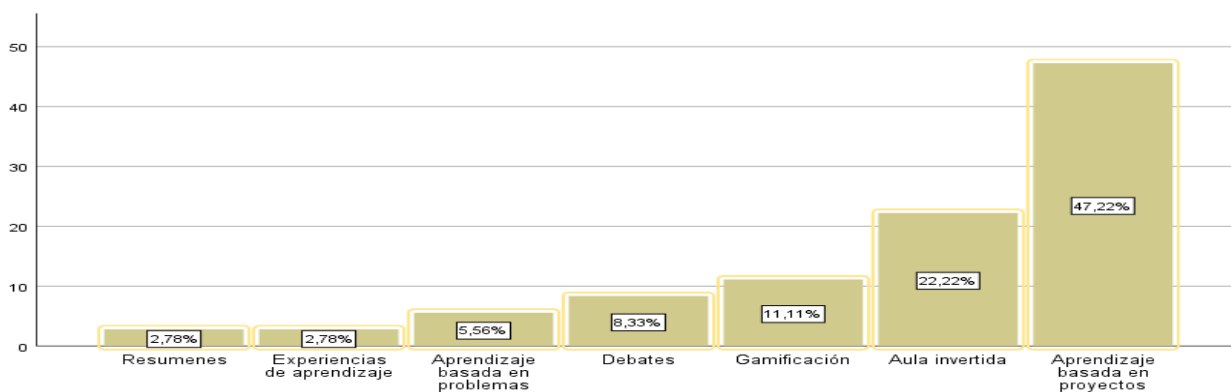


Elaborado por: Miguel Ramírez García

4.2.4 Técnicas de enseñanza-aprendizaje utilizadas en clases.

En el *Gráfico 6* podemos resaltar que la técnica de enseñanza-aprendizaje más utilizada en la Unidad Educativa Chilla es el Aprendizaje Basado en proyectos con un 47,22%, seguida de Aula Invertida con un 22,22%, Gamificación con el 11,11%.

Figura 6 Técnicas de Enseñanza-Aprendizaje



Elaborado por: Miguel Ramírez García

4.3 Hallazgos

El innegable crecimiento y proliferación de las herramientas tecnológicas en nuestra sociedad y su incorporación dentro del ámbito educativo, ha provocado que cada vez se utilicen con mayor frecuencia dentro de los procesos enseñanza-aprendizaje.

Los docentes de la Unidad Educativa Chilla manifiestan que como herramienta tecnológica para impartir sus clases utilizan computadores portátiles, mientras que como recurso para videoconferencia utilizan la plataforma Microsoft Teams, para interacciones de clase con los estudiantes utilizan la plataforma Microsoft Teams y como medio de comunicación de mensajería efectivo, pero no oficial la aplicación de WhatsApp debido a su factibilidad de adquisición y manejo.

Por otra parte, los tipos de contenidos digitales utilizados para su práctica pedagógica son el video, el audio e imágenes, conjuntamente con las aplicaciones para la difusión de los mismos como YouTube, WhatsApp y Telegram. Para mejorar esta práctica los docentes de la Unidad Educativa Chilla utilizan el aprendizaje basado en proyectos.

Teniendo en cuenta estos resultados se hace notar que los docentes si están utilizando las herramientas tecnológicas y contenidos digitales dentro de su práctica pedagógica, lo cual es muy bueno y a su vez se puede mejorar, y para ello en el presente documento se establecen algunas estrategias como recomendaciones, en las cuales los docentes pueden encontrar pautas que les permita mejorar el uso de contenidos digitales como video, audio e imagen en su proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo referencia a estos tres teniendo en cuenta que son los recursos más utilizados por los docentes.

4.4 Resumen

Es indiscutible el impacto de la tecnología en los ámbitos sociales, culturales, políticos, económicos y educativos, sobre todo en este último, pues se ha convertido en una herramienta imprescindible dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por tal motivo los docentes de la Unidad Educativa Chilla deben poseer competencias tecnológicas necesarias que les permita usar como un recurso pedagógico dentro de su práctica docente.

La tecnología como recurso pedagógico posee grandes ventajas, generando aprendizajes nuevos, significativos, creativos, motivando al alumnado y estimulando el uso de herramientas digitales, consiguiendo la consolidación de los aprendizajes y trabajo colaborativo que favorecen el autoaprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Chilla.

Capítulo 5: Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

En esta investigación se han detectado cuatro clasificaciones esenciales en la enseñanza-aprendizaje utilizando medios tecnológicos, que son: dispositivos tecnológicos utilizados para impartir clases, aplicaciones de conexión síncrona utilizadas en clases, aplicaciones para la creación y utilización de contenidos en clases y técnicas de enseñanza-aprendizaje utilizadas en clases.

Los docentes de la Unidad Educativa Chilla usan como medio tecnológicos para impartir clases: computador portátil, celular y computador de escritorio, pudiendo crear eficientemente contenidos digitales pedagógicos y contextualizarlos dentro de su asignatura.

Las plataformas que utilizan los docentes para la difusión de los contenidos digitales son YouTube, WhatsApp y Telegram, siendo éstas las más populares para el intercambio de información por ser gratuitas y de fácil acceso. Sin embargo, se pudo notar que pocos docentes generan su propio contenido digital.

La técnica utilizada para el proceso enseñanza-aprendizaje es el aula invertida, aprendizaje basado en proyectos y gamificación, fomentando el autoaprendizaje y trabajo colaborativo, generando en el estudiante capacidades necesarias que le permitan construir su conocimiento.

Los contenidos digitales que más se utilizan son vídeo, imágenes y audio dentro de la práctica docente de la Unidad Educativa Chilla. Afirmando que el docente debe adquirir competencias tecnológicas que le permitan la creación, edición y publicación de contenidos digitales.

5.2 Recomendaciones

En tiempos no pandémicos se establecía el uso moderado de contenidos digitales en la enseñanza-aprendizaje, incluso algunos docentes se resistían a los cambios, utilizando sus prácticas tradicionales; sin embargo, el COVID19 puso en prueba la resiliencia del docente, implementando técnicas de enseñanza-aprendizaje mediante la tecnología cuyo objetivo es no perder la calidad de la educación.

“Una de las ventajas de aplicar tecnologías de la información y comunicación en la educación, es que logra la creación de ambientes de aprendizaje más flexibles, eliminando las barreras de espacio y tiempo” (Cecilia Borja-Torresano et al., 2020). Existen algunas técnicas que mejoran la práctica docente, nos centramos especialmente en los recursos que más utiliza la Unidad Educativa Chilla, considerando aspectos como dispositivos tecnológicos y competencias tecnológicas que poseen los docentes.

Utilizar vídeo dentro del aula de clase permite presentar un concepto determinado de una manera diferente a los alumnos, dándole a la clase un ambiente de aprendizaje dinámico ya que el docente utiliza la opción de pausa, retroceso y siga del vídeo para aclarar términos que están contenidos en él (Morales & Guzmán, 2015). En la **Tabla 3** se muestran estrategias a considerar cuando se implemente un vídeo en clases.

Tabla 3 Estrategias del uso de un vídeo

Estrategia Didáctica

Presentación	El profesor debe manifestar algunos aspectos relevantes antes de presentar el vídeo. Como, por ejemplo, ¿Qué trata el vídeo? ¿Qué aspectos debe aclarar? ¿Terminología que emplea el vídeo?
Condiciones del vídeo	Condiciones en la cual se va a presentar el vídeo. Tener en cuenta: ¿Cuántas veces se va a mostrar el vídeo? ¿Qué forma se va a presentar el vídeo?
Actividades del estudiante	Para mantener siempre activo al estudiante, el profesor debe definir las actividades que se van a realizar una vez que se ha mostrado el vídeo.
Duración del vídeo	Para mantener la atención del alumnado se puede utilizar vídeos con una duración entre 5-10 minutos.
Calidad del vídeo	Los vídeos deben ser claros, manteniendo una calidad mínima de 480p.
Guión	Un vídeo debe poseer un guión estructurado, el mismo que debe estar entre el 80% - 90% del total del vídeo.
Durante la presentación del vídeo	El docente puede pausar el vídeo, para mantener una dinámica con los estudiantes definiendo preguntas o aclarando conceptos nuevos.

Después de la presentación del vídeo El docente tiene que ser capaz de interactuar con el estudiante para saber si existe información nueva en la presentación del vídeo, o continuar con las actividades del estudiante.

Fuente: Elaboración propia

Las imágenes, las fotografías, infografías son elementos fundamentales en el proceso enseñanza y aprendizaje, las cuales nos brindan como recurso didáctico la posibilidad de: comprender, analizar, explorar los conocimientos, y sobre todo reflexionar y discutir en torno a ellos. Se utilizan como referentes continuos, tanto en los textos de la asignatura como en el desarrollo de las clases para facilitar la comprensión de la información.

La gran cantidad y calidad de imágenes disponibles en la Web, utilizadas en los intercambios sociales, accesibles a través de la televisión, la computadora, los celulares, exigen una reflexión en torno a los desafíos educativos, sus usos y sentidos. Si observamos los textos escolares, encontramos que al menos un 50% del contenido se presenta a través de imágenes, pero su lectura, interpretación, observación, muchas veces pasa desapercibida (Perales y Jiménez, 2002).

Por otro lado, la investigación de Rigo (2014), advierte que, a pesar de la masiva presencia de imágenes, fotografías y obras de arte en los manuales escolares, los alumnos no cuentan con las herramientas para comprender y aprender de ellas. En general, los autores encuentran que los estudiantes no reconocen a éstas como fuente de información útil.

Por tal motivo en base a los resultados obtenidos por la investigación realizada a los docentes de la Unidad Educativa Chilla, donde se manifiesta que la mayoría de ellos utilizan la imagen como una estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la **Tabla 4** se muestran estrategias a considerar cuando se implementa una imagen en clases.

Tabla 4 Estrategias uso de imagen.

Estrategia Didáctica	
Título de imagen	Todas las imágenes utilizadas en el proceso enseñanza-aprendizaje deben contar con un título que dé a entender rápidamente el contenido de la misma.
¿Qué podemos ver en la imagen?	El docente debe socializar con el estudiantado los elementos de la imagen, estos pueden ser textos o imágenes.
¿En dónde pudo haber sido tomada?	Si la imagen es procedente de hechos reales o a su vez ha sido realizada desde cero utilizando diferentes elementos, se debe indicar el autor o procedencia de la misma.
¿Qué mensaje expresa?	Compartir en clase mediante lluvia de ideas las opiniones de todos los estudiantes sobre el mensaje que refleja en cada uno de ellos la imagen
¿Quién es él o los personajes centrales?	El docente junto a los estudiantes participa identificando él o los personajes que intervienen en la imagen.

¿Qué detalles tiene que nos ayudan a apreciar lo que quiere expresar?	Fortalecer el conocimiento exponiendo los detalles más significativos de la imagen que nos ayuden a construir el conocimiento.
Condiciones	Las imágenes compartidas y utilizadas en el proceso enseñanza-aprendizaje, deben estar en óptimas condiciones para su claro entendimiento.
Colores y texturas	Los colores y texturas de la imagen deben considerarse, ya que los colores demasiado fuertes pueden perjudicar la apreciación del contenido.
Tamaños	Considerar que el tamaño de la imagen sea el apropiado para su respectiva apreciación, tomando en cuenta el contenido.

Fuente: Elaboración propia

Los recursos sonoros deben ser analizados como medio de expresión, comunicación, y análisis crítico de la información. “Los materiales educativos en formato de audio constituyen un elemento muy valioso para apoyar los procesos de inclusión de invidentes dentro del proceso educativo, así como para quienes tengan una forma o preferencia de aprendizaje auditiva” (Acad & Versi, 2019).

Es así, que Solano y Sánchez (2010). “han defendido a los Podcast como medio didáctico, supone la existencia de un archivo sonoro con contenidos educativos y que ha sido creado a partir de un proceso de planificación didáctica”

(Piñeiro, 2012). manifiesta que los podcasts “Pueden ser elaborados tanto por un docente, por un alumno, por una empresa o institución”, demostrando que son un recurso de fácil acceso, creación y utilización.

Tabla 5 Estrategias del uso de Audio

Estrategia Didáctica	
Planificar	Elegir un tema que al interior contenga conceptos y a partir del tema, elige un concepto para ser explicado.
Guión	Se debe determinar el siguiente procedimiento: <ol style="list-style-type: none">1. Introducción2. Desarrollo3. Cierre4. Créditos
Grabación	Practicar la edición, el tono de voz, la velocidad, las pausas entre frases, de esta forma será más fácil al momento de grabar el audio.
Edición	Usar un software, se refina fragmentos dentro de tu grabación que quieras eliminar, agregar silencio entre dos frases o simplemente deseas disminuir o aumentar el volumen de tu grabación.
Audio final	Obtener el audio final. Se recomienda en formato .MP3 con un bitrate mínimo de 128kbps.

Publicación	Publicar el audio en diferentes medios tecnológicos, para que el acceso sea fácil (Web, WEB PODCASTING, Mensajería, Feed, Redes Sociales, medios electrónicos, etc.)
--------------------	--

Elaborado por: Miguel Ramírez García a partir de la Guía de Aprendizaje TIC de la UASLP

5.3 Contribuciones teóricas y prácticas

Mediante los resultados obtenidos y entre los diferentes estudios que se han realizado por diferentes investigadores y que han servido como referentes bibliográficos para esta investigación, se puede notar una relación en los resultados de (López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., Fuentes Cabrera, A. y López Nuñez, J. A. 2019) donde es indiscutible que la tecnología hoy por hoy es indispensable en el contexto educativo, ya que “los nuevos avances producidos en el ámbito educativo han supuesto la aparición de nuevos recursos tecnológicos y metodológicos para los procesos de enseñanza-aprendizaje según las demandas formativas de la sociedad de la información y el conocimiento. Siendo fundamental la competencia digital del profesorado y, en particular, determinadas destrezas en el área concerniente a la creación de recursos digitales”

5.4 Futuras investigaciones

En un futuro trabajo de investigación en la Unidad Educativa Chilla se podría abarcar el cómo ha impactado en los estudiantes el uso de contenidos digitales en el proceso de aprendizaje, tomando como referencia este trabajo previo, donde hemos recabado información que nos permitió determinar el uso de herramientas y contenidos digitales que utilizan los docentes dentro de su proceso enseñanza-aprendizaje.

Referencias

Canva. (2021). *Canva*. <https://www.canva.com/>

Carmen Marina Varela Ávila. (2019). Vista de El proceso de enseñanza aprendizaje de la didáctica de la matemática desde un enfoque ciencia tecnología sociedad.pdf. *Revista Pedagógica de La Universidad de Cienfuegos*, 15, 259–262.

Cortés, A. (2016). Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente: un estudio en instituciones de niveles básica y media de la ciudad de Bogotá (Col). *TDX (Tesis Doctorals En Xarxa)*.

Daiana R. (2014). Aprender y enseñar a través de imágenes. Desafío educativo.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4665727.pdf&sa=D&source=editors&ust=1633473884161000&usg=AOvVaw0SmrPua1Drt5xDc3-e42fc>

Educaplay. (2021). *Educaplay*. <https://es.educaplay.com/>

Genially. (2021). *Genially*. <https://genial.ly/es/>

Grupo ConsultTIC. (2021). *Contenidos Educativos Digitales y Audiovisuales*.

<https://contenidoseducativos.grupoconsultic.com.mx/>

INTEF (2017). Marco común de competencia digital docente octubre 2017.

https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf

Kahoot. (2021). *Kahoot*. <https://kahoot.com/>

- López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., Fuentes Cabrera, A. y López Nuñez, J. A. (2019).
Creación de contenidos y flipped learning: un binomio necesario para la educación del
nuevo milenio *Revista Española de Pedagogía*, 77 (274), 535-555.
<https://doi.org/10.22550/REP77-3-2019-07>
- Ltd, P. (2021). *powtoon*. <https://www.powtoon.com/>
- Martínez-Garcés, J., & Garcés-Fuenmayor, J. (2020). Competencias digitales docentes y el reto
de la educación virtual derivado de la covid-19. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1–16.
<https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4114>
- Mindmeister. (2021). *mindmeister*. <https://www.mindmeister.com/es>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2015). Propuesta pedagógica. [https://definicion.de/propuesta-
pedagogica/](https://definicion.de/propuesta-pedagogica/)
- Pulido Huertas, D. C., Nájjar Sánchez, O., & Guesguan Salcedo, L. G. (2016). Vivamos la
innovación de la inclusión de dispositivos móviles en la educación. *Praxis & Saber*, 7(14),
115. <https://doi.org/10.19053/22160159.5220>
- Solano Fernández, Isabel M^a; Sanchez Vera, M^a Mar (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el
podcast educativo. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36815128010>
- UASLP. (2019). Creación e incorporación de audio como material educativo.
http://academica.uaslp.mx/ga/tic/audio/GuiaIncorporacionTIC_Audio.pdf
- UNESCO. (2021). *UNESCO*. <https://es.unesco.org/themes/education>

Apéndices

Apéndice A: Solicitud de autorización para aplicación de encuesta

Chilla, 01 de junio de 2021|

Mgs. Narcisa Yaguachi

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CHILLA

Presente

De mi consideración

Estimada rectora por medio de la presente hago extensivo un cordial y respetoso saludo, a la vez solicito de la manera más respetuosa me autorice la aplicación de una encuesta a los docentes de la institución educativa que usted dirige, a partir del 07 al 11 de junio de 2021, la información obtenida será utilizada para la elaboración de mi trabajo final de master titulado “USO DE CONTENIDOS DIGITALES PARA LA MEJORA DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CHILLA”, siendo este requisito que necesito para mi titulación de la MAESTRIA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC.

Esperando una favorable respuesta a mi petición me despido, no sin antes expresar mi profundo agradecimiento y a la vez desearle éxitos en sus delicadas funciones.



Atentamente,



Ing. Miguel A. Ramírez García

Firma del investigador

Apéndice B: Autorización para aplicación de encuesta

	<i>MINISTERIO DE EDUCACIÓN</i> <i>DIRECCIÓN DISTRITAL 07D01 - EDUCACION</i> <i>CHILLA-EL GUABO-PASAJE</i>	
	<i>UNIDAD EDUCATIVA "CHILLA"</i> <i>CHILLA- El Oro – Ecuador</i>	

Chilla, 03 de junio de 2021

Ing. Miguel Ramírez García
Docente de la Unidad Educativa Chilla
Presente

De mi consideración

Dando respuesta al oficio recibido el día martes primero de junio del presente año, y por lo antes expuesto por su persona tengo el agrado de manifestare mi satisfacción que tomase en cuenta a nuestra querida institución educativa para la realización de su proyecto de investigación titulado "USO DE CONTENIDOS DIGITALES PARA LA MEJORA DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CHILLA", por tal motivo le doy mi AUTORIZACIÓN para que proceda con la encuesta respectiva a cada uno de los docentes que conformamos esta prestigiosa institución como lo es la Unidad Educativa Chilla, en los días del 07 al 11 de junio de 2021.

Esperando el mejor de los éxitos su trabajo investigativo.

Atentamente,



Mgs. Narcisa Yaguachi
RECTORA

Apéndice C: Formulario de consentimiento informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y
HUMANIDADES
MASTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO
POR TIC



FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

TRABAJO DE TITULACIÓN

MASTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Yo, _____, con dirección de email,
_____, declaro que tuve conocimiento de la
información para los participantes del proyecto de titulación "Uso de contenidos
digitales para la mejora de la práctica pedagógica en la Unidad Educativa Chilla", y
en el cual decidí participar.

Firma del participante

Fecha

Entregué en esta fecha al participante la carta "Información para participantes"
sobre el estudio solicitado, y me pongo a su disposición para esclarecer las preguntas
que surjan, razón por lo cual se considera que él posee información suficiente para
decidir de forma transparente.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'J. P. ...', is written over a horizontal line.

Firma del investigador

07/Junio/2021|

Fecha

Apéndice D: Solicitud para validar cuestionario de encuesta



Educación En Línea

UIDE | Powered by ASU

Solicitud para validar el cuestionario de encuesta para la titulación de la maestría en Educación mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC, con el tema: “Uso de contenidos digitales para la mejora de la práctica pedagógica en la “Unidad Educativa Chilla”, como instrumentos para una investigación cuantitativa.

Quito 4 de junio de 2021

Magíster: Experto en Proyectos de Investigación

Presente. -

Estimado Mg. Jonathan Aguilar Alvarado, es grato saludarle por medio de la presente solicitamos de la manera más comedida su valioso apoyo para evaluar el contenido del cuestionario a ser aplicados en el levantamiento de información para explorar el nivel de competencias pedagógicas referente a la utilización de contenidos digitales en el proceso enseñanza aprendizaje por lo docentes de la Unidad Educativa Chilla, del cantón Chilla.

El cuestionario se diseñó en base a la variable en estudio y las preguntas de investigación que se plantearon para el estudio: ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que los docentes utilizan para fortalecer su práctica pedagógica?, ¿Qué tipos de los contenidos digitales utilizan los docentes en el proceso enseñanza - aprendizaje?, ¿Cómo ayudaría a la práctica pedagógica el que los docentes integren el uso de contenidos digitales mediante estándares para el uso en la práctica docente?

Por favor, califique cada ítem del cuestionario, de acuerdo a los criterios señalados, puede también colocar sus observaciones si las considera pertinentes. Para ello se anexa los ítems de los cuestionarios, con sus respectivas tablas de calificación.

De ante mano agradezco su apoyo

Atentamente,

Ing. Miguel A. Ramírez García

Apéndice E: Rúbrica de calificación para el cuestionario



Educación En Línea

UIDE | Powered by ASU

Rúbrica de calificación para el cuestionario

Categoría	Calificación	Indicador
SUFICIENCIA Los ítems presentados bastan para obtener la medición del tema en investigación.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir el tema planteado.
	2. Bajo nivel.	Los ítems miden algún aspecto del tema, pero no corresponden con el tema en su totalidad.
	3. Moderado nivel.	Se deben incorporar algunos ítems para poder evaluar el tema completamente.
	4. Alto nivel.	Los ítems son suficientes.
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo nivel.	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel.	El ítem es claro tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con el tema o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con el tema investigado.
	2. Bajo nivel.	El ítem tiene una relación tangencial con el tema investigado.
	3. Moderado nivel.	El ítem tiene una relación moderada con el tema investigado.
	4. Alto nivel.	El ítem se encuentra completamente relacionado con el tema investigado.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición del tema investigado.
	2. Bajo nivel.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este.
	3. Moderado nivel.	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Apéndice F: Calificación de los ítems del cuestionario



Educación En Línea

UIDE | Powered by ASU

Calificación de los ítems del cuestionario

Pregunta del cuestionario	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	APRECIACIÓN
1. ¿Qué herramienta tecnológica utiliza para impartir sus clases? a) Computador de escritorio b) Computador portátil c) Tablet d) Celular e) Pizarrón	4	4	3	4	Muy bien
2. ¿Qué plataforma virtual utiliza para la enseñanza-aprendizaje? a. Moodle b. Microsoft Teams c. GSuite d. Edmodo e. Google Classroom f. Idukay g. Sala Messenger	4	4	4	4	Muy bien
3. ¿Qué plataforma para videoconferencias utiliza? a. Zoom b. Meet c. Skype d. Telegram e. WhatsApp f. Sala Messenger g. Microsoft Teams	4	4	4	4	Muy bien
4. ¿Qué plataformas de mensajería utiliza en el proceso de enseñanza-aprendizaje? a. Correo no institucional (Gmail, Outlook, otros) b. Whats.App c. Telegram d. Facebook Messenger e. Correo institucional	4	4	4	4	Muy bien
5. ¿Qué tipos de contenidos digitales utiliza en su clase? a. Video b. Imágenes c. Audio d. Foros e. Blog f. Libros digitales g. Presentaciones	4	4	4	4	Muy bien

6. ¿Qué plataformas de videos utiliza en su clase? a. YouTube b. Facebook c. WhatsApp d. Telegram e. TikTok f. Vimeo g. Loom h. No utilizo videos	4	4	4	4	Muy bien
7. ¿Qué plataformas de imagenes utiliza en su clase? a. Canva b. Infogram c. Genially d. Issuu e. Flickr f. Google g. Ilustraciones y arte vectorial h. Imagenes en word o power point i. Paint	4	4	4	4	Muy bien
8. ¿Qué plataformas de audio utiliza en su clase? a. Soundcloud b. Voicer Recorder c. WhatsApp d. Telegram e. Facebook f. Messenger Recursos 2	4	4	4	4	Muy bien
9. ¿Qué plataformas para el desarrollo de foro utiliza? a. Blogger b. Google Sites c. WordPress d. Ninguna	4	4	4	4	Muy bien
10. ¿Qué plataformas de trabajo colaborativo utiliza en su clase? a) Padlet b) Menti c) Linoit d) Google Drive (documentos de Google) e) OneDrive (documentos de Microsoft) f) Ninguno	4	4	4	4	Muy bien
11. ¿Qué espacios de almacenamiento utiliza? a) Google Drive b) OneDrive c) Dropbox d) MediaFire e) Mega f) Computador personal g) WebTransfer h) Pendray	4	4	4	4	Muy bien
12. ¿Qué tipos de archivos utiliza en el proceso enseñanza-aprendizaje?	4	4	4	4	Muy bien

a) PDF b) MP4 (Archivos de videos) c) MP3 (Archivos de audio) d) Presentaciones basadas en diapositivas e) Documentos de texto					
13. ¿Qué técnicas de enseñanza-aprendizaje utiliza en su clase? a) Aula invertida b) Gamificación c) Debates d) Resúmenes e) Aprendizaje basado en proyectos f) Aprendizaje basado en problemas g) Redes sociales h) Experiencias de aprendizaje	4	4	4	4	Muy bien

Apéndice G: Encuesta Aplicada a los Docentes de Unidad Educativa Chilla

Uso de contenidos digitales para la mejora de la práctica pedagógica en la “Unidad Educativa Chilla”

La siguiente encuesta tiene la finalidad de reunir información necesaria acerca del uso de los contenidos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa Chilla, para posteriormente analizar y obtener datos relevantes. Los datos obtenidos se mantendrán bajo absoluta confidencialidad, es por ello que no se consideraron datos personales (nombres, direcciones, etc).

Esperamos contar con su colaboración y que las preguntas sean contestadas con total sinceridad.

Total de preguntas: 17
Tipo de selección: Múltiple

Datos Informativos

¿A qué nivel imparte clases? *

- Inicial
- Primer año EGB
- Segundo año EGB
- Tercero año EGB
- Cuarto año EGB
- Quinto año EGB
- Sexto año EGB
- Séptimo año EGB
- Octavo año EGB
- Noveno año EGB
- Décimo año EGB
- Primero de bachillerato
- Segundo de bachillerato
- Tercero de bachillerato

Su edad está entre: *

- 20 a 30 años
- 31 a 40 años
- 41 a 50 años
- mayor a 50 años

Su sexo es: *

- Hombre
- Mujer

¿Qué herramienta tecnológica utiliza para impartir sus clases? *

- Computador de escritorio
- Computador portátil
- Tablet
- Celular
- Otro: _____

¿Qué plataforma virtual utiliza para la enseñanza-aprendizaje? *

- Moodle
- Microsoft Teams
- G-Suite
- Edmodo
- Google Classroom
- Idukay
- Otro: _____

¿Qué plataforma para videoconferencias utiliza? *

- Zoom
- Meet
- Skype
- Telegram
- WhatsApp - Facebook Messenger
- Otro: _____

¿Qué plataformas de mensajería utiliza en el proceso de enseñanza-aprendizaje? *

- Correo no institucionales (Gmail, Outlook, Live, Yahoo, otros)
- WhatsApp
- Telegram
- Facebook Messenger
- Correo institucional
- Otro: _____

¿Qué tipos de contenidos digitales utiliza en su clase? *

- Vídeo
 - Imágenes
 - Audio
 - Foros
 - Blog
 - Libros digitales
 - Otro: _____
-

¿Qué plataformas de vídeos utiliza en su clase? *

- YouTube
- Facebook
- WhatsApp
- Telegram
- TikTok
- Vimeo
- Loom
- Otro: _____

¿Qué plataformas de imágenes utiliza en su clase? *

- Canva
 - Infogram
 - Genially
 - Issuu
 - Flickr
 - Otro: _____
-

¿Qué plataformas de audio utiliza en su clase? *

- Soundcloud
- Voicer Recorder
- WhatsApp
- Telegram
- Facebook Messenger
- Otro: _____

¿Qué plataformas para el desarrollo de foro utiliza? *

- Blogger
- Google Sites
- WordPress
- Ninguna
- Otro: _____

¿Qué plataformas de trabajo colaborativo utiliza en su clase? *

- Padlet
- Menti
- Linoit
- Google Drive (documentos de Google)
- OneDrive (documentos de Microsoft)
- Otro: _____

¿Qué espacios de almacenamiento utiliza? *

- Google Drive
- OneDrive
- DropBox
- MediaFire
- Mega
- Computador personal
- WebTransfer
- Otro: _____

¿Qué tipos de archivos utiliza en el proceso enseñanza-aprendizaje? *

- PDF
- MP4 (Archivos de vídeos)
- MP3 (Archivos de audio)
- Presentaciones basadas en diapositivas
- Documentos de texto
- Otro: _____

¿Qué técnicas de enseñanza-aprendizaje utiliza en su clase? *

Aula invertida

Gamificación

Debates

Resúmenes

Aprendizaje basada en proyectos

Aprendizaje basada en problemas

Redes sociales

Otro: _____

¿Qué recurso didáctico incorpora en el proceso enseñanza-aprendizaje para facilitar la comprensión de contenidos?

Infografía

Organizadores gráficos

Mapas mentales

Vídeos

Podcasts

Juegos

Presentaciones basadas en diapositivas

Otro: _____