

Maestría en
EDUCACIÓN

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

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

AUTORES:

Ximena Aguinaga
Jessica Coloma
Marcia Coloma
Carlos Jaya
Pablo Vargas
Marco Villalba

TUTORES:

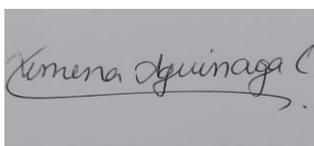
Ernesto Colomo
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña

**Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica
media en la
Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito**

Quito, Abril 2022

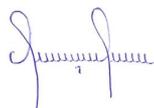
Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Ximena del Pilar Aguinaga Calderón**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito** 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.



Ximena del Pilar Aguinaga Calderón
Correo electrónico: xaguinaga@gmail.com

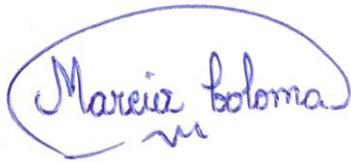
Yo, **Jessica Maribel Coloma Arguello**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; 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.



JESSICA MARIBEL COLOMA ARGUELLO
Correo electrónico: jessi_1986_1@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Marcia Johanna Coloma Arguello**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito**, 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.



MARCIA JOHANNA COLOMA ARGUELLO

Correo electrónico: marcia.coloma@gmail.com

Yo, **Carlos Andres Jaya Carreño**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito**, 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.



Firmado electrónicamente por:
CARLOS ANDRES
JAYA CARRENO

Carlos Andres Jaya Carreño

Correo electrónico: cajaya@armada.mil.ec

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Pablo Andrés Vargas Sanguil*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media de la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito* 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.



Pablo Andrés Vargas Sanguil

Correo electrónico: pblvargas347@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

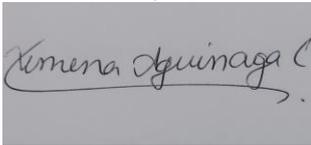
Yo, **Marco Antonio Villalba Dahik**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; 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.



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Ximena del Pilar Aguinaga Calderón**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito**, 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, abril 2022

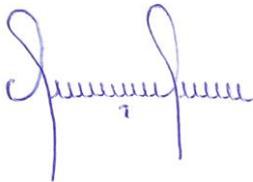


Ximena del Pilar Aguinaga Calderón

Correo electrónico: xaquinaga@gmail.com

Yo, **Jessica Maribel Coloma Arguello**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito**, 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, Abril 2022



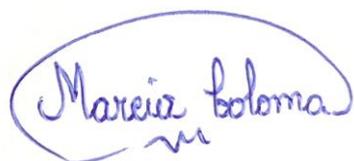
JESSICA MARIBEL COLOMA ARGUELLO

jessi_1986_1@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Marcia Johanna Coloma Arguello**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito***, 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, Abril 2022



MARCIA JOHANNA COLOMA ARGUELLO

Correo electrónico: marcia.coloma@gmail.com

Yo, **Carlos Jaya Carreño**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito***, 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, Abril 2022



Firmado electrónicamente por:
CARLOS ANDRES
JAYA CARRENO

Carlos Andres Jaya Carreño

Correos electrónicos: cajaya@armada.mil.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Pablo Andrés Vargas Sanguil**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media de la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito***, 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, Abril 2022



Pablo Andrés Vargas Sanguil

Correo electrónico: pblvargas347@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **MARCO ANTONIO VILLALBA DAHIK**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito*, 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, Abril 2022



Escaneo electrónico del:
**MARCO ANTONIO
VILLALBA
DAHIK**

MARCO ANTONIO VILLALBA DAHIK

Correo electrónico: villalbadmarco2@yahoo.com

Dedicatorias y Agradecimientos

A nuestras familias por su
apoyo constante

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS	13
ÍNDICE DE FIGURAS	14
RESUMEN	15
ABSTRACT	15
1. INTRODUCCIÓN.....	16
2. INFORMACIÓN GENERAL	18
2.1 Definición del problema	18
3. CONTRIBUCIÓN DEL PROYECTO.....	20
3.1 Contribución del proyecto a la mejora individual y social	20
3.2 Valores implícitos en el proyecto	21
3.3 La institución.....	21
3.3.1 Misión	21
3.3.2 Visión	21
3.3.3 Ideario	22
3.3.4 Valores institucionales	22
4. DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES	24
4.1 Contextualización	24
4.2 Justificación curricular	25
4.2.1 Objetivo general	25
4.2.2 Objetivos específicos	25
4.3 Recursos educativos y digitales planteados	27
4.4 Reflexiones	27
5. EJEMPLOS DE MATERIAL MULTIMEDIA	29
5.1 Contextualización	29
5.1.1 Conceptual	29
5.1.2 Procedimental	29
5.1.3 Actitudinal	29
5.2 Preguntas de reflexión previas al guión multimedia	29
5.3 Manifiesto	33
5.4 Guión multimedia	33
5.4.1 Base didáctica	33
5.4.2 Enlaces al material	34
6. DISEÑO DE PAQUETE SCORM	35
6.1 Objetivo	35

6.2 Contenido	35
7. PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES	37
7.1 Componentes que interviene en el proceso educativo	37
7.2 Camino pedagógico	37
7.3 Elementos, acciones, actividades a realizarse y a evaluar	37
7.4 Entorno, pilares básicos y actividades	39
7.5 Recursos de apoyo, metodológicos, documentales, informativos y relacionales	39
8. UN VIAJE EN EL TIEMPO -1970	41
8.1 Presentación en PPT sobre el contenido de leyendas tradicionales ecuatorianas	41
8.2 Video en EdPuzzle - Wondershare - Filmora	41
8.3 Animación en Powtoon	41
8.4 Nuevos horizontes	43
9. ESTRUCTURA DEL CURSO EN BRIGHTSPACE	45
10. CÓDIGO DEONTOLÓGICO DEL MAESTRO.....	47
10.1 Introducción.....	47
10.2 Compromisos y deberes en relación al alumno	47
10.3 Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumno	48
10.4 Compromisos y deberes en relación con la institución educativa	48
10.5 Compromisos y deberes en relación con los compañeros	48
10.6 Compromisos y deberes en relación con la profesión	49
10.7 Compromisos y deberes del profesor en relación a la sociedad	49
11. GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN LA COMUNICACIÓN PARA ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	50
11.1 Justificación de la guía de buenas prácticas en la comunicación para entornos virtuales de aprendizaje	50
11.2 Objetivos de la guía	51
11.3 Recursos para la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje	51
11.4 Protocolo de comunicación en la red y prácticas a evitar	52
11.5 Protocolo de comunicación en la red aplicado al proyecto	53
11.6 Prácticas a evitar	53
12. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	54
12.1 Conclusiones generales	54
12.2 Conclusiones específicas	55
12.3 Recomendaciones	56
13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Material multimedia empleado en la clase de Lengua y Literatura	34
Tabla 2: Instrucciones	42
Tabla 3. Nuevos horizontes	43

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Presentación PowerPoint	30
Figura 2: Pantalla del video creado en Wondershare Filmora	31
Figura 3: Pantalla de la interfaz del software Powtoon en modo "Create"	31
Figura 4: Portada paquete Scorm	36
Figura 5: Plataforma Runachay	38
Figura 6: Comunicación entre actores de la comunidad educativa	52

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objeto establecer la importancia de la aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en los estudiantes del 7mo año de educación básica media de la Unidad Educativa Particular “El Sauce”, a través de la implementación de las herramientas digitales Power Point, EdPuzzle y Powtoon, como una estrategia de aprendizaje que favorezca el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes a través del contenido “Leyendas Ecuatorianas” que establezca el reconocimiento y empoderamientos de su identidad cultural a través de la generación de sus propios conocimientos en un ambiente de trabajo colaborativo que conlleve a una formación integral y a contribuir a incrementar la calidad educativa del plantel hacia el fortalecimiento del modelo pedagógico constructivista.

Palabras Clave: Tecnologías de la Información y Comunicación; Aprendizaje Basado en Proyectos; Modelo Constructivista; Leyendas Ecuatorianas; Escuela Básica Media.

ABSTRACT

This research project aims to establish the importance of the application of ICT in project-based learning in the students of the 7th year basic education at "El Sauce", private school, through the implementation of digital tools such as Power Point, EdPuzzle and Powtoon, as learning strategies that favor the development of oral language of the students through the content "Ecuadorian Legends" that establishes the recognition and empowerment of their cultural identity, as well as the generation of their own knowledge in a collaborative work environment that leads to a whole education and contributes to improve the educational quality of the school towards the strengthening of the constructivist pedagogical model.

Keywords: Information and Communication Technologies; Project-Based Learning; Constructivist Approach; Ecuadorian Legends; Middle School.

1. INTRODUCCIÓN

La importancia de establecer estrategias metodológicas que desarrollen en los estudiantes una formación integral en base a las múltiples necesidades que la sociedad actual nos exige, conlleva a que el alumno sea el principal promotor en la adquisición de sus propios conocimientos a través de una participación activa y colaborativa, donde el docente cumpla un rol de guía y mediador que fomente en sus educandos el interés por aprender haciendo, en un ambiente de trabajo participativo, interactivo, dinámico, colaborativo, creativo e innovador; para lo cual se establece el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como una tendencia actual fundamental en la búsqueda de la calidad educativa ya que se desarrolla competencias para la vida que permitan dar soluciones a las problemáticas de su entorno; mencionando que la importancia se sustenta en que los alumnos podrán plantear, implementar y evaluar proyectos que van mucho más allá de contenidos académicos.

El mundo globalizado conectado por el internet, el avance acelerado de la tecnología con la creación y disposición de una serie de equipos, herramientas y recursos tecnológicos - digitales de vanguardia ha dado cabida al desarrollo de medios de comunicación e información que contribuyen significativamente en el desarrollo de las actividades realizadas por el ser humano en todos los ámbitos; cuya generación de estudiantes del siglo XXI tienen fácil acceso al uso y manejo de celulares, computadoras, tabletas, aplicaciones multimedia (videos, sonidos, imágenes, animaciones) y además están familiarizados con recursos digitales tales como redes sociales, juegos, páginas webs, plataformas virtuales, etc; cuyas estrategias educativas actuales están vinculadas al uso de la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la elaboración de proyectos (ABP); ya que permite tener acceso a una gran cantidad de información y el uso de recursos digitales y aplicaciones que facilitan el proceso de formación estudiantil acorde a las necesidades individuales y grupales.

Según Ortega y Ullastres (2006) establece que las nuevas tecnologías de la comunicación e información TIC son el factor crucial del nuevo contexto de la educación ya que pueden favorecer la adquisición de las habilidades necesarias como la creación y selección de la información, la autonomía, la capacidad para tomar decisiones, flexibilidad y capacidad para resolver problemas, trabajo en equipo y habilidades comunicativas; además considera que entre las líneas de acción de las políticas de integración de las TIC en la educación está sujeta a la producción y distribución de contenidos digitales y provisión del servicio a todos los miembros de la comunidad educativa, donde se destaca la necesidad de elaborar criterios de calidad de los contenidos, implementación de portales educativos, producción de contenidos en idiomas nativos y la significatividad local.

La UNESCO (2008) establece que: “para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, los estudiantes y los docentes deben utilizar la tecnología con eficacia, cuyo contexto sólido puede hacer que los estudiantes adquieran capacidades para utilizar tecnologías de la información; buscar, analizar y evaluar información, resolver problemas y elaborar decisiones; utilizar instrumentos de producción con creatividad y eficacia; comunicar, colaborar, publicar y producir; además de ser ciudadanos informados, responsables y capaces de aportar contribuciones a la sociedad”.

La Unidad Educativa “El Sauce” de la ciudad de Quito utiliza un modelo pedagógico constructivista basado en que el alumno aprenda a investigar, descubrir, a buscar, manejar y sobre todo a aplicar esta información en la construcción de sus propios conocimientos; además como uno de sus objetivos establece al alumno como el protagonista en la interpretación y solución de problemas a través del desarrollo del pensamiento crítico en la construcción de nuevos aprendizajes, en la resolución de conflictos, manifestaciones artísticas y el uso adecuado y aplicabilidad de las tecnologías en la comunicación, investigación y ejercicio de las actividades académicas; cuya importancia radica en el alumno como eje fundamental del proceso educativo ya que posee una serie de intereses, deseos y emociones hacia la escuela, donde las expectativas hacia su profesor se establecen mediante la valoración de las capacidades, habilidades y destrezas.

La vinculación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en la materia de Lengua y Literatura para los niveles de básica media a través de la temática “Leyendas Ecuatorianas” tiene como objeto promover la lectura y la comprensión lectora de una forma interactiva, colaborativa, dinámica que motive al estudiante hacia el empoderamiento en la generación de sus propios conocimientos mediante el uso responsable de los recursos y herramientas tecnológicas, cuya función del docente es la de facilitador que guíe hacia reconocimiento de fuentes de información confiables, el uso adecuado de las aplicaciones digitales, la autodisciplina, la responsabilidad en la realización de trabajos independientes y grupales; generando competencias en relación al tratamiento de información (búsqueda, selección y procesamiento) mediante el aporte de conocimientos básicos sobre los métodos y el uso de recursos tecnológicos (internet, aplicaciones, recursos multimedia, juegos, etc.) aportando de esta manera en la formación integral, sembrando valores éticos e intereses de aprendizaje en base a las habilidades cognitivas individuales en un ambiente flexible y agradable.

Es así que el presente proyecto de titulación aborda la implementación de una estrategia pedagógica innovadora mediante el uso de las herramientas digitales Power Point, EdPuzzle y Powtoon, que son de fácil uso, acceso y comprensión, que despierta la atención del alumno y el interés por la creación del proyecto planteado por el docente, debido a la flexibilidad en la integración de textos, imágenes, sonidos, videos y animaciones, fortaleciendo las capacidades cognitivas individuales y grupales, la creatividad, la interacción entre compañeros; además favorece la adquisición de habilidades y competencias informáticas en la búsqueda y tratamiento de información dando lugar a pensamientos críticos, reflexivos y constructivos en torno al descubrimiento y empoderamiento de sus raíces socioculturales.

2. INFORMACIÓN GENERAL

El proyecto se desarrollará en la Unidad Educativa Particular El Sauce de la ciudad de Quito. El tipo de proyecto a realizarse será de mejora puesto que se partirá de la planificación metodológica basada en proyectos utilizada en la Unidad Educativa Particular “El Sauce” como parte de su modelo pedagógico constructivista, para de esta manera enriquecer las estrategias acordes a las necesidades reales del entorno mediante la vinculación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), mejorando el nivel de aprendizaje de los estudiantes y elevando la calidad de la educación de la institución.

El colegio “El Sauce” fue fundado hace 37 años; se encuentra en el valle de Tumbaco en un espacio de 2.5 hectáreas de bosque. Es un colegio privado que atiende a 470 estudiantes desde inicial hasta tercero de bachillerato. Es un colegio postulante a la certificación del diploma del Bachillerato Internacional; es además un colegio bilingüe. Tiene una planta de 48 docentes. La mayoría de estudiantes viven en el valle de Cumbayá, Tumbaco, Puenbo, Tanda y Nayón, y un porcentaje menor en el centro-norte de Quito.

El Colegio El Sauce es de sostenimiento privado con una pensión mensual de \$334 dólares; la población es de un nivel socio-económico medio. Pertenece al Distrito Educativo 9 de Quito, registrado como colegio rural. Finalmente, tiene una filosofía constructivista que busca innovar con metodologías activas como ABP, bosque escuela, lenguaje integral, uso de material concreto Montessori, etc.

2.1 Definición del problema

Las interrogantes planteadas en relación a la definición del problema son con respecto a qué se va a realizar, las razones que tenemos para enfocarnos en este tema y los objetivos que buscamos alcanzar a través de este proyecto.

¿QUÉ?

Incorporar el uso de TIC en la metodología de aprendizaje basado en proyectos.

¿POR QUÉ?

La metodología del aprendizaje basado en proyectos ayuda al estudiante a aprender haciendo; se la considera una metodología activa ya que trabajan de una manera concreta y se encausa en la filosofía constructivista del colegio El Sauce de Quito.

En la actualidad, los estudiantes son nativos digitales y los docentes cada vez se encuentran más involucrados y preocupados por el uso de tecnologías debido a las ventajas evidentes que ofrece el uso de tecnología.

La literacidad digital brinda a los estudiantes y profesores las competencias para la utilización de las TIC y sus aplicaciones a fin de acceder, buscar, evaluar, utilizar,

compartir y crear información que les permita el logro de sus objetivos académicos, sociales y personales.
(Hernández, 2020, p.6)

Otra de las ventajas de la metodología de ABP es su enfoque interdisciplinario, tanto desde el punto de vista de los profesores y alumnos involucrados en la planificación y ejecución de un proyecto educativo, como desde el punto de vista de las materias que pueden conformar el tema del proyecto y su propósito. Es por ello que, muchos autores como Maldonado (2008) sostienen que el ABP se constituye en la oportunidad para cambiar la práctica rutinaria de las clases magistrales por la corriente pedagógica constructivista, utilizando su enfoque interdisciplinario en lugar de uno por área o asignatura y estimular, de esta manera, el trabajo colaborativo.

¿PARA QUÉ?

El uso de TIC en la metodología de aprendizaje basado en proyectos tiene como propósito promover el trabajo interactivo, mejorar la motivación de los estudiantes, generar un aprendizaje colaborativo, activo y dinámico y el estar inmerso en un mundo globalizado con acceso a información actualizada.

Según varios autores, como Colomo (2019), sostienen que la aplicación del aprendizaje basado en proyectos, incluso en la virtualidad, constituye una herramienta positiva que permite a los estudiantes fortalecer y enriquecer el proceso de aprendizaje.

La implementación de la estrategia basada en proyectos mediadas con herramientas TIC contribuyen significativamente en el desarrollo de actitudes positivas de los estudiantes hacia el logro de las metas de aprendizaje en competencias científicas y TIC a partir de la investigación, mejorando la motivación hacia el aprendizaje, potenciando el interés hacia la temática, la valoración cognitiva y conexión significativa hacia los contenidos, el desarrollo y planteamiento de estrategias activas, análisis, síntesis y elaboración de productos a través de la interacción social del trabajo en equipo (Chaparro y Barbosa, 2018).

3. CONTRIBUCIÓN DEL PROYECTO

3.1 Contribución del proyecto a la mejora individual o social

El título propuesto es: **“Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en proyectos en educación básica media en la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito”**. Con este tema pretendemos contribuir a incrementar la calidad educativa del plantel, siguiendo el modelo pedagógico constructivista, pues, mediante el aprendizaje basado en proyectos (ABP), los estudiantes mejoran sus habilidades individuales y sociales a través del trabajo colaborativo.

El ABP es un modelo de enseñanza-aprendizaje que tiene múltiples ventajas desde el punto de vista individual y, especialmente social, ya que potencia las relaciones interpersonales del estudiante con su profesor y con sus pares. Esta estrategia de aprendizaje aproxima al estudiante a la vida real, pues en el corto plazo una vez terminada su etapa formativa, el alumno pasará a ocupar el rol de compañero de trabajo, colaborador, directivo, o jefe, en una empresa o institución, y allí necesariamente, deberá interactuar con otras personas, y consecuentemente desarrollará habilidades sociales que las aplicará en el trabajo y en la vida diaria.

Según la Dra. Lourdes Galeana de la O. (2006), de la Universidad de Colima, en México, el aprendizaje basado en proyectos tiene tres ejes principales:

- Las relaciones
- Las comunicaciones
- El aprendizaje centrado en el estudiante

A medida que se desarrolla un trabajo mediante la metodología ABP, se potencian las relaciones del profesor con el alumno y éste con sus compañeros, ya que deben interactuar para planear y desarrollar los trabajos y así lograr el objetivo propuesto. Para ello necesitan habilidades comunicacionales y de lenguaje, que seguramente con otro modelo menos constructivista no se las ha de requerir.

El proyecto de investigación Aplicación de las TICS en el aprendizaje basado en proyectos en los niveles de básica media de la Unidad Educativa Particular “El Sauce” de la ciudad de Quito, conlleva la aplicación de estrategias innovadoras mediante el aprovechamiento, el uso adecuado y responsable de una serie de herramientas tecnológicas que el mundo actual nos ofrece; por lo que contribuye significativamente en el desarrollo integral de los estudiantes durante su proceso de formación, ya que despierta el interés por aprender, dando cabida a la motivación y a la creación de sus propios conocimientos; así como el establecimiento de soluciones propias a la problemáticas planteadas, mediante la elaboración de proyectos que integran la teoría con la práctica a través de un trabajo conjunto.

Además, el uso de los recursos tecnológicos fortalece las capacidades cognitivas del estudiante, despierta el interés de aprender para aprender, la creatividad, da cabida a la innovación en la clase, despierta la curiosidad, la interacción entre compañeros, la autonomía y establece un ambiente de trabajo acogedor.

También fomenta la investigación, estableciendo un proceso de retroalimentación de lo aprendido en el salón de clase, la adquisición de habilidades en la búsqueda y tratamiento de información; además establece pensamientos críticos, reflexivos y constructivos que aportan en la solución de problemas reales del entorno social donde se desenvuelven.

3.2 Valores implícitos en el proyecto

En el presente trabajo, que tiene que ver con el modelo pedagógico ABP, van implícitos valores como la justicia, el respeto, la libertad y la responsabilidad, pero, sin duda, están más acentuados otros como: la solidaridad, la cooperación y la tolerancia, por las características propias del modelo de enseñanza-aprendizaje en sí. Todos estos valores emanan del marco de la cultura de Paz, promulgada por la Organización de las Naciones Unidas (Molina, 2008).

A continuación, el detalle de cómo se enmarcan en el proyecto los valores a los que hacemos mención:

- Responsabilidad a través del compromiso, deberes y obligaciones en la búsqueda y establecimiento de soluciones que beneficien a la colectividad.
- Respeto y tolerancia, el valor e importancia para las ideas y criterios de los demás.
- Solidaridad mediante el apoyo a compañeros que presenten algún tipo de dificultad.
- Honestidad en el tratamiento adecuado y correcto de la información, así como el uso responsable de las herramientas tecnológicas.
- Colaboración en el apoyo y compañerismo en el fortalecimiento del trabajo conjunto, así como el reconocimiento del esfuerzo colectivo.
- Integridad en base a sus creencias y valores en beneficio individual y colectivo.
- Justicia y equidad, que se entiende como dar a cada uno lo que le corresponde, lo que es suyo.
- Libertad para actuar según su criterio, dentro de lo que la ley y los valores permiten.
- Perseverancia dada a través de la capacidad para seguir esforzándose a pesar de las dificultades que se puedan presentar.

3.3 La Institución Unidad Educativa El Sauce

3.3.1 Misión

La Unidad Educativa particular El Sauce es una institución particular, comprometida con valores humanistas que garantizan a los estudiantes, desde inicial 2 hasta 3ro. de bachillerato, el desarrollo auténtico, armónico y real de su potencial, respetando su individualidad, generando un aprendizaje cooperativo e interacción significativa para que los niños y jóvenes puedan ver con claridad, actuar con honestidad, respeto, justicia y ser miembros positivos de la comunidad.

3.3.2 Visión

Para el año 2025, la Unidad Educativa Particular El Sauce se consolidará como un referente de excelencia de las Instituciones educativas; construida con un equipo docente comprometido y capacitado que promueva el autodominio del educando, su crecimiento en valores para una convivencia armónica y un aprendizaje cooperativo, en donde la ciencia, la técnica y la

investigación generen creatividad, compromiso e inclusión social capaces de generar transformaciones positivas en la sociedad.

3.3.3 Ideario

Ofrecemos un modelo educativo que busca el “Desarrollo Auténtico, Armónico y Real” de nuestros estudiantes, permitiéndoles hallar el éxito en la realización de su proyecto de vida.

Desarrollo. Nuestro modelo tiende a romper el paradigma del egoísmo; busca que nuestro estudiante sea capaz de madurar y, en la praxis diaria de solidaridad, se halle con la aventura del dar, distinguiendo el simple dar por obligación, por compasión, inclusive por gratitud, de la profundidad del “darse”: darse a sí mismo como ideal humano de realización plena, a imagen de la naturaleza, en que cada ser, animado o inanimado, en la profundidad de su ser, no está para sí mismo, sino para los demás, en la hermosa sinfonía del cosmos. El SAUCE, fiel a su esencia, inclusive en su mismo espacio físico, no tiene otra misión que formar seres profundamente humanos para el encuentro con los demás, en una permanente actitud de entrega generosa de sí mismo, como sendero seguro de felicidad, porque ésta, en nuestra filosofía, es un derecho básico de todo ser humano.

Auténtico. La autenticidad de nuestro modelo y los esfuerzos de nuestra comunidad educativa se orientan a que cada estudiante descubra su propia esencia, única e irrepetible; y descubriéndola, sea capaz de generar su proyecto de vida, útil para sí mismo y para la sociedad, desarrollando para el efecto todas sus potencialidades.

Armónico. El proyecto de vida de cada uno de nuestros estudiantes es como una sinfonía en construcción. Solo el trabajo balanceado, proporcionado y oportuno de la comunidad educativa, en la que se incluye al propio estudiante como el actor más importante en el proceso formativo, sobre todas sus zonas de desarrollo: sobre su realidad física, psíquica y social, producirá una ejecución armoniosa, bella y útil socialmente, en la que el director y ejecutante final, formado por “El Sauce”, no es otro que el propio estudiante.

Real. Pragmático. Nuestro modelo propende a generar espacios formales e informales, dentro de nuestro campus y fuera de él, idóneos para el aprendizaje y para la formación de nuestros estudiantes, a fin de que descubran, desarrollen y ejecuten conocimientos, aptitudes y destrezas, coherentes con su proyecto de vida y los requerimientos de la sociedad, en una permanente actitud de:

- ver con claridad,
- actuar con honestidad, respeto y justicia, ser miembros positivos de su entorno social

3.3.4 Valores institucionales

Los valores parten de los atributos del perfil de la comunidad de aprendizaje del IB.

Los valores de El Sauce están integrados y, en su gran mayoría, ya planteados dentro de los atributos de IB.

- **INDAGADORES**

Desarrollar la curiosidad natural. Adquirir habilidades necesarias para indagar y realizar investigaciones. Demostrar autonomía en su aprendizaje. Saber cómo aprender junto con otros. Disfrutar aprendiendo y mantener las ansias de aprender durante el resto de su vida.

- **INFORMADOS E INSTRUIDOS**

Desarrollar y usar la comprensión conceptual mediante la exploración del conocimiento en una variada, amplia y equilibrada gama de disciplinas. Adquirir conocimientos y profundizar su comprensión. Explorar conceptos, ideas y cuestiones de importancia local y mundial.

- **PENSADORES**

Aplicar, por propia iniciativa, sus habilidades intelectuales de manera crítica y creativa para reconocer y abordar problemas complejos, actuar por iniciativa propia al tomar decisiones razonadas y éticas.

- **BUENOS COMUNICADORES**

Comprender y expresar ideas e información con confianza y creatividad en diversas lenguas, lenguajes y formas de comunicación. Están bien dispuestos a colaborar con otros y lo hacen de forma eficaz. Colaborar eficazmente, escuchando atentamente las perspectivas de otras personas y grupos.

- **ÍNTEGROS**

Actuar con integridad y honradez, con un profundo sentido de la equidad, la justicia y el respeto por la dignidad y los derechos de las personas, los grupos y las comunidades de todo el mundo. Asumir la responsabilidad de sus propios actos y sus consecuencias. Favorecer un ambiente de confianza, credibilidad y armonía entre todos.

- **DE MENTALIDAD ABIERTA**

Entender y tener una apreciación crítica de su propia cultura e historia personal, valorarla, y estar abiertos a las perspectivas, valores y tradiciones de otras personas y comunidades. Estar habituados a buscar y considerar distintos puntos de vista y dispuestos a aprender de la experiencia. Comprender, reconocer, respetar y aceptar las ideas, creencias o prácticas de los otros, compatibles o no con las propias.

- **SOLIDARIOS**

Mostrar empatía, sensibilidad y respeto por las necesidades y sentimientos de los demás. Comprometerse personalmente a ayudar a los demás y actuar con el propósito de influir positivamente en la vida de las personas y el medio ambiente.

- **AUDACES**

Trabajar de manera autónoma, colaborativa, con espíritu independiente; para explorar nuevas ideas, roles y estrategias innovadoras. Abordar situaciones desconocidas e inciertas con previsión, sensatez y determinación. Mostrar ingenio y resiliencia para enfrentar cambios y desafíos. Defender aquello en lo que creen con elocuencia y valor.

- **EQUILIBRADOS**

Entender la importancia del equilibrio físico, mental y emocional para lograr el bienestar propio y el de los demás. Reconocer la interdependencia con respecto a otras personas, a la naturaleza y al mundo en que vivimos.

- REFLEXIVOS

Evaluar detenidamente el mundo, su propio aprendizaje, ideas y experiencias. Ser capaces de reconocer y comprender sus fortalezas, cualidades, debilidades y limitaciones para, de este modo, contribuir a su aprendizaje y desarrollo personal.

- MENTALIDAD O CONCIENCIA INTERNACIONAL

Ser jóvenes solidarios, informados y ávidos de conocimiento, capaces de contribuir a crear un mundo mejor y más pacífico, en el marco del entendimiento mutuo y el respeto intercultural. Jóvenes con herramientas necesarias para comprender y crear una formade existencia más segura y sustentable en este planeta.

4. DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES

4.1 Contextualización

El grupo de estudiantes está conformado por dos paralelos, cada uno de 20 alumnos de 7mo año de educación básica media, es decir entre las edades de 11 a 12 años del Colegio el Sauce de la ciudad de Quito. Están cursando la materia de Lengua y Literatura, la primera unidad que tiene que ver con las Leyendas Tradicionales Ecuatorianas.

Se han escogido para este proyecto las siguientes leyendas: Cantuña y su Pacto con el Diablo (Quito), La Dama Tapada (Guayaquil), el Regalo del Fuego (Amazonía), la Doncella del Pumapungo (Cuenca), para dividir a los estudiantes en grupos de 5.

El Colegio El Sauce está ubicado en Tumbaco, en las afueras de Quito; está registrado como un colegio de sostenimiento privado del sector rural, que atiende a un estrato socio-económico medio alto. Por este motivo, todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos tecnológicos e internet en sus hogares. La institución dispone también de equipamiento tecnológico y una eficiente conexión a internet.

Una de las características principales del Colegio El Sauce, que es parte de su misión, es educar a niños y jóvenes conocedores de nuestra realidad ya que para ser ciudadanos del mundo es muy importante ser buenos ciudadanos de nuestro país. En este sentido, el tema de las Leyendas Ecuatorianas es un eje temático fundamental entre los contenidos que se estudia con los chicos.

4.2 Justificación curricular

4.2.1 Objetivo General

Determinar la importancia que tiene las leyendas ecuatorianas y su aporte en la cultura e identidad; mediante el uso de diferentes herramientas tecnológicas para favorecer el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes del Colegio el Sauce, así como la metodología activa de Aprendizaje Basado en Proyectos.

4.2.2 Objetivos Específicos

- Seleccionar y disfrutar de textos literarios para realizar interpretaciones personales y construir significados compartidos con otros lectores.
- Diseñar y crear actividades en base a las leyendas ecuatorianas mediante el uso de diferentes medios y recursos tecnológicos (TIC)
- Aplicar los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa.

- Demostrar mediante dramatizaciones de las diversas leyendas ecuatorianas con la utilización de diferentes recursos digitales.
- Entre los principales objetivos de aprendizaje planteados por parte del docente es el de promover la lectura en sus estudiantes, como un proceso que aporte significativamente a su desarrollo integral, mediante la articulación de las leyendas ecuatorianas como parte fundamental del contenido de la materia de Lengua y Literatura, vinculada al reconocimiento de su identidad histórica y sociocultural.

Los avances tecnológicos y la constante actualización de las tecnologías de la información y comunicación (TICS), ha influenciado directamente en los niños y niñas de nuestra sociedad, conllevando a establecerlos dentro del currículo como herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Ortega & Ullastres (2006) considera que las nuevas tecnologías de la comunicación e información TIC son el factor crucial del nuevo contexto de la educación ya que pueden favorecer la adquisición de las habilidades necesarias como la creación y selección de la información, la autonomía, la capacidad para tomar decisiones, flexibilidad y capacidad para resolver problemas, trabajo en equipo y habilidades comunicativas; además considera que entre las líneas de acción de las políticas de integración de las TIC en la educación está sujeta a la producción y distribución de contenidos digitales y provisión del servicio a todos los miembros de la comunidad educativa, donde se destaca la necesidad de elaborar criterios de calidad de los contenidos, implementación de portales educativos, producción de contenidos en idiomas nativos y la significatividad local.

Según la UNESCO (2006) establece que la introducción de las TIC en las instituciones de enseñanza impulsa a los estudiantes a aprender y despertar las habilidades perceptivas y comunicativas.

El uso de los recursos tecnológicos deben estar integrados en el ambiente de aprendizaje acorde a la realidad de su entorno, situaciones sociales, educativos y culturales; es así que mediante la elaboración del contenido de “Leyendas Ecuatorianas” se pretende obtener una educación íntegra de los estudiantes a través del desarrollo y fortalecimiento de habilidades intelectuales como son las destrezas orales y escritas, comprensión lectora, razonamiento crítico, un desarrollo literario (artístico, dinámico, digital), el significado y apoderamiento de la identidad nacional y el fortalecimiento de los valores.

Es importante mencionar que mediante la implementación de las herramientas tecnológicas (aplicaciones, recursos multimedia; entre otros) en el desarrollo del contenido de las leyendas ecuatorianas en los niveles de educación media de la Unidad Educativa “El Sauce” con el objeto de promover la lectura y comprensión lectora de una forma interactiva, colaborativa, dinámica y motivadora; donde el estudiante se convierta en el agente principal de la construcción de su propio conocimiento bajo la orientación del docente como guía que estimule la participación del estudiante a través del uso responsable de los recursos tecnológicos, reconocimiento de fuentes de información digitales confiables, desarrollo de valores éticos e intereses de aprendizaje en base a las habilidades cognitivas individuales.

4.3 Recursos educativos y digitales planteados

Se plantea el uso de ABP para la materia Lengua y Literatura, para lo cual se dividirá la clase en tantos grupos como leyendas se hayan tratado en las primeras sesiones presenciales, asignándole a cada grupo una leyenda. Los alumnos posteriormente, por grupos, deberán leer y reflexionar sobre la historia, su contexto, los personajes y demás elementos de la narrativa.

Como está dispuesto en el Colegio El Sauce se deberá usar la plataforma educativa **Runachay**, un software ecuatoriano, donde se gestiona, se administra el proceso de enseñanza-aprendizaje y a la vez también se evalúa. En esta plataforma de gestión educativa se deberán comunicar el profesor y sus alumnos para la ejecución del proyecto, seguimiento del progreso, entregables, etc.

Se plantea el uso del software británico **Powtoon**, que es una herramienta de presentación en línea que te permite crear animaciones de manera ágil e intuitiva. De esta manera los estudiantes podrán ejercitar sus habilidades digitales y a la vez reforzar el contenido de fondo, que es el uso correcto del lenguaje, la expresión de las ideas y el conocimiento de la literatura ecuatoriana.

Con Powtoon, los alumnos podrán:

- Insertar texto e imágenes.
- Animar los elementos que aparecen en la presentación.
- Incluir música, sonido o una grabación propia.
- Seleccionar entre una gran variedad de personajes, tipografías, fondos, modalidades de animación, entre otros.
- Guardar las presentaciones en el formato que permite ir avanzando entre diapositivas o exportarlas a Youtube o Vimeo como video.
- Compartir las presentaciones en redes sociales o enviarlas por mail.

4.4. Reflexiones

La gran responsabilidad como docente de estar en constante actualización sobre el avance de los recursos tecnológicos educativos, el análisis y aplicabilidad en la integración de los contenidos dictados en clase, para así atender significativamente a las necesidades estudiantiles diversas.

La creación de un ambiente de trabajo innovador, dinámico, interactivo, colaborativo y motivador depende de la creatividad del docente y la capacidad para identificar las fortalezas acordes a las necesidades reales, estilos de aprendizajes en base a al uso de aplicaciones que les permita despertar el interés por aprender; cuya importancia radica en fortalecer la identidad local, regional y nacional a través del fortalecimiento de la lectura de las leyendas ecuatorianas.

El uso de los recursos tecnológicos en la elaboración de los contenidos de leyendas ecuatorianas dentro del ambiente del salón de clase ayuda a mejorar el rendimiento de los estudiantes ya que los mismos se sienten motivados.

Se ha evidenciado la importancia del cambio que requería desde hace algunos años la educación hacia metodologías activas y colaborativas como el ABP, que además vayan de la mano con los adelantos tecnológicos. La situación de la pandemia permitió el uso de nuevas herramientas y plataformas digitales para favorecer el aprendizaje de los estudiantes y que éste sea significativo.

Al momento es fundamental que esta generación de nativos tecnológicos a la que estamos educando, descubra otros usos de la tecnología, más allá de videos recreativos, juegos y redes sociales, y uno de estos medios es a través de aplicaciones que se pueden poner en práctica en la educación como es el caso de Powtoon.

El Colegio El Sauce, como parte de su filosofía siempre ha dado mucha importancia a los contenidos relacionados con nuestra cultura y nuestra realidad como ecuatorianos, por lo que el análisis de Leyendas Ecuatorianas y su aplicación en proyectos va de la mano con este bagaje cultural que se trabaja con los estudiantes, así como las diferentes celebraciones durante el año escolar, como en las Fiestas de la Ciudad de Quito y los Raymis (Koya Raymi, Kapak Raymi, Pawkar Raymi, Inti Raymi).

5. EJEMPLOS DE MATERIAL MULTIMEDIA

5.1 Contextualización

El proyecto está diseñado para trabajar con los dos paralelos de 7mo de básica de la Unidad Educativa El Sauce, de la ciudad de Quito, en la materia de Lengua en el parcial 4, en el bloque 5 que corresponde a Literatura, la unidad de textos de la literatura escrita: cuentos, poemas, novelas cortas, mitos y leyendas.

5.1.1 Conceptual

En el marco conceptual el docente establece la conceptualización e importancia y las características, el uso de recursos del lenguaje de las leyendas ecuatorianas como narraciones populares propias de las comunidades rurales y urbanas de nuestro país, que relatan hechos reales o imaginarios asociados a eventos naturales, fantásticos y sucesos importantes con la finalidad de preservarlos en el tiempo y el espacio; además a través de estas historias pretende conservar la tradición, mantener la cultura característica de una región, dar a conocer lugares, su geografía, advertir sobre determinados riesgos, infundir valores, costumbres, ideales, formas y modelos de convivencia.

Es así que a través de la pedagogía conceptual desarrollaremos en los estudiantes la parte afectiva, emocional, la cognitiva y la expresiva, vinculado a su desarrollo integral como un ser intelectual, ético, competente y expresivo.

5.1.2 Procedimental

El modelo de aprendizaje basado en proyectos ABP mediado por las TIC es una metodología activa donde el estudiante se convierte en el protagonista fundamental de la construcción de sus propios conocimientos, procesando la conceptualización dada por su maestro sobre la importancia de las leyendas ecuatorianas, asimilándola, adaptándola a su realidad y estimulando su imaginación; quien a través del uso de herramientas tecnológicas digitales disponibles como un medio interactivo, narrará una leyenda siguiendo una serie de pasos necesarios para el buen desarrollo de la actividad como un proceso que vincule lo que aprendió en el salón de clase con el uso de las aplicaciones digitales, cuyo análisis y representación de la información aprendida e investigada desarrollará destrezas, habilidades y competencias en el manejo de las herramientas tecnológicas acorde a sus propias necesidades, habilidades individuales y colectivas.

5.1.3 Actitudinal

En el plano actitudinal los estudiantes fortalecerán su identidad cultural, las costumbres y tradiciones de su entorno, asociarlas a su parte afectiva, la motivación para aprender en base a la importancia para la vida, despertar su curiosidad e imaginación como parte de su desarrollo cognitivo en el desarrollo de sus conocimientos y transferirlos a su propia realidad de forma expresiva y constructiva; es decir que se estimulará su crecimiento personal y colectivo como una transformación social basada en valores.

5.2 Preguntas de reflexión previas al guión multimedia

¿Qué? El contenido de la presentación de PowerPoint (Fig. 2) es la explicación de lo que es una leyenda, cuál es el propósito y cómo está escrita, algunos ejemplos, y los tipos de

personajes. Tiene un carácter introductorio para a partir de esta presentación empezar el trabajo con los estudiantes.

Por otra parte, a través de Wondershare Filmora (Fig. 3) se ha trabajado en un video de una leyenda tradicional como es *María Angula*, para que los niños tengan un modelo de lo que se puede realizar a través de Powtoon. Este video se lo ha subido a Edpuzzle para que además los niños realicen una actividad de comprensión auditiva que será enviada como tarea.

El docente usará el software en línea "Powtoon" (Fig. 4) para crear una animación para explicar el proyecto final a sus alumnos. Con esta animación, el docente dará instrucciones sencillas de lo que se espera del producto final entregado por los grupos, es decir la animación de la leyenda. Con esta animación se pretende lograr un doble propósito: explicar el proyecto final y también presentar una muestra al alumno de lo que es posible hacer con Powtoon.

Este proyecto final consistirá en una animación, también realizada en Powtoon por los alumnos de cada grupo, que relate una leyenda tradicional ecuatoriana. Para ello, el docente dividirá la clase en 4 grupos, asignándoles una leyenda a cada grupo. Internamente, en cada grupo, el trabajo será dividido en:

- Creación de los personajes
- Diálogos
- Puesta en escena
- Reflexión final

Mediante una adecuada rúbrica, el docente evaluará el trabajo final.

POWER POINT



Fig. 1 Presentación PowerPoint

ED-PUZZLE/WONDERSHARE FILMORA

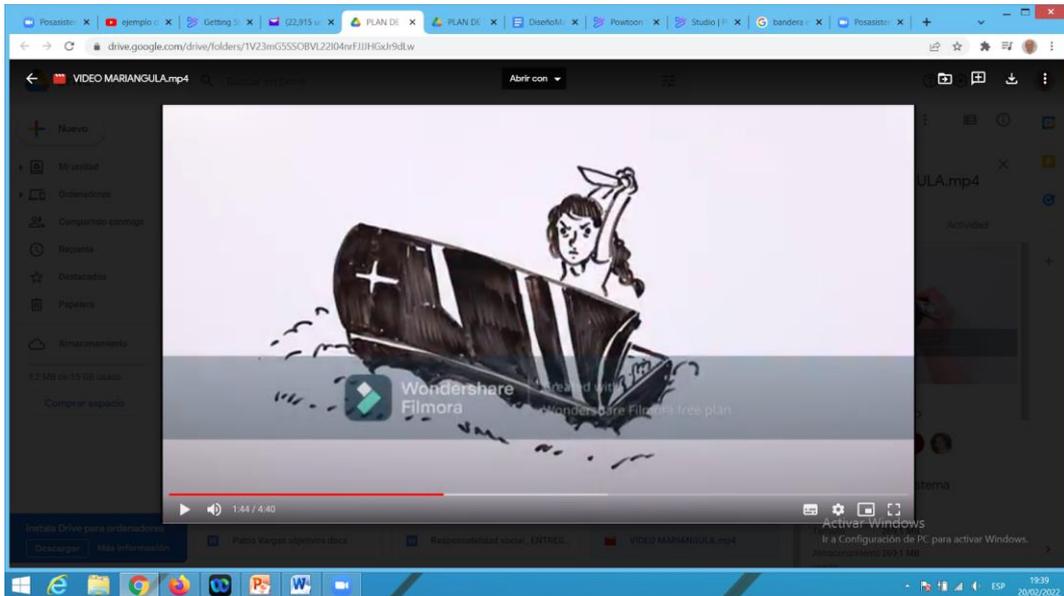


Fig.2 Pantalla del video creado en Wondershare Filmora

<https://edpuzzle.com/media/6212d9f8624be742d59db373>

POWTOON

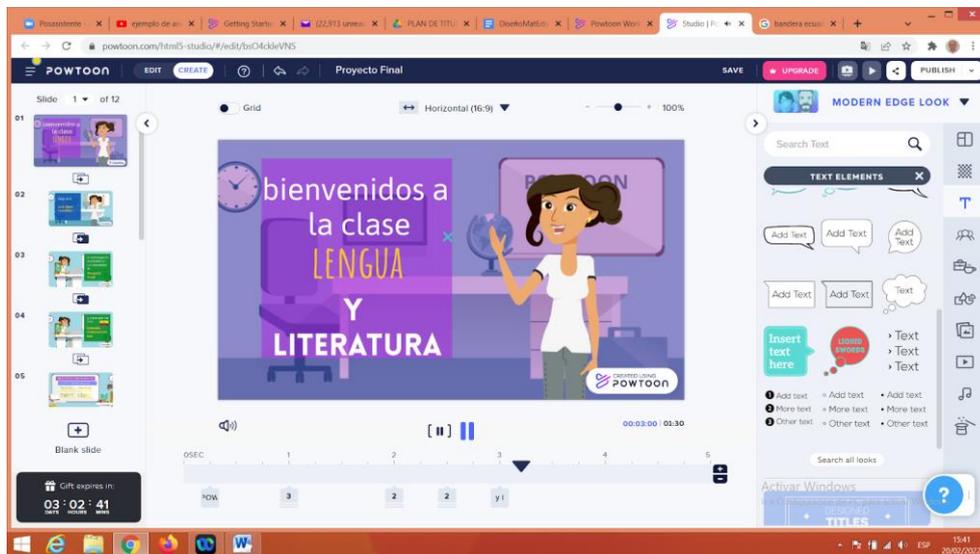


Fig.3 Pantalla de la interfaz del software Powtoon en *modo "Create"*

<https://www.powtoon.com/s/bsO4ckleVNS/1/m/s>

¿Para quién? El desarrollo del contenido de las leyendas ecuatorianas está dirigido para los estudiantes del séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “El Sauce” como un proceso formativo integral que permita el desarrollo de sus capacidades, habilidades, actitudes y valores a través de un proceso de enseñanza a- aprendizaje basado en proyectos mediados por el uso de la tecnología, entendidas como herramientas innovadoras que motiven al estudiante a aprender para aprender, transformándolos en agentes activos de sus propios conocimientos.

En lo correspondiente a las herramientas digitales con las que se va trabajar son: PowerPoint mediante el cual los alumnos recibirán la clase introductoria en la que se presentarán las definiciones y características de la leyenda; a través de Powtoon creará su leyenda usando animaciones, videos, textos, audios; y Edpuzzle con la cual el docente relatará una leyenda, podrá editar los videos, establecer cuestionarios y añadir notas de voz.

Además, es importante mencionar que los estudiantes son nativos digitales, cuyas fuentes de información provienen de espacios digitales de fácil acceso, y con el uso de estas aplicaciones se establecerá una respuesta significativa a los desafíos educativos actuales y a las necesidades reales del medio socio – educativo, cuyos proyectos están dirigidos a la narración de leyendas donde se integra el conocimiento adquirido en el salón de clase, con la práctica, el trabajo en equipo; formando seres humanos responsables, éticos y comprometidos con su identidad cultural.

Finalmente, en una tercera sesión, se hará una presentación a través de Powtoon, en la cual se presentará el proyecto que deberán desarrollar.

¿Para qué? Mediante la articulación de las leyendas ecuatorianas con un elemento que desarrolle competencias lectoras, lingüísticas, comunicativas, artísticas, digitales, fortalezca habilidades orales y escritas, potencie la lectura crítica, reflexiva y la creación literaria; además del descubrimiento de habilidades individuales, colectivas, fortalecimiento de las capacidades, destrezas a través de un ambiente innovador que despierte el interés por la lectura y de paso a la creatividad, la indagación, investigación y creación de propio conocimiento acorde a las necesidades actuales del medio socio – educativo para lo cual responde a los objetivos que nos hemos planteado con la temática de estudio.

Usando el guión escrito por cada grupo, el cual deberá estar previamente preparado, producto de la lectura de la leyenda, se buscará reforzar el aprendizaje de esta parte de la literatura ecuatoriana, usando esta herramienta de animación muy entretenida e intuitiva, llamada Powtoon.

¿Cómo? Al estar la clase compuesta por alumnos del 7mo año de educación básica media, es decir entre las edades de 11 a 12 años del Colegio El Sauce de la ciudad de Quito, damos por confirmado que tienen pleno acceso a internet en sus hogares y son nativos digitales, por lo que, a través de la motivación, Powtoon será una herramienta muy útil que les planteará un reto mientras aprenden el contenido de fondo, que es la literatura ecuatoriana.

¿Cuándo? Powtoon será usado en la tercera sesión para explicar el proyecto final a los alumnos, por parte del docente. (Animación explicativa)

Posteriormente, en las sesiones sucesivas, será usado por los alumnos de cada grupo para elaborar la animación de la leyenda tradicional asignada, la cual deberá ser entregada al docente en la plataforma educativa Runachay en una fecha por determinar. (Entregable de cada grupo)

5.3 Manifiesto

El uso de las herramientas tecnológicas como recursos educativos digitales necesarios para motivar y establecer el interés de los estudiantes por la lectura, promover la participación activa a través de actividades dinámicas e interactivas que involucren el trabajo colaborativo y en equipo.

Las herramientas que vamos a utilizar que nos lleve a la obtención de actividades innovadoras y creativas son:

PowerPoint: la importancia del uso de esta herramienta radica en que es sencilla, flexible, versátil de fácil uso y entendimiento, donde el estudiante podrá hacer uso de las plantillas prediseñadas y personalizarlas a sus necesidades, gustos y preferencias. Con esta herramienta el estudiante podrá presentar la contextualización de la leyenda de forma dinámica, vinculando textos concretos con imágenes, sonidos, animaciones y videos.

Powtoon: es una plataforma online de fácil uso con una gran variedad de recursos (herramientas prediseñadas) que permitirá al estudiante crear videos y presentaciones animadas visualmente entretenidas, permite arrastrar y soltar imágenes que después se animan automáticamente reproduciéndose en forma de caricatura; además se muestra el contenido que el estudiante haya ingresado mediante cuadros de diálogo.

Es una aplicación web divertida que capta la atención del estudiante y garantiza el dinamismo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, los videos pueden ser compartidos en las redes sociales entendidas como herramientas comunicativas con las que el estudiante está familiarizado. Este recurso solo puede ser usado mediante el acceso al internet, en un tiempo limitado de 5 minutos y con textos sumamente reducidos.

Edpuzzle: el uso sencillo permite al estudiante hacer uso de cualquier video como medio interactivo ya que permite editar, cortar, añadir audios, establecer preguntas, cuestionarios, retener contenidos en tiempo real y también la retroalimentación.

Este recurso requiere del uso del internet y de registro de una cuenta a través de un correo electrónico.

5.4 Guión multimedia

5.4.1 Base didáctica

La implementación de las leyendas ecuatorianas vinculadas al uso de las aplicaciones digitales anteriormente mencionadas que involucren al estudiante como agente activo de la construcción de su propio conocimiento a través de proyectos que estimulen la creatividad, el desarrollo de

competencias digitales, la selección de textos, actividades dinámicas, interactivas que aumenten el grado de participación y fortalezcan las habilidades lingüísticas comunicativas digitales. Las leyendas ecuatorianas forman parte de nuestra cultura porque se transmiten de generación en generación; además de que fomentan el conocimiento también nos enseñan valores.

Herramienta	<i>Power Point</i>	<i>EdPuzzle / Wondershare Filmora</i>	<i>Powtoon</i>
Título	Conoce tu país a través de leyendas	La leyenda de María Angula	Explicación del proyecto final
Tipo de recurso o actividad	Presentación	Vídeo interactivo	Animación
Parametrización	Es una secuencia de 7 slides en el que se presenta el contenido de la materia.	El video fue realizado en Wondershare Filmora . Para convertirlo en video interactivo se usó EdPuzzle , incorporando 5 pausas con 3 preguntas cerradas y dos abiertas para evaluar la comprensión auditiva de los estudiantes.	Tanto la animación explicativa realizada por el profesor, como el entregable de cada grupo, estarán descargadas como enlace público
Archivador	Disponible como enlace público en la plataforma Runachay		

Tabla 1. Material multimedia empleado en la clase de Lengua y Literatura

5.4.2 Enlaces al material

EdPuzzle

<https://edpuzzle.com/media/6212d9f8624be742d59db373>

Powtoon

<https://www.powtoon.com/s/bsO4ckleVNS/1/m/s>

6. DISEÑO DE PAQUETE SCORM

6.1 Objetivo

Diseñar un paquete SCORM (*Shareable Object Reference Model*) empleando el material didáctico desarrollado en la clase anterior, que en nuestro caso tiene que ver con las Leyendas Tradicionales Ecuatorianas dentro de la clase de Lengua y Literatura del 7mo de Educación Básica del Colegio “El Sauce” de Quito. Para ello, se usará la herramienta on line ISEAZY AUTHOR, la cual es muy intuitiva y amigable.

La herramienta ISEAZY AUTHOR permite crear, editar, compartir de forma ágil y autónoma contenidos e-learning en base a plantillas predefinidas que se pueden adaptar perfectamente a los escenarios de aprendizaje on-line.

6.2 Contenido

El paquete creado en ISEAZY AUTHOR tiene como título: **Leyendas Ecuatorianas**

Se diseñaron 10 diapositivas con el contenido del material, usando como plantilla las mismas láminas que se desarrollaron en PowerPoint, con la siguiente organización:

- Portada
- Tabla de contenidos
- ¿Qué son las leyendas?
- Propósito de las leyendas
- Realidad dentro de la leyenda
- Conclusión del tema
- La Leyenda de María Angula - Video animación
- Presentación del proyecto (2 diapositivas)
- Powtoon - Animación al proyecto
- Miembros del grupo

Además, incrustamos el video desarrollado en **Wondershare Filmora** sobre la leyenda de María Angula, para ser visualizado por los alumnos.

También se incrustó la animación de **Powtoon**, por medio de la cual, el docente dará instrucciones sencillas de lo que se espera del producto final entregado por los grupos, es decir la animación de la leyenda.

Al final se incluye una evaluación (interactiva) con 5 preguntas de opción múltiple: 3 sobre el contenido de las láminas y 2 sobre el video de la leyenda anteriormente dicha. Para esto, el estudiante tiene 3 intentos para superar al menos el 70% de la nota total.

<https://iseazy.com/dl/f118683d74aa4973b3470d71ba84d39f>

Fig. 4 Portada Paquete Scorm



7. PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

7.1 Componentes que intervienen en el proceso educativo.

El proyecto está dirigido a los estudiantes de 7mo año de básica media de la Unidad Educativa El Sauce de la ciudad de Quito y será puesto en práctica por los docentes de la materia de Lengua y Literatura de 7mo año de educación básica. La acción educativa será ejecutada de modo 100% presencial, enfocada en los estudiantes. Las TIC serán un apoyo fundamental para el desarrollo de los proyectos; los estudiantes desarrollarán los proyectos en el colegio.

7.2 Camino pedagógico

El proyecto diseñado sobre Leyendas del Ecuador es una de las cuatro unidades de planificación didáctica de la materia de Lengua y Literatura de 7mo año de educación básica. Cada unidad tiene una duración de 8 semanas para su desarrollo; a continuación, hay una semana de revisión y una de presentación de evaluaciones sumativas; el año lectivo está dividido en dos quimestres, cada uno de dos unidades. Al final del quimestre los estudiantes tienen evaluaciones quimestrales.

Existen ciertas cuestiones académicas o pedagógicas que se deben considerar antes de la realización de este proyecto. La Unidad Educativa “El Sauce” es un colegio laico privado, con una fuerte orientación hacia la protección del medio ambiente. Es un colegio bilingüe, que al momento se encuentra en proceso de certificación para obtener la autorización del Programa del Diploma de Bachillerato Internacional.

El Sauce tiene una filosofía humanista y su pedagogía es constructivista, a través de ciertas metodologías de base como son Montessori para el preescolar, Bosque Escuela para los niños de preescolar y educación básica elemental; el proceso lecto-escritor se lo hace a través de Lenguaje Integral en español e inglés. Además, ha trabajado siempre con la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, a lo largo de todos los niveles. En nuestro proyecto hemos planteado la innovación de vincular el ABP con el uso de TIC.

El Colegio El Sauce en su filosofía cree firmemente en la importancia de conocer y valorar nuestra realidad y nuestra cultura; se vive el calendario andino, con la celebración de los cuatro Raymis a lo largo del año escolar; además cultivan sus huertos como parte de sus materias de ciencias naturales y prosocialidad. El colegio al estar en medio de un bosque natural de 2.5 hectáreas, tiene abundante espacio abierto para que los estudiantes puedan investigar y desarrollar sus proyectos al aire libre; cuenta además con salas de coworking con computadoras y conexión a internet para el desarrollo de sus trabajos.

7.3 Elementos, acciones, actividades a realizarse y a evaluar

El colegio El Sauce cuenta con la plataforma de gestión educativa (LMS) desarrollada en Ecuador, y que le permite integrar varios módulos desde donde se lleva todo el proceso de enseñanza aprendizaje de la Institución. Es en esta plataforma donde se publicará todo el material educativo, y a través de la cual se llevarán a cabo las comunicaciones entre profesores,

alumnos y padres de familia, de ser el caso. Además, en esta plataforma se realizará también la evaluación.



Fig. 5 Plataforma Runachay

- El contenido de la presentación de **Power Point** es la explicación de lo que es una leyenda, cuál es el propósito y cómo está escrita, algunos ejemplos, y los tipos de personajes. Tiene un carácter introductorio para a partir de esta presentación empezar el trabajo con los estudiantes. Esta presentación la utilizará el docente para su clase dentro del aula y será publicada en la plataforma Runachay, en el aula virtual de los estudiantes de 7mo de básica, para que puedan acceder a la misma como referencia.
- A través de **Wondershare Filmora** se ha trabajado en un video de una leyenda tradicional como es *María Angula*, para que los niños tengan un modelo de lo que se puede realizar a través de Powtoon. Este video se lo ha subido a **Edpuzzle** para que además los niños realicen una actividad de comprensión auditiva que será enviada como tarea y será compartida a través de Runachay y evaluada por el docente revisando las respuestas de EdPuzzle, para una calificación sobre 10 puntos.
- El docente usará el software en línea "**Powtoon**" para crear una animación para explicar el proyecto final a sus alumnos. Con esta animación, el docente dará instrucciones sencillas de lo que se espera del producto final entregado por los grupos, es decir la animación de la leyenda. Con esta animación se pretende lograr un doble propósito: explicar el proyecto final y también presentar una muestra al alumno de lo que es posible hacer con Powtoon. El docente hará la presentación en el aula, y a la vez subirá la animación al aula virtual.

Este proyecto final consistirá en una animación, también realizada en Powtoon por los alumnos de cada grupo, que relate una leyenda tradicional ecuatoriana. Para ello, el docente dividirá la

clase en 4 grupos, asignándoles una leyenda a cada grupo. Internamente, en cada grupo, el trabajo será dividido en:

- Creación de los personajes
- Diálogos
- Puesta en escena
- Reflexión final

Mediante una adecuada rúbrica, el docente evaluará el trabajo final, sobre 10 puntos. Los estudiantes deberán subir sus animaciones a Runachay. El trabajo se desarrollará inicialmente en 6 horas de clase, en que los estudiantes trabajarán en la creación del guión para el diseño de la animación y finalmente, el uso de Powtoon para el producto final.

7.4 Entorno, pilares básicos y actividades

- **Información:** A través de la presentación de PowerPoint que es usada por el docente, así como la animación de Powtoon que utiliza para la motivación de los estudiantes para el proyecto final.
- **Comunicación:** A través del aula virtual de 7mo de básica en la plataforma Runachay. El docente subirá al aula virtual todos los recursos generados, y los estudiantes harán lo mismo para la entrega del proyecto.
- La metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos está íntimamente relacionada con la cooperación ya que los proyectos son desarrollados de manera grupal. EdPuzzle permite también esta cooperación entre estudiantes y docentes. La animación en Powtoon que es el proyecto final de los estudiantes es también parte del pilar de comunicación ya que refleja el trabajo cooperativo que han desarrollado.
- **Administración:** Totalmente ejecutada a través de la plataforma Runachay.

7.5 Recursos de apoyo, metodológicos, documentales, informativos y relacionales

- **Recursos metodológicos:** El Aprendizaje Basado en Proyectos es el recurso metodológico de base, así como el orientar a los estudiantes hacia un adecuado trabajo colaborativo, definiendo roles y funciones dentro de cada grupo.
- **Recursos documentales:** El texto Lengua y Literatura 7 de Santillana con el que trabajan los estudiantes; el uso de las cuatro leyendas: La Dama Tapada (Guayaquil), Cantuña y su Pacto con el Diablo (Quito), El Regalo del Fuego (Amazonía) y La Doncella del Pumapungo (Cuenca). Estas leyendas serán subidas como recursos a la plataforma Runachay.
- **Recursos informativos:** La presentación de PowerPoint y la animación de Powtoon diseñada por el docente están en Runachay como material de referencia. Los estudiantes han aprendido desde 4to de básica el uso de la plataforma de Runachay, la misma que consta con algunos tutoriales para su correcto uso.

- Recursos relacionales: Al estar asistiendo de modo presencial, la comunicación será directa con los docentes y entre los estudiantes que son miembros del grupo, así como con los otros grupos. Los docentes trabajan colaborativamente en el diseño y planificación en sus reuniones de área, con la guía del coordinador de área. La comunicación oficial, así como la entrega del producto final, se realiza a través de Runachay; sin embargo, los estudiantes, en su mayoría, tienen grupos para comunicación informal a través de WhatsApp.

8. UN VIAJE EN EL TIEMPO - 1970

Nuestra actividad educativa consiste en presentar en la materia de Lengua y Literatura, a los alumnos de 7mo de básica, el tema de las Leyendas Tradicionales Ecuatorianas., para lo cual se ha planificado 3 actividades usando tecnología:

8.1 Presentación en PPT del contenido de leyendas tradicionales ecuatorianas

En los años 70s en lugar de PPT se usaba un proyector o un papelógrafo para exponer una clase planificada, sin usar la tiza y la pizarra tradicional.

El papelógrafo nos servirá como un material didáctico auxiliar que nos permita facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje que permita al estudiante desarrollar los contenidos mediante el uso de sus destrezas y habilidades en la creación de contenidos y la explicación de ideas centrales mediante la elaboración de mapas, resúmenes, dibujos; entre otros, conllevando a la construcción de un aprendizaje significativo.

Este tipo de hojas de presentación de contenidos despierta la motivación y comprensión del estudiante a través del fortalecimiento de la habilidad cognitiva visual, oral y escrita (mejorando la escritura), reforzando los temas tratados en clase de una forma dinámica.

8.2 Video en EDPuzzle- Wondershare - Filmora

En aquel tiempo en lugar de videos se podía usar una representación de teatro, es decir una dramatización, usando un elenco de alumnos para recrear la leyenda. La propuesta didáctica de la representación teatral o dramatización permite al estudiante involucrarse en el contenido de la leyenda a través de la representación de los personajes, cuya presentación oral y corporal permite desarrollar la competencia lingüística y de actuación; es decir que despertará en el alumno la creatividad, la imaginación, fortalecerá la expresión oral, escrita, corporal; además de incentivar a la integración, socialización y trabajo en equipo de una forma lúdica y motivadora.

8.3 Animación en Powtoon

Explicación en clase del proyecto e impresión de una hoja con las instrucciones por escrito:

Herramientas digitales usadas	Enseñanza por correspondencia	Educación multimedia	Educación a distancia con Ordenador
Presentación PPT	Elaboración de infografías, folletos impresos para explicar los contenidos, los cuales deberán ser enviados por correo	Grabar en video casete Grabar en Audio-casete	Grabar en CD-ROM Grabar en Diskette
Video Interactivo	Enviar por correspondencia un CD previamente grabado con el video Dibujar un cómic para la explicación de la leyenda	Grabar en video casete Grabar en Audio casete Televisión, Radio	Grabar en CDROM
Explicación en POWTOON	Folleto con instrucciones sobre el proyecto final a entregar	Grabar en video casete	Grabar en CDROM

Tabla 2: Instrucciones

El docente guía al estudiante en el desarrollo de la actividad mediante la entrega de infografías y folletos impresos que contengan la temática a tratar, el tipo de contenido, bibliografías de consulta, las instrucciones para el desarrollo, medios o recursos a ser utilizados y el tiempo de entrega (cronograma) de la tarea encomendada. En una educación a distancia el profesor enviará semanalmente las actividades mediante materiales impresos a través de servicios postales (cartas).

El estudiante desarrollará la actividad en función de las instrucciones emitidas por el profesor, incentivando a la investigación y autoeducación, el desarrollo y fortalecimiento de la lectura, capacidad de comprensión, razonamiento, sistematización y escritura, mediante el uso de los recursos disponibles como radio, televisión, bibliotecas (libros, periódicos, obras), visitas de campo; entre otras.

El alumno enviará la tarea por correspondencia mediante cartas escritas, audios y videos grabados en cinta, disquete o cd, en base a las instrucciones dadas por el docente, permitiendo el desarrollo de competencias en función a los materiales y tecnología disponible, manteniendo una actualización constante en el uso de los mismos (avance tecnológico).

Una vez que el docente reciba la actividad desarrollada por el alumno, previa revisión remitirá las correcciones necesarias y enviará información para la retroalimentación del conocimiento adquirido.

8.4 Nuevos horizontes

Herramientas digitales usadas en la actividad educativa	Recursos plan B
Presentación PPT	Presentación en Genially
Video Interactivo EdPuzzle	Video interactivo en Playposit Cuestionario en Kahoot Nube en Mentimeter Test en Quizizz
Explicación en POWTOON	Explicación en PPT o en un documento pdf
Proyecto final (video de la leyenda asignada)	En caso de que no se pueda realizar el video, como plan B se plantea la Elaboración de un cómic o también una Representación teatral

Tabla 3. Nuevos horizontes

El uso de Genially permite crear contenidos multimedia interactivos en línea a través del uso del internet como infografías y presentaciones de una forma sencilla ya que dispone de plantillas y ejemplos que pueden ser adaptados a las necesidades propias del estudiante: también desarrollara en el alumno competencias informáticas y el fortalecimiento del aprendizaje mediante la habilidad cognitiva visual. También capta la atención del estudiante mediante el uso de imágenes con movimientos, animaciones, integrando inclusive información de otras plataformas dando paso a la interactividad, donde el estudiante se convierte en el protagonista de adquirir su propio conocimiento.

El uso de Playposit permite al docente crear contenidos interactivos e incluir preguntas de evaluación en un video, ya que permite recortar, combinar los videos, agregar interacciones, preguntas de opción múltiple, encuestas, hacer pausas y comentarios, generando que los estudiantes pasen de ser espectadores pasivos a agentes activos, mediante preguntas integradas en el recurso, generar discusiones, debates y evaluar la comprensión.

Kahoot permite trasladar los contenidos dictados en clase a través de la mecánica de los juegos como una metodología de enseñanza con una alta capacidad de motivar y enseñar de forma lúdica, gamificando el aprendizaje y creando experiencias enriquecedoras en los estudiantes ya que mejora las habilidades para la resolución de problemas, desarrolla el pensamiento crítico y lógico, habilidades cognitivas, capacidades emocionales, actitudinales e intelectuales, captan la atención, mejora la concentración y el razonamiento.

Mentimeter permite facilita la interacción de los estudiantes a través de preguntas y pruebas de conocimiento en tiempo real de una forma interactiva cuyas respuestas dadas por el alumno

genera tablas de valoración que permite al docente medir la capacidad de adquisición de conocimiento de los estudiantes, retroalimentar y fortalecer temas complejos.

Test en Quizziz permite crear juegos de preguntas y respuestas en línea a nivel presencial o virtual a manera de lecciones de forma sencilla, amena y divertida.

Para la elaboración de un video el docente establece la guía, instrucciones que deben seguirse, explica los recursos tecnológicos que pueden ser utilizados para la elaboración; es importante mencionar que el profesor debe dar las instrucciones de cómo usar la herramienta o aplicación multimedia; para lo cual puede hacer una clase demostrativa antes de ser enviada la tarea y facilitar de forma impresa un manual de uso.

9. ESTRUCTURA DEL CURSO EN BRIGHTSPACE

Nuestra actividad educativa consiste en presentar en la materia de Lengua y Literatura, a los alumnos de 7mo de básica en el Colegio El Sauce de Quito, el tema de las Leyendas Tradicionales Ecuatorianas a través del Aprendizaje Basado en Proyectos apoyado en el uso de TIC.

Se ha planificado este módulo de la materia de Lengua y Literatura en tres sesiones con diferentes actividades que inviten a los estudiantes a aprender y practicar a través de herramientas interactivas. Actualmente, el colegio ha regresado a la presencialidad y la modalidad para estas actividades será híbrida. Las clases se llevan a cabo en el aula, con el apoyo de tecnología, y todas las actividades incluidas en la plataforma educativa como recursos y para revisión y calificación.

El Colegio El Sauce usa la plataforma educativa Runachay, a través de la cual los docentes diseñan sus actividades, asignan trabajos y tareas, se conectan a sus clases, califican las actividades, llevan un registro de calificaciones y asistencia y se comunican con la comunidad; es decir, llevan toda la gestión del proceso de enseñanza - aprendizaje. Por motivos de privacidad de la información de la institución no nos es posible utilizar esta plataforma para la entrega del trabajo, por lo que hemos optado por usar la plataforma Brightspace que tiene similares funcionalidades.

- Bienvenida: La bienvenida será un video grabado en Prezi video y adicionalmente una infografía general del contenido a través de un organizador gráfico en Miro.
- Plan de trabajo: Se incluirá un cronograma con las actividades de cada una de las sesiones.
- Sesión 1: Contenido de la materia: Definición de leyendas a través de una presentación de PowerPoint.
 - La sesión en vivo será presencial y será grabada a través de Zoom cuyo enlace se subirá a la plataforma posteriormente.
 - Documentos de apoyo: Presentación de PowerPoint y bibliografía sobre las leyendas del Ecuador.
 - Cuestionario de afianzamiento a través de Kahoot!
- Sesión 2: Leyendas del Ecuador, ejemplos de leyendas.
 - Video en EdPuzzle sobre la leyenda de María Angula.
 - Documentos de apoyo: Textos de las leyendas en PDF.
 - Cuestionario de afianzamiento interactivo a través de EdPuzzle. Esta actividad será desarrollada de manera individual como tarea.
- Sesión 3: Presentar a los alumnos las indicaciones para el desarrollo del proyecto de la materia a través de una animación en Powtoon.
 - Las indicaciones de uso están explicadas a través de la animación.
 - Documentos de apoyo: tutorial de uso de Powtoon.

- Se organizan cuatro grupos de cinco estudiantes cada uno para el desarrollo del proyecto, según las indicaciones presentadas en la animación.
- Cuestionario de afianzamiento sobre el desarrollo de proyecto a través de Kahoot!
- Debate sobre palabras clave para el desarrollo del proyecto a través de Mentimeter.
- Hilo de conversaciones abierto para la resolución de inquietudes de parte de los estudiantes y explicaciones adicionales que se requieran del docente.
 - Se incluirán los enlaces para las sesiones.
- Producto final: Entrega del proyecto de los grupos: animación en Powtoon sobre la leyenda asignada a cada grupo.

10. CÓDIGO DEONTOLÓGICO DEL MAESTRO

10.1 Introducción

Todo acto humano implica la voluntad del ejecutor de la acción, y esa voluntad está asociada al bien o al mal, a la bondad o a la maldad. Así, entonces, toda profesión también involucra un acto que debe ser analizado desde lo ético y lo moral. La profesión docente no es la excepción por lo que conformar un código deontológico resulta de gran ayuda para guiar al profesor en el tránsito hacia la perfección de su profesión enmarcada en la ética y la moral.

Al encontrarnos en un mundo globalizado conectado por el internet, así como la disposición de una serie de equipos, herramientas y recursos tecnológicos de vanguardia, ha permitido desarrollar y establecer medios de comunicación e información que favorecen los procesos de investigación y elaboración de proyectos; pero a su vez genera dependencia, amenazas y riesgos; por lo que es fundamental crear y vincular normas éticas de uso responsable de los medios tecnológicos, así como el tratamiento de la información.

Es así que el establecimiento de un código deontológico para los docentes nos permite establecer los deberes y compromisos que regulen el comportamiento de todas las personas que conforman una comunidad educativa; su importancia se establece a través de la vinculación de los principios y valores en el proceso de enseñanza – aprendizaje, conlleva un desarrollo integral de los estudiantes durante el proceso de formación, así como el establecimiento y fortalecimiento de relaciones sociales sanas con el medio socio – educativo; esto permite construir seres humanos responsables y comprometidos con la sociedad y el medio ambiente en la búsqueda de soluciones a problemas reales de su entorno, lo que concuerda con la filosofía de la Unidad Educativa El Sauce, objeto de este estudio.

La responsabilidad se establece para todos los miembros de la comunidad educativa sin excepción, generando un ambiente de confianza, respeto y trabajo cooperativo; el crecimiento se mide en base a la factibilidad y libertad para elegir las herramientas que más se adecúen a las necesidades individuales y colectivas, así como el fortalecimiento de valores como la solidaridad, la tolerancia y la honestidad.

En términos generales, se considera que una profesión con un cierto nivel de reconocimiento social y profesional ha logrado unas ciertas señas de identidad cuando ha sido capaz de formular el cuerpo de competencias específicas que le son necesarias para actuar en un área de intervención más o menos acotada, así como de elaborar un código de conducta que regula, en torno a normas, principios y reglas, todo aquello que tiene que ver con los comportamientos dentro de una profesión. (Campillo y Sáez, 2012: 14-15)

Por ello, a continuación, se describe lo que se considera un código deontológico para la profesión docente.

10.2 Compromisos y deberes en relación al alumno

- Estar siempre dispuesto a escuchar a sus alumnos, sus ideas dentro y fuera de clases sin juzgarlas, así como el apoyo en sus problemas escolares.

- Orientar a sus alumnos a la solución de un problema o conflicto que evite la plena concentración del estudiante dentro del salón de clases.
- Generar un ambiente de trabajo cooperativo, en base al respeto y confianza, que fortalezca la autoestima en los estudiantes y despierte la motivación e innovación.
- Utilizar todos los recursos que sean posibles para la mejora y aprendizaje de los alumnos, especialmente con la ayuda de las TIC, así como prácticas y visitas a laboratorios.
- Evaluar de manera consciente, justa y equitativa a sus estudiantes en los trabajos, proyectos y exámenes que se tengan durante el periodo escolar.
- Tratar a sus estudiantes con respeto, valorándolos a través del reconocimiento de sus derechos y su libertad: el respeto a su espacio, su manera de pensar, sus creencias, su cultura.
- Apoyar el desarrollo emocional de los estudiantes, cuando éste muestre un decaimiento en su desempeño escolar por razones personales o escolares.

10.3 Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumno

- Demostrar eficiencia, compromiso, responsabilidad, respeto, seguridad y confiabilidad para consigo mismo y con las familias y tutores de sus estudiantes.
- Generar un ambiente cálido donde la confianza sea depositada por ambas partes, y con ello se desarrolle una postura comprensiva.
- Liderar periódicamente reuniones de tutoría que sean un espacio para dialogar acerca de los aspectos positivos y por mejorar del alumno, maestro, centro educativo y el entorno que los rodea; además informar adecuadamente sobre el rendimiento académico y su desempeño socioemocional dentro y fuera del aula.
- Ofrecer a las familias y a los estudiantes, propuestas de mejoramiento en el rendimiento escolar y apoyo en dificultades emocionales que puedan presentarse. Dichas propuestas a corto plazo y factibles permiten evidenciar resultados satisfactorios.
- Ser respetuoso y sincero.
- Mantener una permanente colaboración con la institución educativa, en actividades extra escolares, por ejemplo, mingas de limpieza, juegos deportivos, programas y eventos por fechas especiales.

10.4 Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Respetar y cumplir con el horario definido por la institución.
- Seguir los lineamientos filosóficos y metodológicos de la institución.
- Planificar clases, actividades, evaluaciones.
- Diseñar actividades y tareas que contribuyan con la formación y desarrollo de destrezas de los estudiantes.
- Diseñar, completar y entregar oportunamente planificaciones, calificaciones, matrices de evaluación, evaluaciones y demás documentos requeridos.
- Cuidar el buen uso de recursos y bienes de la institución.

10.5 Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- Establecer vínculos de convivencia a través de la creación de un ambiente de cooperación y de confianza que fortalezca lazos de amistad.
- Respetar a todos los compañeros con el mismo aprecio, amabilidad y consideración, sin ningún tipo de distinción ni discriminación.

- Fomentar el trabajo en equipo que permita alcanzar los objetivos educativos planteados, considerando la formación integral de los estudiantes.
- Valorar las ideas de los compañeros y el reconocimiento del esfuerzo, estableciendo la misma importancia a la materia que imparte y al rol que desempeña.
- Impulsar la participación en actividades que propicien el crecimiento profesional como talleres, capacitaciones, proyectos; así como actividades recreativas.
- Promover el diálogo consensuado en la resolución de problemas y conflictos.

10.6 Compromisos y deberes en relación con la profesión

- Actualizar sus conocimientos y capacitarse continuamente en base al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICS) y su aplicabilidad en el desarrollo de proyectos, así como diferentes metodologías y tendencias en educación.
- Fortalecer el uso adecuado y responsable de herramientas y recursos tecnológicos dentro de la planificación, en base a los contenidos y la temática impartida, tomando en consideración las capacidades cognitivas de los estudiantes, para además obtener información de calidad de fuentes confiables.
- Generar un ambiente de trabajo cooperativo, en base al respeto y confianza, que fortalezca el autoestima en los estudiantes y despierte la motivación e innovación.
- Vincular a los contenidos problemas sociales reales en torno a las necesidades actuales, mediante el desarrollo de conocimientos que permitan establecer soluciones en base al análisis crítico, reflexivo y al aprovechamiento de las tecnologías; comprometidos con el desarrollo local.
- Incentivar las habilidades, destrezas y aptitudes de los estudiantes en base al desarrollo cognitivo individual y colectivo.
- Impulsar valores de honestidad y responsabilidad ambiental con el uso de las herramientas tecnológicas.
- Mantener una postura neutra, abierta y de respeto frente a diferencias políticas, religiosas, culturales o de género entre otras.

10.7 Compromisos y deberes del profesor en relación a la sociedad

- Cumplir con éxito su noble tarea de impartir conocimiento y buen ejemplo a sus alumnos, ya que éstos son el futuro del país.
- Mantener un alto nivel de preparación y una actitud de constante superación en sus técnicas didácticas además de lograr una empatía con el alumno que facilite el proceso de enseñanza - aprendizaje que demanda la sociedad.
- Constituirse en un reflejo de la sociedad, de modo que el alumno admire y respete la figura del maestro, no solo por sus conocimientos, sino por su integridad como persona, y de esta manera tienda a imitar su forma de ser, de comportarse y su actitud ante la vida, y sea un ejemplo vivo para él, tanto dentro del aula como fuera de ella
- Apoyar y complementar los valores que el alumno trae del hogar, debiendo ser una persona íntegra, que, además, sea un ejemplo de buen ciudadano.
- Incorporar al proceso de enseñanza-aprendizaje los cambios que ocurren en la sociedad para hacerlo más efectivo; para ello deberá estar enterado de la constante evolución de la sociedad

11. GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN LA COMUNICACIÓN PARA ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

11.1 Justificación de la guía de buenas prácticas en la comunicación para entornos virtuales de aprendizaje

La educación se ha transformado en un gran fenómeno social que presenta un cambio en la forma de comunicar y de interactuar entre docentes y estudiantes.

Un mundo globalizado conectado por el internet; así como el gran avance de la tecnología de la información y comunicación TIC, ha favorecido a que el sistema educativo realice cambios en los modelos de enseñanza – aprendizaje, acorde a la disponibilidad de recursos tecnológicos y la demanda de competencias digitales que el entorno nos exige; es así que ha propiciado la creación de nuevos escenarios, derivados en entornos virtuales; a través de la vinculación de herramientas digitales comunicativas como estrategias fundamentales de adquisición y mediación del conocimiento.

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los modelos enseñanza-aprendizaje es una inminente necesidad desde varias perspectivas, Aguirre y Manasía, (2009) identifican que diversas potencialidades de las TIC como estrategias metodológicas, que contribuyen a mejorar los ambientes y estrategias de enseñanza-aprendizaje; por otra parte, Padrón Ortega (2012) sostienen que a través de las TIC se genera una nueva red mundial de conocimiento.

El uso de las herramientas nos permite establecer una comunicación sincrónica establecida por el acto comunicativo al mismo tiempo y la asincrónica dada en tiempos diferentes; en ambos casos se genera un ambiente, dinámico, colaborativo e interactivo entre docente - estudiante y con sus compañeros de clase, cuya práctica fortalece las habilidades cognitivas del estudiante, la capacidad de comprensión, la asimilación, apropiación y construcción de los conocimientos.

Según Montse y Jiménez (2000), establecen que las creaciones multimedia interactivas unidas a las redes son tecnologías digitales muy importantes del mundo actual, cuya combinación de texto, imagen y sonido produce la participación activa del usuario, estableciéndose como un potencial técnico en el desarrollo de aplicaciones y recursos pedagógicos.

La responsabilidad de los docentes en la formación de los estudiantes de una forma integral conlleva generar espacios propicios para la construcción de los conocimientos, acorde a las necesidades individuales y colectivas del entorno socio – educativo, mediante una articulación de la tecnología con el desarrollo de ciencia y los valores humanos.

Martínez y Ávila (2014) manifiesta que el uso de los entornos virtuales ofrece potencialidades en el establecimiento de una red de comunicación total entre todos los usuarios, potencian el aprendizaje, la cooperación, la creación de nuevas iniciativas; lo que da lugar a la obtención de

resultados positivos ya que permite a los estudiantes comunicarse entre sí en cualquier momento, enviar las tareas y recibir los resultados de las tareas.

Así entre los principales canales de comunicación que conforman un aula virtual tenemos un conjunto de recursos tecnológicos como la videoconferencia, los foros y los correos electrónicos; por lo que en el presente trabajo analizaremos herramientas como Zoom, Runachay, Whatsapp, Kahoot!, Quizziz, Google Suite, Flipgrid, Classkick, Edpuzzle, que ayudan en el fortalecimiento de las estrategias pedagógicas, la generación de competencias digitales, el fortalecimiento de las habilidades cognitivas acorde a las capacidades tanto individuales como colectivas de los estudiantes.

11.2 Objetivos de la guía

- Incentivar la cultura y la buena comunicación de parte de los estudiantes y docentes dentro y fuera del ámbito educativo.
- Generar confianza y un buen ambiente de estudio dentro del salón de clases,
- Organizar de mejor manera a los estudiantes en los trabajos grupales y/o tareas fuera del ámbito escolar.
- Crear conciencia en los estudiantes de las buenas prácticas de comunicación que se deben tener en los entornos virtuales
- Concientizar el buen uso de los medios digitales en las diferentes actividades académicas que se desempeñan

11.3 Recursos para la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje

Desde marzo de 2020, con el inicio de la pandemia de COVID-19, la Unidad Educativa El Sauce adoptó la plataforma de Zoom para las clases virtuales; se adoptó un horario adaptado para la virtualidad de modo que el tiempo de exposición de los estudiantes a pantallas no resulte excesivo. Adicionalmente, se combinaron actividades sincrónicas y asincrónicas.

La Unidad Educativa El Sauce, contaba ya con la plataforma académica Runachay, a través de la cual se envía la comunicación oficial del colegio a los estudiantes y sus representantes. Esta plataforma además registra la asistencia y las calificaciones. A raíz del confinamiento, los estudiantes entregaban sus trabajos a través de la misma. De manera adicional, los profesores dirigentes de cada clase generaron chats de Whatsapp con los representantes de los estudiantes para mantener una comunicación fluida con ellos, apoyarlos y dar el sostenimiento que han requerido. En la secundaria, los dirigentes crearon también chats con los estudiantes de su clase para mantenerlos informados y tener un contacto más cercano con ellos. Con el tiempo se vio la necesidad de limitar los tiempos, horarios y contenidos en el uso de Whatsapp, ya que especialmente los representantes esperaban respuestas inmediatas de los docentes a cualquier hora del día y todos los días de la semana. Esta realidad obligó a la institución educativa a generar un adendum al Código Deontológico de la institución (Código de Convivencia) para normar estas situaciones, así como la asistencia de estudiantes, el uso de cámaras y micrófonos, y demás necesidades del quehacer educativo.

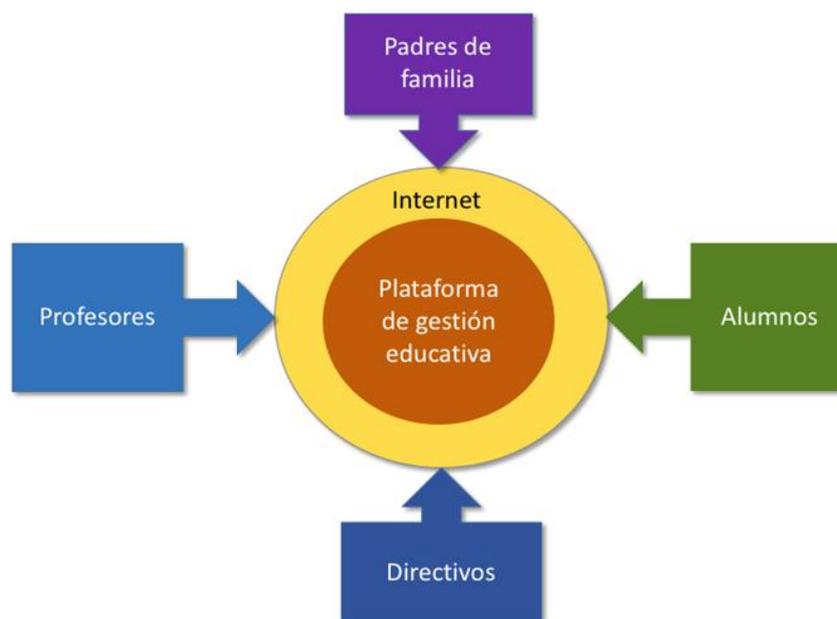
En septiembre de 2020, se empezó también a trabajar con Google Suite, con varias de sus herramientas: correo electrónico, Drive, calendario, Meet para reuniones de pocas personas, Classroom, Jamboard, Google Forms.

Otras herramientas con frecuencia utilizadas en el aula de clase han sido Kahoot! y Quizziz para pruebas y actividades de calentamiento. En el desarrollo de las clases, herramientas como Mentimeter, Flipgrid, Edpuzzle, Classkick. Sin duda, Classkick y los grupos reducidos de Zoom, han sido las dos herramientas que más han contribuido en el desarrollo de trabajos grupales para el desarrollo de proyectos dentro de las horas de clase y después del horario.

11.4 Protocolo de comunicación en la red y prácticas a evitar

Un protocolo de comunicaciones es un “Conjunto de reglas y normas que permiten que dos o más nodos de una red se comuniquen entre ellos para transmitir y recibir información” (Diccionario Panhispánico del español jurídico, 2022), entendiéndose en este caso como nodos a toda la comunidad educativa que usa la red como medio para comunicarse. (Ver Figura) Por tanto, aplicado al entorno virtual de aprendizaje, el protocolo de comunicaciones serían todas las normas y buenas prácticas a aplicar, así como también las malas prácticas a evitar.

Fig.6 Comunicación entre actores de la comunidad educativa usando la red como medio de transmisión en un entorno virtual de aprendizaje



En un entorno de aprendizaje es muy importante un protocolo de comunicaciones, más aún si se trata de un entorno virtual, donde los emisores y transmisores usan la red para comunicarse, consecuentemente todo contacto se realiza a través del medio informático.

En general, mucho sirve guiarse de las mismas normas de convivencia social para lograr también en el mundo virtual, unas comunicaciones claras, fluidas, y respetuosas.

En el caso de este proyecto, es de significativa importancia tener reglas claras de comunicación, pues el ABP en un ambiente virtual, requiere de mucha interacción en sincrónica y asincrónica entre profesores y alumnos, y mucha más entre estudiantes.

11.5 Protocolo de comunicación en la red aplicado al proyecto

En las sesiones virtuales, los alumnos deberán:

- Ingresar puntualmente con su nombre y apellido en la identificación del usuario, encendiendo la cámara y permaneciendo con la cámara encendida durante toda la sesión. Una vez ingresado a la sesión, saludar al profesor y sus compañeros, y apagar el micrófono para no interrumpir la sesión con los sonidos propios de su entorno.
- Usar una vestimenta adecuada para el aula de clase.
- Concentrarse en la sesión y evitar distracciones, como realizar otro tipo de actividades no compatibles con el respeto que se debe guardar en el aula en modo presencial.
- Contribuir a una buena comunicación respetando turnos, silenciando micrófono y reactivándolo cuando su profesor lo requiera
- Durante la sesión virtual o fuera de ella, las comunicaciones entre profesor y alumno, o de los alumnos entre sí, debe emplearse como medio la plataforma de gestión educativa de la institución, en este caso Runachay.

11.6 Prácticas a evitar

- Usar un lenguaje inapropiado en la sesión de clases o en texto ya sea en chats o mensajes de correo en la plataforma.
- Compartir la clave de acceso de la sesión a personas ajenas al curso.
- Publicar partes de la sesión virtual en redes sociales.
- Compartir en los chats material inapropiado con contenido político, religioso, irrespetuoso o no pertinente con el trabajo académico.
- Eliminar fondos de pantalla y otras prácticas que puedan desviar la atención.

12. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

12.1. Conclusiones Generales

El proyecto de investigación Aplicación de las TICS en el aprendizaje basado en proyectos en los niveles de básica media de la Unidad Educativa Particular “El Sauce” de la ciudad de Quito, conlleva la aplicación de estrategias innovadoras mediante el aprovechamiento, el uso adecuado y responsable de una serie de herramientas tecnológicas que el mundo actual nos ofrece; por lo que contribuye significativamente en el desarrollo integral de los estudiantes durante su proceso de formación, ya que despierta el interés por aprender, dando cabida a la motivación y a la creación de sus propios conocimientos; así como el establecimiento de soluciones propias a la problemáticas planteadas, mediante la elaboración de proyectos que integran la teoría con la práctica a través de un trabajo conjunto.

El objeto fundamental del contenido “Leyendas ecuatorianas” radica en promover la lectura a través de una propuesta didáctica que integre el uso de los recursos tecnológicos, incentivando a la apropiación de su identidad cultural con la construcción de escenarios educativos interactivos, colaborativos, que actualmente nos ofrece las TIC.

Los recursos deben ser comprendidos como materiales dinámicos de apoyo en el aprendizaje basado en proyectos, cuyas actividades lectoras dispuestas por el docente estén enfocadas al desarrollo de competencias lectoras, lingüísticas, artísticas, comunicativas y digitales; con una metodología didáctica que permitirá desarrollar y fortalecer sus habilidades individuales y colectivas en base al uso seguro y responsable de los medios y equipos digitales.

El uso de las herramientas digitales Power Point, EdPuzzle y Powtoon en la elaboración de contenidos sobre las “Leyendas Ecuatorianas” despiertan el interés de los estudiantes siendo de las mejores opciones para la implementación en el proceso de enseñanza – aprendizaje ya que el contenido despierta la imaginación y curiosidad, dando paso al disfrute literario, estableciéndose como una estrategia de aprendizaje que permite llevar a cabo actividades dinámicas grupales e individuales, logrando que los estudiantes investiguen, entiendan, razonen y expongan sobre las leyendas de los pueblos ecuatorianos que poco a poco se han ido perdiendo, dando paso a la necesidad del reconocimiento de la expresión cultural.

El hecho de haber escogido las Leyendas Tradicionales Ecuatorianas, que como se indicó, son de relato corto y despiertan el interés de los estudiantes, siendo combinada su lectura, con actividades secuenciales interactivas que son la esencia del ABP, confirman que para la clase de Lengua y Literatura, se elaboró un guión instruccional efectivo para la educación de 7mo de Básica, en este caso.

La importancia de un guión para el docente radica en evitar la improvisación, razón por la cual debemos diseñar un guión instruccional para planificar y ejecutar la clase, lo que nos permitirá asegurarnos de transmitir el conocimiento a los alumnos a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso

12.2. Conclusiones Específicas

El objeto fundamental del contenido “Leyendas ecuatorianas” radica en promover la lectura a través de una propuesta didáctica que integre el uso de los recursos tecnológicos, incentivando a la apropiación de su identidad cultural con la construcción de escenarios educativos interactivos, colaborativos, que actualmente nos ofrece las TICS.

Los recursos deben ser comprendidos como materiales dinámicos de apoyo en el aprendizaje basado en proyectos, cuyas actividades de fomento a la lectura planificadas por el docente estén enfocadas al desarrollo de competencias lectoras, lingüísticas, artísticas, comunicativas y digitales; con una metodología didáctica que permitirá desarrollar y fortalecer sus habilidades individuales y colectivas en base al uso seguro y responsable de los medios y equipos digitales.

La selección del tipo de lectura es fundamental para despertar el interés de los estudiantes, por lo que las leyendas ecuatorianas es una de las mejores opciones ya que el contenido despierta la imaginación y curiosidad, dando paso al disfrute literario; además el uso de las TIC se establecerá como una estrategia de aprendizaje que permite llevar a cabo actividades dinámicas grupales e individuales, cuya importancia de una propuesta curricular tiene como finalidad lograr que los estudiantes investiguen, entiendan, razonen y expongan sobre las leyendas de los pueblos ecuatorianos que poco a poco se han ido perdiendo, dando paso a la necesidad del reconocimiento de la expresión cultural.

El ABP aplicado al diseño de herramientas digitales, a través de una animación con contenido relacionado con la materia, permitirá a los alumnos un aprendizaje significativo, además de favorecer su creatividad e imaginación, así como el uso de medios digitales para el aprendizaje.

Al analizar el ejercicio realizado se puede apreciar el impacto positivo que tiene esta metodología activa en la educación, al utilizar estrategias fuera de las tradicionales para captar la atención del estudiante.

Con el uso de EdPuzzle como herramienta digital, para la presentación del video, permite que el estudiante tenga una participación activa en su aprendizaje, a través de la interacción con sus compañeros y con el docente.

Las aplicaciones y herramientas audiovisuales son adecuadas para la enseñanza, ya que al crearlas y usarlas, los estudiantes desarrollan otro tipo de competencias digitales y tienen un importante efecto motivador.

El uso de Powtoon resultó más sencillo de lo esperado, al ser una herramienta muy intuitiva y amigable. El diseño del video en Wondershare Filmora, así como la grabación de audio, requirieron de mayor tiempo y dedicación para su desarrollo. Se prefirió el uso de PowerPoint para la presentación, dado que es una herramienta que ofrece versatilidad y a la vez su uso es conocido y difundido. Sin embargo, se requiere de práctica y creatividad de parte del docente para el diseño de herramientas digitales multimedia.

La herramienta en línea Iseazy Author es muy intuitiva y fácil de usar, además de ofrecer muchas posibilidades que poco a poco, con su uso, se van descubriendo. Los paquetes SCORM creados

con la herramienta Iseazy Author permiten crear cursos completos con resultados óptimos. Demostró ser una herramienta muy eficiente para diseñar el contenido necesario para la clase de Lengua y Literatura en la unidad correspondiente a las Leyendas Tradicionales Ecuatorianas. La herramienta Iseazy Author permite crear recursos pedagógicos estructurados, facilitando la portabilidad del aprendizaje para poder compartirlo y usarlo.

El curso “LEYENDAS DEL ECUADOR”, desarrollado en Iseazy Author, tiene un orden coherente y secuencial:

- Presentación del contenido
- Video demostrativo
- Explicación del Proyecto final
- Evaluación interactiva

12.3 Recomendaciones

El uso de herramientas multimedia y recursos digitales en la educación deben estar ampliamente difundido de tal manera que las instituciones educativas las usen como apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aplicar estrategias educativas innovadoras, como es el caso de ABP en el 7mo de Básica del Colegio El Sauce de la ciudad de Quito, específicamente en la clase de Lengua y Literatura, apoyadas en herramientas TIC, en otras materias y niveles, con un enfoque constructivista, alineado con la filosofía de dicha Institución educativa.

Motivar a los docentes y estudiantes en el uso de las herramientas multimedia en el salón de clases, y hacerlo una práctica habitual, de acuerdo con las necesidades y pertinencia.

Los docentes deben innovar en la creación de recursos multimedia de tal manera que sean adecuados para las clases que se desarrollen, estimulando así el interés de los estudiantes por la materia, sus contenidos y las destrezas de cada nivel.

Los profesores no debemos permanecer ajenos a los cambios que se dan en la sociedad y que afectan a la educación, como es el caso del desarrollo de las TIC, con el fin de incorporarlos al proceso de enseñanza-aprendizaje y así hacerlo más efectivo.

13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre y Manasía. (2009). LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. *LAURUS*, 7.
- Barbosa, J. y Chaparro, N. (2018), Incidencia del aprendizaje basado en proyectos, implementado con tecnologías de información y comunicación, en la motivación académica de estudiantes de secundaria. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 10 (3), 167-180. <http://dx.doi.org/10.22335/rict.v10i4.647>
- Campillo, M. - Sáez, J. (2012) “*Por una ética situacional en Educación Social*” en *Pedagogía Social*. *Revista Interuniversitaria*, 19: 13-36
- Colomo, E. et al (2019), Metodologías didácticas para el aprendizaje en línea. *ReiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación y Docencia Creativa*, Extra 8 (2), 19-36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7205650>
- Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed*, 1(27), 1-17. https://cursos.montessorispace.com/wp-content/uploads/2021/03/ilovepdf_merged-30-3.pdf
- Hernández, D. et al (2020), Educación digital y jóvenes universitarios. *Edmetic Revista de Educación Mediática y TIC*, 9 (2), I-III. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i2.12882>
- Maldonado, M. (2008), Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación superior. *Laurus, Revista de Educación* 14 (28), 158-180. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111716009>
- Martínez Noris, L., & Ávila Aguilera, Y. (2014). Papel del docente en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaE)*, 71 - 86.
- Molina, L., Pérez Pellín, S., Suárez, A., & Rodríguez, W. A. (2008). La importancia de formar en valores en la educación superior. *Acta odontológica venezolana*, 46(1), 41-51. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0001-63652008000100009
- Montse, G., & Jiménez, F. (2000). Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. *Academia*, 10 - 18.
- Ortega, E. M., & Ullastres, Á. M. (2006). *La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los sistemas educativos*. Buenos Aires: IPE-UNESCO.
- Padrón Ortega. (2012). LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y. *LAURUS*, 7.

Perfil de la comunidad de aprendizaje del IB (s.f). <https://www.ibo.org/globalassets/digital-toolkit/flyers-and-artworks/learner-profile-es.pdf>

Real Academia de la Lengua. (2020). *protocolo-de-comunicaciones*. dpej.rae.es.
<https://dpej.rae.es/lema/protocolo-de-comunicaciones>

UNESCO. (2006). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza*.
Montevideo: Gráfica Don Bosco.

<https://www.educarchile.cl/herramientas-tic/powtoon-crea-videos-animados-y-presentaciones>.
Fundación Chile y Ministerio de Educación de Chile.