



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:

María Lorena Baquero Ugalde
Maykel Barbán Rodríguez
Darwin Andrés Becerra Encarnación
María Rosa Gallegos Chiriboga
Xavier Alejandro Paredes Ochoa
Diana Lorena Vallejo Rodríguez

TUTORES:

Ernesto Colomo
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña

Título del Trabajo de Titulación

Mejorar las competencias digitales en los docentes del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, de la ciudad de Machala, Provincia de El Oro.

Quito, Abril 2022



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *María Lorena Baquero Ugalde*, con CI 1707367122, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Mejorar las competencias digitales en los docentes del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”**, de la ciudad de Machala, Provincia del El Oro, 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.

María Lorena Baquero Ugalde

Correo electrónico: mlbaquero70@gmail.com



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Maykel Barbán Rodríguez*, con CI 0959638453, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Mejorar las competencias digitales en los docentes del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, de la ciudad de Machala, Provincia del El Oro*, 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.

Maykel Barbán Rodríguez

Correo electrónico: maykelbarban71@gmail.com



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, ***Darwin Andrés Becerra Encarnación***, con CI 1104645005, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Mejorar las competencias digitales en los docentes del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, de la ciudad de Machala, Provincia del El Oro***, 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.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Darwin Becerra Encarnación', is enclosed in a light blue rectangular box.

Darwin Andrés Becerra Encarnación

Correo electrónico: dabecerrae@gmail.com



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *María Rosa Gallegos Chiriboga*, con CI 1706980453, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Mejorar las competencias digitales en los docentes del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, de la ciudad de Machala, Provincia del El Oro*, 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.

María Rosa Gallegos Chiriboga

Correo electrónico: mariarosagallegos236@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Xavier Alejandro Paredes Ochoa*, con CI 0703659433, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Mejorar las competencias digitales en los docentes del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, de la ciudad de Machala, Provincia del El Oro*, 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.



Xavier Alejandro Paredes Ochoa

Correo electrónico: xaleparedes@gmail.com



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Diana Lorena Vallejo Rodríguez*, con CI 1714061577, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Mejorar las competencias digitales en los docentes del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, de la ciudad de Machala, Provincia del El Oro*, 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.

Diana Lorena Vallejo Rodríguez

Correo electrónico: cunitadejesus@gmail.com

DEDICATORIAS Y AGRADECIMIENTOS



María Rosa Gallegos Chiriboga

Dedicatoria:

Mis largas horas de trabajo y la conclusión de este trabajo de titulación lo dedico a mi grupo The Best y a los profesores sin los cuales no hubiera sido posible culminar con éxito este masterado. A mi familia y amigos por su paciencia y espera para poder juntarnos. A mis alumnos por quienes busco mejorar cada día y continuar positivamente enriqueciendo mi práctica docente. Finalmente, a la institución que me acoge, Liceo Campoverde.

Agradecimiento:

Quiero agradecer en primer lugar a Dios por regalarme las ganas de seguir adelante, a mis hermanos Luis y María Elena quienes me apoyaron desde el primer momento en el que decidí hacer este masterado, además a mi esposo Alejandro y a mis hijas Martina y Francisca por su paciencia, ayuda y comprensión a lo largo de todo este tiempo, gracias por ser mi motor para seguir mejorando cada día. Y cómo no agradecer a mis padres que desde el cielo me cuidan y bendicen todos los días.



Xavier Alejandro Paredes Ochoa

Dedicatoria:

Deseo dedicar el presente trabajo de titulación a mi familia, a mis padres por su apoyo y paciencia incondicional; a mis hijos por la espera de largas horas mientras cursaba la universidad y no podíamos divertirnos unos momentos juntos, espero compensarles todo ese tiempo.

Agradecimiento:

Deseo agradecer a la UIDE por la oportunidad de realizar la maestría, a mi grupo "The Best" por el apoyo y la paciencia durante todo el proceso de titulación. También, a nuestros maestros de titulación por la guía y acompañamiento en cada una de las etapas cursadas.



María Lorena Baquero Ugalde

Dedicatoria:

Me siento afortunada de culminar una meta pendiente en mi vida. La oportunidad llegó y la maestría inició con algunos profesores que fueron motivando mi entusiasmo. En este proceso conocí compañeros como mi grupo The Best, que hicieron de la maestría un espacio de camaradería y trabajo en equipo con el corazón en la mano. Sin duda, guardaré gratos recuerdos y enseñanzas profundas de las cuales me siento comprometida en trascender en mi docencia y en mi vida personal.

Agradecimiento:

Agradezco a Dios por brindarme la confianza necesaria en mi misma. A mi esposo Leo, a mis hijos Leo José y Mariela, por siempre alentarme mis aprendizajes y aplaudir mis logros en medio de incertidumbres. A mis queridos padres y hermanas por su amor infinito y su apoyo incondicional.

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Maykel Barbán Rodríguez



Dedicatoria:
Al grupo The Best, sin los cuales nunca hubiere sido posible alcanzar el éxito en esta Maestría.

Agradecimiento:
A mis docentes por toda la paciencia, empeño y transferencias de conocimientos brindados a mi persona.

Diana Lorena Vallejo Rodríguez



Dedicatoria:
Dedico con todo mi corazón esta Maestría a mis hijos Dalila y José, que son mi motivo de vida, son los que a diario me impulsan a ser mejor madre, mujer y amiga; con esto les demuestro que todo es posible si le ponemos pasión a lo que hacemos, los amo infinitamente mis corazones pequeños.

Agradecimiento:
A Dios Todopoderoso por el don de la vida, por siempre concederme sabiduría de actuar conforme a sus mandamientos, a los excelentes maestros de UIDE por formarnos con su conocimientos y a mi precioso grupo The Best por su apoyo, solidaridad y empatía puestos en cada momento, mi abrazo fraterno para ustedes, los recordaré siempre con mucho cariño.

Darwin Andrés Becerra Encarnación



Dedicatoria:
Quiero dedicar primeramente a Dios por ser quien me guió para conseguir este logro, a los docentes y a este excelente equipo de trabajo.

Agradecimiento:
Agradecer a mi esposa Elizabeth Jaramillo por estar apoyándome siempre en todo momento y no dejarme caer. A mi hija Renata Becerra quien es mi motor que me impulsa a seguir adelante y vencer obstáculos, a mi padre por sus sabios consejos y a mi madre que desde el cielo siempre guía mis pasos.

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

ÍNDICE GENERAL

Contenido

DEDICATORIAS Y AGRADECIMIENTOS.....	1
RESUMEN	7
ABSTRACT	7
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO 1: DEFINICIÓN DEL PROYECTO	11
1.1 Definición del proyecto.....	11
1.2 Fines.....	11
1.3 Objetivos del proyecto.....	11
1.4 Justificación	12
1.5 Misión	12
1.6 Visión.....	13
1.7 Valores Institucionales	13
CAPÍTULO 2: CANALES DE COMUNICACIÓN	15
2.1 Chat	15
2.2 Videoconferencia	15
2.3 Pizarra colaborativa	15
2.4 Correo electrónico.....	15
2.5 Foro	16
CAPÍTULO 3: DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS.....	16
3.1 Planificación del Proyecto	16
3.2 Justificación curricular:.....	17
3.3. Marco Teórico	18
3.4 Reflexión del marco teórico.....	18

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

3.5 Preguntas de reflexión previas al guion multimedia:.....	19
CAPÍTULO 4: HERRAMIENTAS DIGITALES	21
4.1 Herramientas digitales utilizadas en el proyecto.....	21
4.2 Recursos.....	22
4.3 Guion multimedia:	22
4.3.1 Presentación en Genially:	22
4.3.2 Parametrización ¿Cómo hacer una presentación en Genially?	26
4.4 Video tutorial de Quiz:.....	31
4.4.1 Parametrización de Quiz:.....	33
4.5 Video tutorial del Escape Room:	35
4.5.1 Parametrización del Escape Room:	38
4.6 Enlaces al material de la presentación en Genially:	45
CAPÍTULO 5: PLATAFORMA DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES	45
5.1 SCORM	45
5.1.1 Procedimiento para el registro en la herramienta:	45
5.1.2 Creación de un curso:	46
5.1.3 Objetivo del material didáctico creado:.....	46
5.1.4 Proceso:.....	46
5.1.5 Publicación en formato SCORM y/o link.....	46
5.1.6 Enlace al paquete Zip SCORM Grupo The Best	46
5.1.7 Conclusiones:	46
5.2 Ejecución del Proyecto.....	47
5.2.1 ¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?	47
5.2.2 ¿Quiénes serán los docentes?.....	47
5.2.3 ¿Dónde se producirá la acción educativa?.....	48
5.3 Camino pedagógico:	48
5.3.1 ¿La acción forma parte de un curso más amplio?.....	48

5.3.2 ¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas a tener en cuenta antes de la realización de esta acción?.....	48
5.4 ¿Qué elementos tiene la acción?	49
5.4.1 Oficio:	49
5.4.2 Invitación:.....	50
5.4.3 Herramienta de capacitación: Plataforma Zoom.....	50
5.4.4 Horario de capacitación:	50
5.4.5 Evaluación:	51
5.4.6 Retroalimentación:	51
5.4.7 Estímulo:.....	52
5.5 Desarrollo del contenido en la plataforma Brightspace.....	52
5.5.1 Cronograma del curso de la capacitación sincrónica aplicado a los docentes de nuestro proyecto durante estos tres días:	52
5.5.2 ¿Cómo vamos a utilizar el entorno?	53
5.5.3 ¿Con qué recursos de apoyo vamos a contar?	53
5.5.4 Tabla de contenido:.....	54
5.5.5 Clases.....	54
5.5.6 Prueba final de la capacitación	58
5.5.7 Encuesta sobre la capacitación.....	59
5.8 Propuesta del Proyecto PLAN B	59
CAPÍTULO 6: CÓDIGO DEONTOLÓGICO	61
6.1 ¿De qué manera contribuye el proyecto a la mejora individual o social?.....	61
6.2 ¿Qué valores implícitos van en el proyecto?	62
6.3 Compromisos y deberes en relación con el alumno.	63
6.4 Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumno.	63
6.5 Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.	63
6.6 Compromisos y deberes en relación con los compañeros.	63

6.7 Compromisos y deberes en relación con la profesión.....	64
6.8 Compromisos y deberes en relación con la sociedad.....	64
7. CONCLUSIONES Y APLICACIONES	64
ANEXOS:	66
A. Nómina de participantes:	66
B. Evidencias fotográficas de la capacitación.....	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (NORMAS APA).....	70

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

RESUMEN

El presente proyecto se realizó con la finalidad de capacitar con la herramienta digital Genially a aproximadamente 20 docentes del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre, de la ciudad de Machala. Para ello se llevó a cabo tres diferentes temas en sesiones distintas por tres días dentro de la herramienta mencionada. La capacitación fue síncrona a través de la plataforma zoom en el horario de 17:00 a 18:30.

La primera sesión se basó en el aprendizaje y uso de Genially. En la segunda sesión se presentó el Quiz como un recurso dentro de Genially. Finalmente, en la tercera sesión se desarrolló un Escape Room en el recurso de gamificación.

Después de cada capacitación se utilizó el Padlet como un medio de participación de los asistentes para visualizar y receptor sus prácticas en cuanto a lo aprendido, también se plasmaron evidencias de las clases a través de fotografías y comentarios.

Cabe resaltar que se cumplió con el objetivo planteado lo que ayudará a los docentes que asistieron a la capacitación a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas y de forma virtual.

Palabras claves: herramienta, síncrona, interactividad, gamificación.

ABSTRACT

This Project was performed to teach approximately 20 teachers of Colegio de Bachillerato 9 de Octubre in Machala, Ecuador in the use of the digital tool known as Genially, for this reason the classes were divided into three days from 17:00 to 18:30 each.

The first class was based on learning how to use Genially for presentations. The second-class topic was Quiz, as a resource inside Genially, finally the third class was to make an Escape Room using the gamification resource.

At the end of each class, we introduced the use of Padlet in order to have active participation of the assistants, where they could post the classwork of each day.

Besides the teachers from Colegio Nueve de Octubre there were also partners from other schools from Quito and Machala. We accomplished our objective, but still have the interest in giving more trainings in technological tools with the purpose of improving the learning process within the online classes

Key words: tool, synchronous, interactivity, gamification.

INTRODUCCIÓN

El tema de nuestro proyecto es realizar una capacitación de la herramienta digital Genially para docentes del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre, de la ciudad de Machala, ubicado en una de las zonas más bonitas de la costa ecuatoriana como es la provincia bananera y cacaotera de El Oro. Es un colegio fiscal emblemático que tiene 135 años de servicio en la comunidad educativa. Cuenta con alrededor de 120 docentes y 3000 estudiantes.

Los procesos de enseñanza y la educación del siglo XXI han requerido una transformación profunda que vaya de la mano con el desarrollo vertiginoso de las TIC. Con la llegada de la pandemia fue necesario su uso e implementación en muchos ámbitos, pero sobre todo en el ámbito educativo.

Los centros educativos en general, tuvieron que adaptarse a los cambios generados en entornos virtuales y fue indispensable reforzar la relación entre el docente y el estudiante para que se favorezcan los procesos de enseñanza aprendizaje.

En este proyecto encontramos tres clases orientadas a la capacitación de los docentes. El tema de la clase 1 consiste en crear una presentación con Genially, porque hay una gran cantidad de formatos que podemos reutilizarlos. Genially es una herramienta en línea que nos ayuda a elaborar todo tipo de contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida y a la vez, podemos trabajar de forma individual o por equipos.

En la clase 2 observamos como elaborar un Quiz. Esta es una herramienta muy dinámica que sirve para evaluar y medir el conocimiento, donde los estudiantes eligen la respuesta correcta entre varias preguntas y se puede utilizar tanto en los cursos de enseñanza presencial como en la forma virtual.

En la clase 3 disfrutamos de la creación de un Escape Room. Esta herramienta de gamificación de Genially permite captar la atención del estudiante con gran rapidez, fomenta el desarrollo imaginativo, propicia el orden y la secuencia de instrucciones, aumenta la autoconfianza y la creatividad. Además, si lo trabajamos en equipo, mejora la comunicación y la toma de decisiones, desarrollando así la empatía entre compañeros.

Cada clase cuenta con un link para acceder a la información previa sobre el contenido de la misma a fin de que lo puedan revisar tantas veces como consideren necesario. También, a través de diferentes links pueden revisar la información de las lecturas de profundización. Es muy importante que al finalizar cada clase podamos evaluar lo aprendido de manera que, los conocimientos adquiridos se conviertan en aprendizajes significativos y puedan ser utilizados más adelante en el proceso educativo.

Cabe resaltar que aparte de todo lo mencionado anteriormente, se ha introducido otras aplicaciones para activar la participación de los capacitados. Para las diferentes presentaciones hemos utilizado las herramientas Filmora y Prezi Video, incluimos también infografías utilizando herramientas como Canva y Genially a fin de que sean visualmente más atractivas. Además, se utilizó un Mentimeter que es una aplicación amigable y sirve para dar anotaciones en tiempo real, aplicamos un Quiz y un Kahoot que sirve de repositorio para que lo puedan revisar cuando deseen.

Finalmente, todo el material de la capacitación fue incorporado a la Plataforma Brightspace. En la misma, se añade a cada clase un foro de debate con preguntas alineadas al tema de capacitación. En la clase 1, ¿Cuáles son las ventajas de utilizar Genially frente a otras herramientas como PowerPoint?, en la clase 2, se pide mencionar otras herramientas informáticas que sirven para evaluar conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la clase 3, ¿Cómo incentiva el pensamiento reflexivo un Escape Room?
En los anexos se encontrarán las evidencias de la capacitación realizada.

CAPÍTULO 1: DEFINICIÓN DEL PROYECTO

1.1 Definición del proyecto.

Mejorar las competencias digitales en los docentes del Colegio De Bachillerato “Nueve De Octubre”, de la ciudad de Machala, Provincia de El Oro.

1.2 Fines

El fin de nuestro proyecto es capacitar a 20 docentes del Área de Ciencias Naturales en la herramienta digital Genially.

Los contenidos de la capacitación son los siguientes:

- Presentaciones en Genially
- Quiz
- Escape Room

Nuestro propósito es aportar para que los docentes tomen confianza en las TIC para elaborar clases más entretenidas y lograr una mejora en educación.

1.3 Objetivos del proyecto

Objetivo general:

Capacitar a los docentes del Área de Ciencias Naturales del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre en el uso de la herramienta digital Genially para que puedan aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivos específicos:

- Explicar el uso de herramienta digital Genially para crear presentaciones dinámicas.
- Comprender el uso de la herramienta digital Genially a través de un modelo práctico de Quiz.
- Ejemplificar el uso de la herramienta digital Genially para el diseño de un Escape Room.

1.4 Justificación

Los procesos de enseñanza y la educación del siglo XXI han requerido una transformación aparejada al desarrollo vertiginoso de las TIC y con la llegada de la pandemia fue necesaria su uso e implementación en el ámbito educativo. En ese contexto, la educación se vio obligada a dar un giro. “Dentro de los contextos educativos virtuales se resalta la relevancia del constructivismo, por basarse en la oportunidad que tienen las personas para construir su propio conocimiento a través de la constante interacción con los medios y herramientas digitales” (Rodríguez Morales & Rodríguez Salazar, 2016).

Por lo tanto, dadas las circunstancias, fue indispensable generar medios de comunicación eficaces y seguros para mantener un nivel óptimo con los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje. Cabero & Llorente (2007) precisa que dentro de los entornos virtuales de aprendizaje se cuenta con diferentes herramientas comunicativas para establecer la comunicación, estas nos van a permitir establecer una comunicación tanto sincrónica como asincrónica, es decir que emisor y receptor se encuentran realizando el acto comunicativo en el mismo tiempo o en tiempos diferentes.

La pedagogía también tuvo que adaptarse a los cambios generados en entornos virtuales y fue indispensable reforzar la relación entre el docente y el estudiante. De manera específica, la pedagogía que se implementa desde la educación virtual favorece los procesos de enseñanza basados en la formación de redes y el aprendizaje activo; es decir, se apoya en la creación de comunidades de aprendizaje interactivas, donde lo esencial no es la interacción de la persona con la herramienta tecnológica, sino la interactividad y la comunicación entre el docente y el alumno, así como entre los estudiantes. (Véliz Salazar & Gutiérrez Marfileño, 2021)

1.5 Misión

El Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre es una institución educativa que forma bachilleres líderes con conocimiento científico de acuerdo a estándares de calidad internacional, capaces de vincularse a la sociedad a través de la práctica democrática, del trabajo colaborativo, aplicando los valores humanos y fortaleciendo el buen vivir con el firme compromiso de formar una sociedad humanista y emprendedora.

1.6 Visión

El Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre se proyectará a convertirse en una institución educativa que ofrezca una educación de calidad con calidez, dotada de infraestructura y docentes que desarrollen y fortalezcan las destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales, acorde a los niveles de calidad internacional, que fortalezca el desarrollo holístico en la formación de bachilleres líderes en la conducción de una sociedad moderna, fundamentada en su formación científica, tecnológica y humanista que conduzca a nuestro país hacia la práctica del buen vivir y al fortalecimiento a la matriz productiva.

1.7 Valores Institucionales

Los valores institucionales son los pilares más importantes de toda organización, es por ello que la grandeza de las instituciones educativas, tiene como cimientos fundamentales los valores que rigen y se practican en todos sus estamentos, siendo la garantía que se brinda a todos sus actores internos y externos. Es el código de conducta que se hace deseable en la práctica cotidiana de los miembros de la comunidad octubrina.

Ante la diversidad poblacional, tanto a nivel de docentes como de estudiantes y, de acuerdo a las normas establecidas en la LOEI, en el Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, durante toda su vida institucional fortalecerá y desarrollará los siguientes valores:

a. Respeto. - Es el interés por comprenderse a sí mismo y a los demás y contribuir a llevar adelante sus planes de vida en un mundo diverso. Sin un respeto activo, es difícil que todos puedan desarrollarse

b. Honestidad. - El compromiso de los miembros del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, de ser transparentes consigo mismo y con sus semejantes.

c. Disciplina. - La disciplina está definida como la manera ordenada y sistemática de hacer las cosas, siguiendo un conjunto de reglas y normas estrictas que, por lo general, la rigen una actividad o una organización.

d. Libertad. - Es la posibilidad que tienen los actores para decidir por sí mismos, y para actuar en las diferentes situaciones que se presentan en la vida institucional.

e. Justicia. - Consiste en facilitar a cada miembro de la institución, las condiciones para vivir en libertad y en igualdad; articular la solidaridad y el respeto en las diversas actividades octubrina; permitir la toma de decisiones comunes a través del diálogo de manera responsable; y, hacer valer los derechos de las personas.

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

f. Democracia. - Es decir el debido respeto a la soberanía y el derecho a la autodeterminación de cada integrante de la institución educativa.

g. Ética. - Es la obligación efectiva del ser humano que lo debe llevar a su perfeccionamiento personal, el compromiso que se adquiere con uno mismo de ser siempre más persona; refiriéndose a una decisión interna y libre que no representa una simple aceptación de lo que otros piensan, dicen y hacen.

h. Responsabilidad. - Es la consciencia de las consecuencias de todo lo que se hace o deja de hacer sobre sí mismo, la institución o sobre los demás.

i. Lealtad. - Tiene que ver con el sentimiento de apego, fidelidad y respeto que inspira a los miembros del plantel, para llevar adelante acciones o ideas con las que la institución se identifica.

j. Solidaridad. - Se manifiesta cuando los miembros de la comunidad educativa se unen y colaboran mutuamente para conseguir un fin común, como impulsar la libertad, la igualdad y demás valores morales en aquellos grupos que, por diversas razones, no pueden disfrutar de esos valores.

k. Laboriosidad. Es el esfuerzo humano para conseguir algo de manera autónoma o con la ayuda de los demás, con gran poder de transformación.

l. Creatividad. La creatividad es una forma talentosa de solucionar problemas del entorno, mediante intuiciones, combinación de ideas diferentes o conocimientos variados; aportes que resultan de la singularidad de los miembros, cuando de las circunstancias universitarias.

m. Perseverancia. Es la fuerza interior que permite llevar a buen término las actividades que se emprende, realizadas con alta motivación y profundo sentido de compromiso.

n. Paz. Es el fruto de la sana convivencia; para hacerla posible es necesario un ordenamiento social justo, en el que todos tengan las mismas oportunidades para desarrollarse personal y profesionalmente.

o. Tolerancia. Hace posible la convivencia social como expresión del respeto por las ideas y actitudes de los demás. (Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre, 2016)

CAPÍTULO 2: CANALES DE COMUNICACIÓN

En el proyecto aplicamos los siguientes canales de comunicación:

2.1 Chat

Este canal es fundamental para expresar la opinión en forma síncrona de estudiantes y docentes. Es un medio de comunicación en tiempo real, que crea conexiones propicias para las necesidades requeridas. El estudiante expresa su opinión y sus dudas, y el docente mantiene una comunicación permanente. En nuestro proyecto el chat deberá ser utilizado siguiendo los lineamientos de Netiqueta.

2.2 Videoconferencia

Dentro de nuestro proyecto la videoconferencia es una herramienta esencial para impartir nuestras clases permitiendo la interacción entre el docente-estudiante y estudiantes entre sí. Nuestro papel es el de asegurarnos que el intercambio de información ocurra de manera segura, alineándose a un código de confidencialidad. Esta herramienta nos permitirá dar solución inmediata a las inquietudes que puedan surgir y también, retroalimentar en reuniones individuales, cumpliendo con el principio de la comunicación educativa.

2.3 Pizarra colaborativa

En los encuentros sincrónicos está presente en gran medida la pizarra colaborativa donde el docente utiliza la misma como forma de interacción con los estudiantes ya que tiene una gama muy elevada de bondades: como uso de la WEB para buscar todos los recursos que se necesiten incluyendo cualquier software, mostrar videos y fomentar el debate; facilita la manipulación y el manejo de textos e imágenes; se pueden tomar notas digitalmente para su revisión, usar el correo electrónico, crear materiales evaluativos, entre otras. En nuestro proyecto el docente debe planificar e identificar actividades y materiales a utilizar para fomentar el aprendizaje significativo. Por ejemplo, Padlet es una herramienta online que permite crear murales colaborativos, lo que resulta muy útil en el ámbito educativo: los docentes pueden compartir diferentes recursos didácticos con sus compañeros y con su alumnado para la elaboración de cualquier proyecto.

2.4 Correo electrónico

El correo electrónico es el medio de comunicación más utilizado para interactuar entre personas y es habitual disponer de una cuenta de correo.

En el Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, los estudiantes disponen de una cuenta de correo electrónico institucional que les permite mantener una comunicación e interacción abierta

en el ámbito educativo entre pares y docentes, como enviar y recibir mensajes desde cualquier lugar que se encuentren, realizando preguntas y solventando dudas a través de este medio. Además, aporta al aprendizaje del estudiante y mantiene un contacto más directo con el docente.

2.5 Foro

Se emplea para reunirse e intercambiar ideas y experiencias sobre diversos temas, para fomentar la enseñanza sin límites de tiempo, lugar o espacio con aportes individuales o grupales.

Al ser de manera virtual, no necesita especificación estricta de día u hora, pero sí especifica duración de interacción durante diversos periodos de tiempo en los que se puede reflexionar y opinar sobre los aportes de todos. Nuestro proyecto contempla foros de diversas especificaciones y finalidades, tanto de participación, valoración y duración.

CAPÍTULO 3: DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS

3.1 Planificación del Proyecto

Tema de Capacitación:	Herramienta digital Genially.
Nivel:	Docentes del Área de Ciencias Naturales.
Unidad:	Al ser para docentes, se aplicará un instrumento guía para aprender el uso de la herramienta Genially.
Número de docentes:	20
Contenidos:	1. Presentaciones 2. Quiz 3. Escape Room
Duración de contenido:	Tres sesiones de 1h 30m, cada clase.

3.2 Justificación curricular:

Objetivo general:	Capacitar a los docentes del Área de Ciencias Naturales del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre en el uso de la herramienta digital Genially para que puedan aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje.
Objetivos específicos:	<p>Explicar el uso de herramienta digital Genially para crear presentaciones dinámicas.</p> <p>Comprender el uso de la herramienta digital Genially a través de un modelo práctico de Quiz.</p> <p>Ejemplificar el uso de la herramienta digital Genially para el diseño de un Escape Room.</p>
Objetivo conceptual:	Herramienta digital Genially.
Objetivo procedimental:	Utilización de la herramienta digital Genially.
Objetivo actitudinal:	Interés en el uso de la herramienta digital Genially.
Contenidos	<p>1. Presentaciones: Elaboración de una presentación que haga uso de las bondades de la interactividad que brinda la herramienta Genially.</p> <p>2. Quiz Construcción de un Quiz siguiendo las instrucciones a través de un video tutorial.</p> <p>3. Escape Room Diseño de un Escape Room aplicado en un ejemplo práctico.</p>
Criterios de evaluación	Aplicar los conocimientos adquiridos a través de un ejemplo enfocado en el área que imparten los docentes en sus clases.

3.3. Marco Teórico

Genially es la herramienta que usan los centros educativos para enseñar y aprender con contenidos interactivos.

Estas son algunas de las características de Genially más valoradas por profesorado y alumnado:

- Genially es una plataforma online con fácil acceso desde cualquier dispositivo y lugar.
- En Genially existen miles de plantillas y recursos creados especialmente para la comunidad educativa.
- Es una herramienta muy intuitiva porque es muy fácil crear contenidos digitales interactivos.
- Genially se integra con los principales LMS como Moodle o Canvas, y también con Google Classroom, Microsoft Teams y muchas otras herramientas que utiliza la comunidad educativa, como Kahoot o Wakelet.
- Genially se comparten con un link.
- Los centros educativos pueden trabajar de forma colaborativa compartiendo recursos y creaciones, incluyendo en cada contenido los elementos propios de su identidad, como colores, logos, imágenes, etc.
- Genially se adapta a cualquier metodología y estrategia, propiciando la innovación educativa.
- Los docentes y estudiantes pueden crear sus propios contenidos, lo que potencia su creatividad y les ayuda a aprender a expresarse. (Genially, 2022)

3.4 Reflexión del marco teórico

La herramienta digital Genially, genera confianza en los docentes y motiva a los estudiantes, porque utiliza varios recursos interactivos, lo que hace que las clases sean más dinámicas. Además, el docente puede incorporar imágenes, audios, videos y de esa manera generar interés en el proceso de enseñanza de los estudiantes. Por ejemplo, en el Quiz y el Escape Room la evaluación es procedimental, ya que permite ampliar la información o reforzarla.

Al mismo tiempo, se puede editar e incrementar nuevas imágenes o textos, que sirven de refuerzo para el proceso pedagógico.

Es una herramienta que da lugar a la innovación porque es interactiva, cooperativa y multidisciplinaria, permite adaptarse a las necesidades de cada contenido que se está desarrollando, rompiendo la metodología tradicional.

Además, una de las ventajas es que puede vincularse con otras plataformas como: Classroom y Microsoft Teams, simplificando el trabajo docente.

También, mejora la interacción de los contenidos didácticos y el trabajo en equipo, puesto que es colaborativo, cooperativo, visual, creativo y adaptable; creando un ambiente de interactividad a través de los recursos que presenta esta herramienta.

3.5 Preguntas de reflexión previas al guion multimedia:

Preguntas de reflexión	Presentación de Genially	Quiz	Escape Room
¿Qué?	<p>Elaborar una guía de cómo utilizar Genially para realizar una presentación que puedan utilizar los docentes como herramienta interactiva para sus clases.</p> <p>Pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Acceder a Genially 2.- Registrarse 3.- Crear la presentación 4.- Usar recursos interactivos 	<p>Elaborar un video tutorial que permita visualizar como construir un Quiz en Genially.</p> <p>Pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Utilización de plantilla pre determinada. 2.- Elaboración de preguntas y respuestas correctas e incorrectas. 3.- Elección de animaciones. 	<p>Elaborar un video tutorial que permita visualizar como construir un Escape Room en Genially.</p> <p>Pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Utilización de plantilla pre determinada. 2.- Elaboración de misiones que permitan encontrar respuestas correctas para continuar avanzando al siguiente reto y llegar a la meta final. 3.- Elección de animaciones. 4.- Elección de sonido. 5.- Elección de video.
¿Para quién?	<p>Docentes del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre.</p> <p>Área de Ciencias Naturales</p> <p>Edad: promedio 45</p> <p>Nivel de manejo tecnológico: 15% con dominio elevado</p>	<p>Docentes del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre.</p> <p>Área de Ciencias Naturales</p> <p>Edad: promedio 45</p> <p>Nivel de manejo tecnológico: 15% con dominio elevado</p>	<p>Docentes del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre.</p> <p>Área de Ciencias Naturales</p> <p>Edad: promedio 45</p> <p>Nivel de manejo tecnológico: 15% con dominio elevado en el uso de tecnologías.</p>

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Preguntas de reflexión	Presentación de Genially	Quiz	Escape Room
	<p>En el uso de tecnologías.</p> <p>Media de años de experiencia: 15</p>	<p>en el uso de tecnologías.</p> <p>Media de años de experiencia: 15</p>	<p>Media de años de experiencia: 15</p>
¿Para qué?	<p>Para que conozcan cómo se elabora una presentación que haga uso de las bondades de la interactividad que brinda la herramienta Genially.</p>	<p>Para que aprendan cómo elaborar un Quiz siguiendo la plantilla pre determinada.</p>	<p>Para que diseñen un Escape Room y lo puedan aplicar en sus clases.</p>
¿Cómo?	<p>Utilizando la presentación guía, paso a paso en secuencia de manera sencilla y muy clara.</p>	<p>Utilizando un video tutorial.</p>	<p>Utilizando un video tutorial.</p>
¿Cuándo?	<p>1.- Planificación del tutorial (4 horas)</p> <p>2.- Elaboración de la presentación (3 horas)</p> <p>3.- Revisión (1 hora)</p> <p>4.- Aplicación</p>	<p>1.- Planificación del Quiz (1 hora)</p> <p>2.- Elaboración del video (2 horas)</p> <p>3.- Revisión (1 hora)</p> <p>4.- Aplicación</p>	<p>1.- Planificación del Escape Room (2 horas)</p> <p>2.- Elaboración de la presentación (2 horas)</p> <p>3.- Revisión (1 hora)</p> <p>4.- Aplicación</p>

CAPÍTULO 4: HERRAMIENTAS DIGITALES

4.1 Herramientas digitales utilizadas en el proyecto

Las herramientas digitales permiten desarrollar conocimientos, destrezas, habilidades y aptitudes tanto de los usuarios como de los participantes; son eficaces y eficientes recurso tecnológicos para el desarrollo de elementos y procesos.

A continuación, mencionaremos las herramientas utilizadas dentro del proyecto:

Genially, (presentaciones, Quiz, Escape Room), utilizamos esta herramienta porque es de fácil acceso, tiene variedad de plantillas, facilita la creación de contenidos digitales interactivos, es cooperativa, es compatible con otras herramientas como Moodle o Canvas, Google Classroom, Microsoft Teams y Kahoot entre otras. Los docentes y estudiantes pueden crear sus propios contenidos, lo que potencia su creatividad y les ayuda a aprender a expresarse.

Filmora, es un editor de video porque es una herramienta que permite jugar con efectos, sonidos, imágenes, fondos, transiciones, animación y otras.

WhatsApp, utilizamos esta herramienta porque además del chat de texto se puede enviar fotografías, crear audios, compartir videos y documentos, descargar archivos, video llamadas y compartir link.

YouTube, permite visualizar videos con temáticas que facilitan el aprendizaje.

Zoom, esta plataforma es fácil de usar, es gratuita con tiempo limitado, permite impartir clases en tiempo real, por esta razón es la que utilizaremos para capacitar a los docentes.

Prezi video, es una aplicación que permite crear videos y al mismo tiempo grabar contenido de manera interactiva, así mismo contiene recursos como imágenes, iconos que permite mejorar la presentación y calidad del video.

Canva, es una aplicación que se puede utilizar de manera gratis en la computadora o directamente en el celular. Fomenta crear diferentes tipos de arte creando invitaciones, tarjetas, presentaciones, carteles, gráficos y publicaciones para redes sociales.

Slidesgo, son plantillas atractivas de Google Slides y PowerPoint, que permite crear presentaciones interesantes. Puedes personalizarlas para que se ajusten a tus necesidades, las

posibilidades son infinitas, en el proyecto la utilizamos para mandar los diplomas de participación de la capacitación y así como para la presentación final.

Padlet, es una plataforma digital que permite realizar murales colaborativos o individualizados, con la facilidad de añadir recursos multimedia (fotos, videos, audios y documentos); que se ubican en una cartelera en forma de notitas informativas permitiendo el aporte del resto de participantes

4.2 Recursos

Imágenes, con íconos de desplazamiento y apertura de páginas, apertura de etiquetas, apertura de ventanas, capturas de pantalla de la presentación de Genially, de Quiz y de Escape Room, fotos de los integrantes del grupo.

Videos, sobre cómo hacer el Quiz y Escape Room, de los integrantes del grupo, captura de cómo se insertan videos de YouTube en Genially.

Texto, que indican acciones a ejecutar.

Sonidos, audios de SoundCloud, con la voz de los integrantes del grupo insertados en Genially y grabados en Audacity.

4.3 Guion multimedia:

4.3.1 Presentación en Genially:

Título	
	1 portada
	2 pregunta
	3 índice 1
	4 índice 2
	5 índice 3
	6 índice 4
	7 paso 1
	8 paso 1 a
	9 paso 2
	10 paso 2 a
	11 paso 2 b
	12 paso 2 c
	13 paso 2 d

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

14 paso 2 e
15 paso 3
16 paso 3 a
17 paso 3 b
18 paso 3 c
19 paso 4 recurso interactivo 1
20 paso 4 recurso interactivo 1 a
21 paso 4 recurso interactivo 2
22 paso 4 recurso interactivo 3
23 paso 4 recurso interactivo 3 a
24 paso 4 recurso interactivo 4
25 paso 4 recurso interactivo 4 a
26 The Best

Descriptivo:

1 portada:

Nombre del grupo The Best, iniciales de UIDE y Eig, Business School, botón empezar.

2 pregunta:

¿Cómo crear una presentación en Genially?
Botón interactivo de siguiente.

3 índice 1:

Paso 1: acceder a Genially (botón interactivo)
Paso 2: Registrarse
Paso 3: crear presentación
Paso 4: usar recursos

4 índice 1:

Paso 1: acceder a Genially
Paso 2: Registrarse (botón interactivo)
Paso 3: crear presentación
Paso 4: usar recursos

5 índice 1:

Paso 1: acceder a Genially
Paso 2: Registrarse
Paso 3: crear presentación (botón interactivo)
Paso 4: usar recursos

6 índice 1:

Paso 1: acceder a Genially
Paso 2: Registrarse
Paso 3: crear presentación
Paso 4: usar recursos (botón interactivo)

7 pasos 1:

1.1 Abrir un navegador de su preferencia: Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, entre otros.
1.2 Ir a la página principal de la herramienta Genially en el siguiente enlace: [Genially](#)

Botón interactivo de siguiente.

8 paso 1 a

pantalla de inicio: Imagen de inicio de [Genially](#)
Botón interactivo ir a inicio.

9 paso 2:

2.1 Oprimir botón para [Registrarse](#)
2.2 Para ello usar cuenta de correo
Botón interactivo de siguiente.

10 paso 2 a:

Imagen de elegir una cuenta.
Botón interactivo de siguiente.

11 paso 2 b:

2.3 Seleccionamos el perfil educativo.
Botón interactivo de siguiente.

12 paso 2 c:

Imagen de personalización.
Botón interactivo de siguiente.

13 paso 2 d:

2.4 Todo listo para empezar.
Botón interactivo de siguiente.

14 paso 2 e:

Todo listo para empezar.
Botón interactivo de ir a inicio.

15 paso 3:

3.1 Usar el botón crear Genially para escoger plantilla.
3.2 Luego escogemos presentación.
Botón interactivo de siguiente.

16 paso 3 a:

Imagen de presentaciones.
Botón interactivo de siguiente.

17 paso 3 b:

3.3 Luego de definir la plantilla, marcar la casilla seleccionar todo y añadir.
Botón interactivo de siguiente.

18 paso 3 c:

Imagen de seleccionar las páginas para comenzar a crear.
Botón interactivo de ir a inicio.

19 paso 4 recurso interactivo 1:

Imagen insertar etiqueta.
Dos ventanas interactivas.

20 paso 4 recurso interactivo 1 a:

Imagen de insertar etiqueta con botón guardar.
Botón interactivo de siguiente.

21 paso 4 recurso interactivo 2:

Imagen insertar ventana.
Dos ventanas interactivas.
Botón interactivo de siguiente.

22 paso 4 recurso interactivo 3:

Imagen ir a página específica.
Dos ventanas interactivas.

23 paso 4 recurso interactivo 3 a:

Imagen ir a página específica con botón guardar.

	<p>Botón interactivo de siguiente.</p> <p>24 paso 4 recurso interactivo 4: Imagen insertar enlace. Dos ventanas interactivas. Botón interactivo de siguiente.</p> <p>25 paso 4 recurso interactivo 4 a: Imagen insertar elemento externo. Un elemento interactivo de la red social YouTube Botón interactivo de siguiente.</p> <p>26 The Best: Imagen de agradecimiento. Seis imágenes con los integrantes del grupo. Seis recursos audiovisuales de autopresentación de cada integrante.</p>
--	--

Base didáctica	Fomentar el uso de la herramienta Genially para crear presentaciones interactivas, en las cuales los docentes capacitados logren aplicar lo aprendido para mejorar su proceso didáctico.
-----------------------	--

Tipo de recurso o actividad:	<p>Genially es un recurso interactivo. En esta presentación utilizamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Texto ● Imágenes ● Animación ● Sonido ● Video
-------------------------------------	---

4.3.2 Parametrización ¿Cómo hacer una presentación en Genially?

Diapositiva	Objeto	Acción
1	Cuadro de Texto (Empezar)	Ir a la diapositiva que nos guiará por la presentación [Diapositiva 2]
2	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente (Índice 1) [Diapositiva 3]

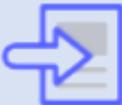
Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Diapositiva	Objeto	Acción
3	Imágenes y texto interactivo (Acceder a Genially)	Ir a la Diapositiva que contiene el paso 1 (Acceder) [Diapositiva 7]
4	Imágenes y texto interactivo (Registrarse)	Ir a la Diapositiva que contiene el paso 2 (Registrarse) [Diapositiva 9]
5	Imágenes y texto interactivo (Crear presentación)	Ir a la Diapositiva que contiene el paso 3 (Crear) [Diapositiva 15]
6	Imágenes y texto interactivo (Usar Recursos)	Ir a la Diapositiva que contiene el paso 4 (Crear) [Diapositiva 19]
7	Cuadro de Texto (Ir a la página principal de la herramienta Genially enlace: https://genial.ly/es/)	Muestra una ventana con imagen de Genially en el navegador
	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 8]
8	Elemento interactivo ir a inicio 	Ir al índice 2 [Diapositiva 4]
9	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 10]
	Imagen Interactiva (Cuadro de texto Oprimir botón registrase)	Muestra una ventana de cómo registrarse en Genially
	Imagen Interactiva (Cuadro de texto Para ello usar una cuenta de correo)	Muestra una ventana de cómo seleccionar una cuenta de correo para registrarse en Genially
10	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 11]
11	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 12]
12	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 13]
13	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 14]
14	Elemento interactivo ir a inicio 	Ir al índice 3 [Diapositiva 5]
15	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 16]

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Diapositiva	Objeto	Acción
	Imagen Interactiva (Cuadro de texto Luego escogemos presentación)	Muestra una ventana de cómo escoger presentaciones en Genially
	Imagen Interactiva (Cuadro de texto Usar el botón Crear Genially para escoger plantilla)	Muestra una ventana de cómo seleccionar crear un Genially
16	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 17]
17	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 18]
	Imagen Interactiva (Cuadro de texto Luego de definir la plantilla, marcar la casilla seleccionar todo y añadir)	Muestra una ventana de cómo seleccionar todas las páginas de la presentación de muestra Genially
18	Elemento interactivo ir a inicio 	Ir al índice 4 [Diapositiva 6]
19	Icono grande interactivo de Etiqueta 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 20]
	Paquete de iconos de elementos interactivos con cuadro resaltado rojo (Interactividad)	Muestra una ventana con el texto (Esto es una Etiqueta)
20	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 21]
21	Icono grande interactivo de Ventana 	Muestra una ventana con el texto (Aquí podemos escribir el texto de la nueva ventana incluso puede embeberse una página Web o rede social como observaras en la inserción de un YouTube, luego cerramos con Guardar)
	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 22]

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Diapositiva	Objeto	Acción
	Paquete de iconos de elementos interactivos con cuadro resaltado rojo (Interactividad)	Muestra una ventana con el texto (Esto es una Ventana nueva)
22	Icono grande interactivo Ir a página 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 23]
	Paquete de iconos de elementos interactivos con cuadro resaltado rojo (Interactividad)	Muestra una ventana con el texto (Aquí seleccionamos la acción que queremos con respecto al avance o retroceso de las páginas), además incluye una imagen de la acción a realizar
23	Paquete de iconos de elementos interactivos con cuadro resaltado rojo (Interactividad)	Muestra una ventana con el texto (Aquí copiamos el enlace al cual queremos redireccionarnos), además incluye una imagen de la acción a realizar
24	Icono grande interactivo Ir a enlace 	Abre una pestaña nueva en el explorador siguiendo un enlace a un sitio web (En este caso una presentación solo de muestra)
	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 25]
	Icono siguiente 	Pasar a la diapositiva siguiente [Diapositiva 26]
25	Icono de la red social YouTube 	Abre un video demostrativo del uso de YouTube creado por el grupo The Best
26	Imagen y nombre de Lorena Baquero	Abre una presentación en YouTube presentando a Lorena Baquero
	Imagen y nombre de Xavier Paredes	Abre un Audio Grabado con la herramienta SoundCloud presentando a Xavier Paredes
	Imagen y nombre de Diana Vallejo	Abre una presentación en YouTube presentando a Diana Vallejo

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Diapositiva	Objeto	Acción
	Imagen y nombre de María Rosa Gallegos	Abre una presentación en YouTube presentando a María Rosa Gallegos
	Imagen y nombre de Maykel Barbán	Abre una presentación en YouTube presentando a Maykel Barbán
	Imagen y nombre de Darwin Becerra	Abre un Audio Grabado con la herramienta SoundCloud presentando a Darwin Becerra

Archivador:

- Botón empezar.
- Botón interactivo de siguiente.
- Acceder a Genially (botón interactivo)
- Registrarse (botón interactivo)
- Crear presentación (botón interactivo)
- Usar recursos (botón interactivo)
- Imagen interactiva con el texto (Abrir un navegador de su preferencia: Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, entre otros).
- Imagen interactiva con el texto (Ir a la página principal de la herramienta Genially en el siguiente enlace: [Genially](#))
- Imagen de inicio de **Genially**
- Botón interactivo ir a inicio.
- Imagen interactiva con el texto (Oprimir botón para **Registrarse**)
- Imagen interactiva con el texto (Para ello usar cuenta de correo)
- Imagen de elegir una cuenta.
- Imagen interactiva con el texto (Seleccionamos el perfil educativo).
- Imagen de personalización.
- Imagen interactiva con el texto (Todo listo para empezar).
- Imagen de Todo listo para empezar.
- Imagen interactiva con el texto (Usar el botón crear Genially para escoger plantilla).
- Imagen interactiva con el texto (Luego escogemos presentación).
- Imagen de presentaciones.

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

- Imagen interactiva con el texto (Luego de definir la plantilla, marcar la casilla seleccionar todo y añadir).
- Imagen de seleccionar las páginas para comenzar a crear.
- Imagen insertar etiqueta.
- Imagen de interactividad resaltada
- Imagen interactiva grande de insertar etiqueta
- Imagen de insertar etiqueta con botón guardar.
- Imagen interactiva grande de insertar ventana.
- Imagen insertar ventana.
- Imagen ir a página específica.
- Imagen interactiva grande ir a página.
- Imagen ir a página específica con botón guardar.
- Imagen insertar enlace.
- Imagen interactiva grande de insertar ir a enlace.
- Imagen insertar elemento externo.
- Elemento interactivo de la red social YouTube.
- Imagen de agradecimiento.
- Seis imágenes con los integrantes del grupo.
- Seis recursos audiovisuales de autopresentación de cada integrante.

4.4 Video tutorial de Quiz:

Título:	<p>Video 1: como crear un quiz?</p> <p>1 Quiz Portada</p> <p>2 Quiz Pregunta 1</p> <p>3 Respuesta Correcta 1</p> <p>4 Quiz Pregunta 2</p> <p>5 Respuesta Correcta 2</p> <p>6 Quiz Pregunta 3</p> <p>7 Respuesta Correcta 3</p> <p>8 Quiz Pregunta 4</p> <p>9 Respuesta Correcta 4</p> <p>10 Quiz Pregunta 5</p> <p>11 Quiz Final</p> <p>12 Mensaje de Error</p>
----------------	---

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Descriptivo:

1 Quiz Portada:

Tema general del quiz "Cultura General".

2 Quiz Pregunta 1:

Contiene la pregunta, las respuestas y una imagen relacionada con la pregunta.

3 Respuesta Correcta 1:

Contiene retroalimentación sobre el tema de la pregunta 1.

4 Quiz Pregunta 2:

Contiene la pregunta, las respuestas y una imagen relacionada con la pregunta.

5 Respuesta Correcta 2:

Contiene retroalimentación sobre el tema de la pregunta 2

6 Quiz Pregunta 3:

Contiene la pregunta, las respuestas y una imagen relacionada con la pregunta.

7 Respuesta Correcta 3:

Contiene retroalimentación sobre el tema de la pregunta 3

8 Quiz Pregunta 4:

Contiene la pregunta, las respuestas y una imagen relacionada con la pregunta.

9 Respuesta Correcta 4:

Contiene retroalimentación sobre el tema de la pregunta 4

10 Quiz Pregunta 5:

Contiene la pregunta, las respuestas y una imagen relacionada con la pregunta.

11 Quiz Final:

Contiene un mensaje de "Felicitaciones" y una caja de texto para volver a empezar el quiz.

12 Mensaje de Error:

Contiene un mensaje de error y una caja de texto “volver a intentar”.

Base didáctica:

Socializar el uso de la herramienta Genially para crear quizzes interactivos y que lo docentes puedan aplicarlo en el proceso pedagógico.

Tipo de recurso o actividad:

Genially es un recurso interactivo. En este quiz se utilizó:

- Texto
- Imágenes
- Animación
- Sonido

4.4.1 Parametrización de Quiz:

Diapositiva	Objeto	Acción
1	Cuadro de texto “ Empezar ”	Ir a la diapositiva 2, es decir ir a la primera pregunta del Quiz.
2	a. Cuadro de texto “Quito”	a. Ir a la diapositiva 12, es decir ir a la diapositiva de ERROR.
	b. Cuadro de texto “Cuenca”	b. Ir a la diapositiva 3, es decir ir a la diapositiva Respuesta Correcta
	c. Cuadro de texto “Loja”	c. Ir a la diapositiva 12, es decir ir a la diapositiva de ERROR.
3	Icono siguiente “V” 	Ir a la diapositiva 4, es decir ir a la segunda pregunta del Quiz.
4	a. Cuadro de texto “24 Provincias”	a. Ir a la diapositiva 5, es decir ir a la diapositiva Respuesta Correcta

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

	b. Cuadro de texto "22 Provincias"	b. Ir a la diapositiva 12, es decir ir a la diapositiva de ERROR
5	Icono siguiente "V" 	Ir a la diapositiva 6, es decir ir a la tercera pregunta del Quiz.
6	a. Cuadro de texto "1920"	a. Ir a la diapositiva 12, es decir ir a la diapositiva de ERROR.
	b. Cuadro de texto "1830"	b. Ir a la diapositiva 7, es decir ir a la diapositiva Respuesta Correcta
	c. Cuadro de texto "2008"	c. Ir a la diapositiva 12, es decir ir a la diapositiva de ERROR.
7	Icono siguiente "V" 	Ir a la diapositiva 8, es decir ir a la cuarta pregunta del Quiz.
8	a. Cuadro de texto "Perú"	a. Ir a la diapositiva 12, es decir ir a la diapositiva de ERROR.
	b. Cuadro de texto "Colombia"	b. Ir a la diapositiva 9, es decir ir a la diapositiva Respuesta Correcta
	c. Cuadro de texto "Brasil"	c. Ir a la diapositiva 12, es decir ir a la diapositiva de ERROR.
9	Icono siguiente "V" 	Ir a la diapositiva 10, es decir ir a la quinta pregunta del Quiz.
10	a. Cuadro de texto "Guayas"	a. Ir a la diapositiva 11, es decir ir a la diapositiva de Felicitaciones
	b. Cuadro de texto "Azuay"	b. Ir a la diapositiva 12, es decir ir a la diapositiva de ERROR.
	c. Cuadro de texto "Pichincha"	c. Ir a la diapositiva 12, es decir ir a la diapositiva de ERROR.

11	Cuadro de texto “Volver a empezar”	Ir a la diapositiva inicial, es decir ir a la diapositiva uno para empezar de nuevo el Quiz.
12	Cuadro de texto “Volver a intentar”	Ir a la diapositiva de la pregunta que contestó de manera incorrecta.

Archivador:	<ul style="list-style-type: none"> ● Caja de texto “empezar” ● Respuesta interactiva 1 ● Ícono interactivo de siguiente ● Respuesta interactiva 2 ● Respuesta interactiva 3 ● Caja de texto volver a empezar ● Caja de texto volver a intentar
--------------------	---

4.5 Video tutorial del Escape Room:

Título:	<p>1 portada 2 intro 3 misiones 1 4 escenario 1 5 misiones 2 6 escenario correcto 7 escenario 2 8 escenario 2.1 9 misiones 3 10 pregunta 3 11 código 12 caja 1 13 caja 2 14 misiones 4 15 pregunta 4.1 16 pregunta 4.2 17 misiones 5 18 fin 19 incorrecta</p>
----------------	---

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Descriptivo:

1 portada

Título de la presentación: Salvemos el planeta

Título secundario: Cielo azul

Botón empezar

2 intro

Botón de intro

Texto secundario: Nuestro planeta Tierra vive momentos preocupantes y nosotros debemos ayudarlo.

Botón de continuar

3 misiones 1

Botón misión 1

4 escenario 1

Texto 1

Cuadro de pregunta

Tres cuadros interactivos de respuesta

5 misiones 2

Botón misión 2

6 escenario correcto

Botón de continuación

7 escenario 2

Botón de arrastra y descubre

Elemento interactivo 1

Elemento interactivo 2

Recurso imagen estática

8 escenario 2.1

Cuadro de pregunta

Tres cuadros interactivos de respuesta

9 misiones 3

Botón misión 3

10 pregunta 3

Cuadro de pregunta
Tres cuadros interactivos de respuesta

11 código

Recuadro con texto 1: “recuerda el código”
Recuadro con código
Botón continuar

12 caja 1

Botón interactivo casillero 2-16

13 caja 2

Recurso fondo negro
Recurso fondo blanco interactivo

14 misiones 4

Botón interactivo misión 4

15 pregunta 4.1

Cuadro de pregunta
Tres cuadros interactivos de respuesta

16 pregunta 4.2

Cuadro de texto
Botón continuar

17 misiones 5

Contraseña interactiva
Botón continuar

18 fin

Botón de texto
Botón de audio

19 incorrecta

Botón de texto
Botón de volver intentar

Base didáctica:

Fomentar el uso de la herramienta Genially para crear misiones interactivas, en las cuales los docentes capacitados logren cumplir los objetivos planteados en las estrategias presentadas.

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Tipo de recurso o actividad:	<p>Genially es un recurso interactivo. En este Escape Room se utilizó:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Texto ● Imágenes ● Animación ● Audio
-------------------------------------	--

4.5.1 Parametrización del Escape Room:

Diapositiva	Objeto	Acción
	Genially	Ingresar a Genially
	Crear Genially	Dar clic en Crear Genially
	Gamificación	Dar clic en Crear Gamificación
	Escape Room	Escoger la plantilla Breakout Misterio
	Cuadro de nombre	Cambiar el nombre a Planeta Tierra
1	Fondo 	Seleccionamos el fondo de origen y lo eliminamos Seleccionamos la sección fondo y escogemos el que nos guste de Pixabay
	Texto principal	Borramos el original y colocamos el nuestro
	Botón animación 	Entrada aparecer
	Texto secundario	Borramos el original y colocamos el nuestro
	Botón animación 	Entrada aparecer
	Empezar	

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

	Botón animación 	No lo modificamos	
	Botón interactividad 	Página siguiente	
2	Fondo 	Seleccionamos el fondo de origen y lo eliminamos Seleccionamos la sección fondo y escogemos el que nos guste de Pixabay	
	Texto principal	No lo modificamos	
	Texto secundario	Borramos el original y colocamos el nuestro	
	Continuar		
	Botón animación 	Entrada aparecer	
	Botón interactividad 	Página siguiente	
3	Misión1		
	Botón interactividad 	Página siguiente	
4	Texto 1		
	Botón animación 	Entrada aparecer deslizar	Salida
	Pregunta	Borramos el original y colocamos el nuestro	
	Cuadros de respuesta		
	Respuesta incorrecta *		
	Botón interactividad 	Última página	
	Respuesta correcta		
	Botón interactividad 	Página siguiente	

	Respuesta incorrecta *	
	Botón interactividad 	Última página
19*	Volver a intentar	
	Botón interactividad 	Volver atrás
5	Recurso	Círculo
	Botón animación 	Entrada aparecer
	Botón interactividad 	Página siguiente
	Botón animación 	Entrada aparecer
	Botón interactividad 	Página siguiente
6	Misión 2	
	Completada	
	Botón animación 	Entrada bote atrás
	Misión 2	
	Botón interactividad 	Página siguiente
7	Arrastra y descubre	Muestra una ventana de como registrarse en Genially
	Botón animación 	Entrada aparecer deslizar Salida
	Elemento interactivo 	Flecha
	Botón animación 	Entrada aparecer

	Elemento interactivo 	Recuadro borrado y cambiado
	Botón arrastrar 	Activar
	Recurso 	
	Botón animación 	Entrada aparecer
	Botón interactividad 	Página siguiente
8	Pregunta	Borramos el original y colocamos el nuestro
	Cuadros de respuesta	
	Respuesta incorrecta *	
	Botón interactividad 	Última página
	Respuesta correcta	
	Botón interactividad 	Página siguiente
	Respuesta incorrecta *	
9	Botón interactividad 	Última página
	Misión 2	
10	Botón interactividad 	Página siguiente
	Pregunta	Borramos el original y colocamos el nuestro
	Cuadros de respuesta	
	Respuesta correcta	
		Página siguiente

	Botón interactividad 	
	Respuesta incorrecta *	
	Botón interactividad 	Última página
	Respuesta incorrecta *	
	Botón interactividad 	Última página
	Fondo 	Seleccionamos el fondo de origen y lo eliminamos Seleccionamos la sección fondo y escogemos el que nos guste de Pixabay
***	Barra lateral	Eliminar escenas 
11	Recuerda el código	
	Botón animación 	Entrada aparecer Salida deslizar
	Código	No lo modificamos
	Continuar	
	Botón animación 	Entrada aparecer
	Botón interactividad 	Página siguiente
12	Casillero 216	
	Botón interactividad 	Página siguiente
13	Fondo negro	
	Botón animación 	Entrada aparecer

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

	Fondo blanco	
	Botón interactividad 	Página siguiente
14	Misión 4	
	Botón interactividad 	Página siguiente
15	Pregunta	Borramos el original y colocamos el nuestro
	Cuadros de respuesta	
	Respuesta incorrecta *	
	Botón interactividad 	Última página
	Respuesta correcta	
	Botón interactividad 	Página siguiente
	Respuesta incorrecta *	
16	Botón interactividad 	Última página
	Recurso 	Borramos el original y colocamos el nuestro: Nuestro planeta
	Continuar	
17	Botón interactividad 	Página siguiente
	Misiones finalizadas	
	Barra lateral	
	Contraseña 	Los títulos se mantienen igual y cambiamos la contraseña: Tierra
	Continuar	
		Página siguiente

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

	Botón interactividad 	
18	Fondo 	Seleccionamos el fondo de origen y lo eliminamos Seleccionamos la sección fondo y escogemos el que nos guste de Pixabay
	Texto principal	Borramos el original y colocamos el nuestro
	Botón animación 	Entrada aparecer
	Audio	No lo modificamos

Archivador:

- Botón empezar
- Botón de continuar
- Botón misión 1
- Tres cuadros interactivos de respuesta
- Botón misión 2
- Botón de continuación
- Botón de arrastra y descubre
- Elemento interactivo 1
- Elemento interactivo 2
- Recurso imagen estática
- Cuadro de pregunta
- Botón misión 3
- Botón continuar
- Botón interactivo casillero 2-16
- Recurso fondo blanco interactivo
- Botón interactivo misión 4
- Contraseña interactiva
- Botón de audio
- Botón de volver intentar

4.6 Enlaces al material de la presentación en Genially:

Presentación de Genially	Enlace de la presentación de Genially: https://view.genial.ly/6211a95bc0b8a2001a20dae8/presentation-the-best-presentacion-en-genaially
Quiz	Enlace del video de Quiz: https://drive.google.com/file/d/1VC4iAXVJOg1dZL32ceTNkr3iONvlbdNU/view?usp=sharing
Escape Room	Enlace del Escape Room: https://view.genial.ly/62154b85174e890012588515/interactive-content-planeta-tierra Enlace del video del Escape Room: https://drive.google.com/file/d/1o4-U6iijp63IMYW_UYurPkFPiZ29pN4vr/view?usp=sharing

CAPÍTULO 5: PLATAFORMA DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

5.1 SCORM

5.1.1 Procedimiento para el registro en la herramienta:

Se procede a ingresar a la página de la herramienta IsEazy, a través del siguiente link:
<https://iseazy.com/es>

5.1.2 Creación de un curso:

Se ha logrado crear un paquete integrado donde facilite la capacitación a los docentes en el uso de la herramienta Genially, que les permita diseñar presentaciones, Quiz y Escape Room.

5.1.3 Objetivo del material didáctico creado:

Integrar en un paquete IsEazy, el recurso y las actividades realizadas con la herramienta Genially, para capacitar a los docentes en el uso de la misma y que lo puedan aplicar en su proceso didáctico.

5.1.4 Proceso:

1. Una vez ingresado a IsEazy, escogemos “curso express”, elegimos la plantilla “basic”, seleccionamos los colores.
2. Empezamos a editar los slides de portada, índice, texto, multimedia, equipo The Best, con las autopresentaciones.
3. Se incluyen la presentación del Genially, del Quiz y del Escape Room con sus respectivos enlaces.
4. Se realiza la evaluación con sus respuestas y el correspondiente feedback.

5.1.5 Publicación en formato SCORM y/o link

<https://iseazy.com/dl/f675336d6e8c4417bd1c00e0491f6509>

5.1.6 Enlace al paquete Zip SCORM Grupo The Best

<https://drive.google.com/file/d/1Ot5JHLrB5xv4rh1dMhfQuSx2F0yudTMR/view?usp=sharing>

5.1.7 Conclusiones:

Luego del trabajo estructurado, la herramienta IsEazy, permitió crear contenido para compilar todo en un paquete SCORM. De esa manera, se logró plasmar una presentación para unir los diferentes recursos y actividades que servirán de modelo y ejemplo para la capacitación de docentes y más adelante, la aplicación de los mismos.

5.2 Ejecución del Proyecto

5.2.1 ¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

Los docentes del Área de Ciencias Naturales del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre de la ciudad de Machala.



5.2.2 ¿Quiénes serán los docentes?

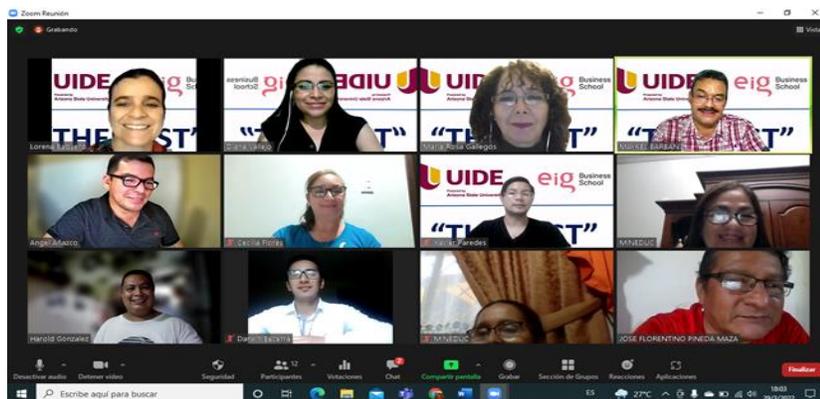
Estudiantes de la Maestría de Educación, con mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC, de la UIDE. Nuestro grupo The Best está conformado por seis integrantes, quienes cursamos esta maestría y deseamos transmitir los conocimientos adquiridos, como un aporte a la comunidad educativa que permitirá mejorar el desempeño docente y el aprendizaje en los estudiantes.



Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

5.2.3 ¿Dónde se producirá la acción educativa?

Será a través de la plataforma Zoom, por ser una herramienta digital amigable, práctica y de fácil acceso. Este recurso permitirá una comunicación sincrónica y efectiva entre los participantes.



5.3 Camino pedagógico:

5.3.1 ¿La acción forma parte de un curso más amplio?

Sí, porque la capacitación será impartida a 20 docentes del Área de Ciencias Naturales del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre. Esta es una institución fiscal, laica, tiene jornadas matutina y vespertina; cuenta con alrededor de 3000 estudiantes.

Esta capacitación beneficiará a la comunidad educativa ya que, los docentes podrán replicar lo aprendido a sus compañeros lo que mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes.

5.3.2 ¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas a tener en cuenta antes de la realización de esta acción?

Existen ciertas cuestiones que debemos tomar en cuenta como:

- Probablemente la ineficiente conectividad de los docentes.
- Docentes que no son nativos digitales.
- Predisposición para la capacitación en una semana.

5.4 ¿Qué elementos tiene la acción?

5.4.1 Oficio:

Enviar un oficio de presentación al Rector de la Institución con la propuesta de capacitación, en la que consten los temas y el cronograma: se llevarán a cabo 3 sesiones síncronas de 1h30 de duración cada una durante tres días en una semana.

Quito, 22 de marzo de 2022.

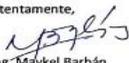
Doctor
Diego Francisco Chiriboga Vivanco
RECTOR(E) DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "NUEVE DE OCTUBRE"
Presente. –

Reciba un atento y cordial saludo, augurando los mejores éxitos en la labor a usted encomendada en beneficio de la comunidad de su cantón.

Somos maestrantes de la Universidad Internacional del Ecuador UIDE, en Educación con mención en Gestión de Aprendizajes Mediados por TIC. Nuestro propósito para finalizar la maestría es elaborar un proyecto aplicando el uso de herramientas digitales, es por ello que solicitamos nos permita realizar una capacitación a los docentes del Área de Ciencias Naturales, los días lunes 28, martes 29 y miércoles 30 de marzo del 2022, de 17h00 a 18:30, a través de Zoom, cuyo link se enviará con anticipación.

El objetivo es compartir lo aprendido ofreciendo tres talleres, los temas propuestos son los siguientes: uso de la herramienta Genially, con la elaboración de una presentación, un Quiz y un Escape Room. Pensamos que esta capacitación beneficiará a sus docentes tomando en cuenta la era digital en la que vivimos actualmente.

Esperamos contar con su aprobación y con la colaboración comprometida de los docentes. Al final entregaremos un certificado de participación.

Atentamente,

Ing. Maykel Barbán
COORDINADOR DEL GRUPO



5.4.2 Invitación:

Enviar la invitación para la sesión informativa sobre la capacitación a través de un link de ingreso a Zoom, diseñada en Canva.



5.4.3 Herramienta de capacitación: Plataforma Zoom

5.4.4 Horario de capacitación:

DIA	HORA	TEMA	RESPONSABLE	AYUDANTES DE CÁTEDRA	EVALUACIÓN
Lunes 28 marzo 2022	5pm a 6:30 pm	Presentación de Genially	Maykel Barbán	Diana Vallejo	Aplicar Mentimeter .
Martes 29 marzo 2022	5pm a 6:30 pm	Quiz	Darwin Becerra	M. Rosa Gallegos	Aplicar un Quiz .
Miércoles 30 marzo 2022	5pm a 6:30 pm	Diseño de Escape Room	Xavier Paredes	Lorena Baquero	Aplicar un Kahoot .

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

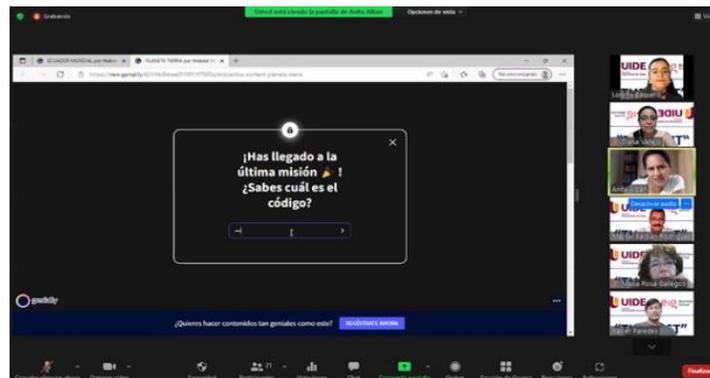
5.4.5 Evaluación:

Uso de Padlet como un recurso de apoyo para monitorear y evaluar a los docentes capacitados.



5.4.6 Retroalimentación:

Revisión de las actividades realizadas de parte de los docentes.



Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

5.4.7 Estímulo:

Entrega de un certificado de participación del curso elaborado en Slidesgo.



5.5 Desarrollo del contenido en la plataforma Brightspace

Dentro de nuestra la plataforma EDU The Best, encontraremos las siguientes secciones:

5.5.1 Cronograma del curso de la capacitación sincrónica aplicado a los docentes de nuestro proyecto durante estos tres días:

DIA	HORA	TEMA	RESPONSABLE	AYUDANTES DE CÁTEDRA	EVALUACIÓN
Lunes 28 marzo 2022	5pm a 6:30 pm	Presentación de Genially	Maykel Barbán	Diana Vallejo	Aplicar Mentimeter
Martes 29 marzo 2022	5pm a 6:30 pm	Quiz	Darwin Becerra	María Rosa Gallegos	Aplicar un Quiz.
Miércoles 30 marzo 2022	5pm a 6:30 pm	Diseño de Escape Room	Xavier Paredes	Lorena Baquero	Aplicar un Kahoot.

5.5.2 ¿Cómo vamos a utilizar el entorno?

PILARES	ACCIONES
Información	<p>Enviar al rector del Colegio, una propuesta de capacitación de la aplicación Genially para los docentes del área de Ciencia Naturales.</p> <p>Solicitar nómina de docentes con datos informativos.</p>
Comunicación	<p>Enviar la invitación vía WhatsApp utilizando la aplicación Canva.</p> <p>Enviar el link para las capacitaciones en Zoom.</p>
Cooperación	<p>Uso del Padlet como medio interactivo entre docentes y capacitadores.</p>
Administración	<p>Manejo de la plataforma zoom, registro de asistencia por el chat, registro de evidencia fotográfica.</p>

5.5.3 ¿Con qué recursos de apoyo vamos a contar?

RECURSOS	ACCIONES
Metodológico	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizar datos informativos de los docentes.
Documentales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostrar la presentación en Genially, Quiz, Escape Room en SCORM. ➤ Utilizar Padlet para consultar el contenido de SCORM y también para enviar los trabajos de evaluación.

Informativos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enviar carta al rector con el cronograma de capacitación. ➤ Utilizar Padlet como medio informativo
Relacionales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crear un grupo de WhatsApp.

5.5.4 Tabla de contenido:

Bienvenida del Grupo The Best

En esta sección incorporaremos un video en el que daremos a conocer los temas que se van a tratar en los tres días de la capacitación. (Utilizaremos la herramienta Filmora)

ENLACE:

<https://drive.google.com/file/d/12zbOs92AKmUxuoylxkjtqStMao4iSZ8F/view?usp=sharing>

5.5.5 Clases

Clase 1: ¿Cómo crear una presentación en Genially?

Actividad	Desarrollo
Presentación de la clase:	<p>Introducción de cómo crear una presentación en Genially, utilizando Prezi video.</p> <p>Enlace de la presentación: https://prezi.com/v/embed/mq2csyvkfeke</p>
Infografía:	<p>Elaborada en Canva sobre el tema.</p> <p>Enlace: https://www.canva.com/design/DAE8UujJ-a0/O_Mrll7cSncBLVqf0-fxtA/watch?utm_content=DAE8UujJ-a0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink</p>

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Tema:	<p>Enlace de la presentación de cómo crear un Genially y una clase síncrona (Zoom) de ¿cómo crear la presentación de Genially?</p> <p>Enlace de la presentación: https://view.genial.ly/6211a95bc0b8a2001a20dae8/presentation-the-best-presentacion-en-genially</p>
Lecturas de profundización	<p>Enlace de la lectura de profundización: https://www.xataka.com/empresas-y-economia/genially-startup-cordobesa-que-aspira-a-ser-alternativa-a-powerpoint-sus-contenidos-interactivos</p>
Test	<p>Utilizar Mentimeter para generar lluvia de ideas sobre Genially.</p> <p>Enlace a Mentimeter: https://www.menti.com/zzrkapjcw</p>
Foro del debate	<p>¿Cuáles son las ventajas de utilizar Genially frente a otras herramientas como PowerPoint?</p>
Grabación Clase 1	<p>Grabación de la capacitación síncrona sobre la presentación de cómo crear un Genially.</p> <p>Enlace de la grabación de la clase síncrona del lunes 28 de marzo de 2022: https://drive.google.com/file/d/1EoZrZFW2rL9gBWfA7yFnuK-eIMQ8h5rU/view?usp=sharing</p>

Clase 2: ¿Cómo elaborar un Quiz en Genially?

Actividad	Desarrollo
Presentación de la clase:	Introducción de cómo crear un Quiz utilizando Prezi video. Enlace de la introducción con video: https://prezi.com/v/klyuza48sszz/que-es-un-quiz-genially/?preview=1 Enlace de la presentación del Quiz: https://app.genial.ly/editor/623fb0194cf00c001187b329
Infografía:	Elaborada en Genially sobre el tema. Enlace https://view.genial.ly/62423981b437e40018fcc8cc
Tema:	Enlace de la presentación de cómo crear un Quiz y una clase síncrona (Zoom) https://drive.google.com/file/d/1VC4iAXVJOg1dZL32ceTNkr3iONvIbdNU/view?usp=sharing
Lecturas de profundización	Enlace de la lectura de profundización: https://www.creatividad.cloud/genially-una-herramienta-para-hacer-presentaciones-interactivas/
Test de evaluación	Aplicar un Quiz. Enlace de la evaluación: https://view.genial.ly/6240e66f6ecab8001844e1d5/interactive-content-d-capacitacion-prueba-quiz-ruleta-genial
Foro del debate	Mencione otras herramientas informáticas que sirvan para evaluar conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Grabación clase 2	Grabación de la capacitación síncrona sobre la presentación de cómo elaborar un Quiz Enlace de la grabación de la clase síncrona del martes 29 de marzo de 2022:

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

	https://drive.google.com/file/d/1ax8MAOSjnu3lsRDhWqczOGk8WAYwLQKO/view?usp=sharing
--	---

Clase 3: ¿Cómo crear un Escape Room?

Actividad	Desarrollo
Presentación de la clase:	<p>Introducción de cómo crear un Escape Room utilizando Prezi video.</p> <p>Enlace de la introducción con video: https://prezi.com/v/ubisvistbcnr/</p> <p>Enlace de la introducción: https://view.genial.ly/624344d236c7700011af8df1</p>
Infografía:	<p>Elaborada en Canva sobre el tema.</p> <p>Enlace: https://www.canva.com/design/DAE8aUaeiu8/tDjZP4bdzUWrNK8BBYz_eg/view?utm_content=DAE8aUaeiu8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink</p>
Tema:	<p>Enlace de la presentación de cómo crear un Escape Room utilizando Genially y una clase síncrona (Zoom)</p> <p>Enlace de la presentación “Salvemos el Planeta”: https://view.genial.ly/62154b85174e890012588515/interactive-content-planeta-tierra</p> <p>Enlace del Escape Room para la clase síncrona “Ecuador en el mundo”: https://view.genial.ly/62411da790f9ae00183463a5/interactive-content-ecuador-mundial</p>
Lecturas de profundización	<p>Enlaces de las lecturas de profundización: https://www.aulaplaneta.com/2020/08/28/recursos-tic/escape-room-dinamiza-tu-ensenanza-a-traves-del-juego</p>

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

	<p>https://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/view/507/557 https://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/view/507/557</p> <p>https://inspiratics.org/es/recursos-educativos/escape-roome-en-las-aulas/</p>
Test	<p>Aplicar un Kahoot</p> <p>Enlace: www.kahoot.it https://kahoot.it/challenge/0160531?challenge-id=d3018197-bbe6-4bdc-a99d-9d22ddaace13_1648781851185</p>
Foro del debate	¿Cómo incentiva el pensamiento reflexivo un Escape Room?
Grabación de la clase 3	<p>Grabación de la capacitación síncrona sobre la presentación de cómo crear un Escape Room.</p> <p>Enlace de la grabación de la clase síncrona del miércoles 30 de marzo de 2022:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1FVT5UaivTBNi0DfO18YIOWCEZ2fZfQGn/view?usp=drivesdk</p>

5.5.6 Prueba final de la capacitación

Con el fin de comprobar los conocimientos impartidos en las capacitaciones, se aplicará un cuestionario utilizando una herramienta de Genially.

Enlace:

<https://view.genial.ly/6246647f8db39f00112bb9a0/interactive-content-quiz-flipcard>

5.5.7 Encuesta sobre la capacitación

Una vez concluidas las capacitaciones se colocará un enlace donde se pueden revisar los resultados de las encuestas realizadas.

Nota:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfT0Wir0mfh6Mlij1xJNa38QmMfSq0kSvlpcM80ugoCiWVsSg/viewform?usp=sf_link

5.8 Propuesta del Proyecto PLAN B

En vista de lo importante que es actuar e innovarse, en nuestro proyecto, hemos planificado acciones que contribuyan al desarrollo del mismo, incorporando actividades innovadoras a nuestra acción educativa con el uso de herramientas digitales. En caso de que la actividad planificada en un inicio falle, proponemos un plan B y un plan C, y adicionalmente una evaluación para cada taller.

CONTENIDO	ACTIVIDAD PLANIFICADA (PLAN A)	PLAN B	PLAN C	EVALUACIÓN
<p>Taller 1: Capacitación en la Herramienta Genially</p> <p>Nivel: Docentes del área de Ciencias Naturales</p> <p>Tiempo: 2 horas</p>	<p>Elaboración de una presentación utilizando la herramienta Genially.</p>	<p>Presentación de la herramienta en Power Point.</p> <p>Descargar un PDF de la presentación de Genially.</p>	<p>Presentación de un video en Filmora o Edpuzzle que indique los pasos a seguir para hacer una presentación en Genially.</p>	<p>Utilizar Mentimeter para generar lluvia de ideas sobre Genially.</p>

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

<p>Objetivo: Elaborar una presentación que haga uso de las bondades de la interactividad que brinda la herramienta Genially.</p>				
<p>Taller 2: Quiz</p> <p>Nivel: Docentes del área de Ciencias Naturales</p> <p>Tiempo: 2 horas</p> <p>Objetivo: Diseñar un Quiz siguiendo las instrucciones a través de un video tutorial.</p>	<p>Elaborar un Quiz mediante la observación de un video tutorial utilizando la aplicación Genially.</p>	<p>Utilizar una presentación utilizando Powtoon.</p>	<p>Presentamos una infografía en Canva con los pasos a seguir un Quiz.</p>	<p>Aplicar un Kahoot.</p>
<p>Taller 3: Escape Room</p>	<p>Elaborar un Escape Room utilizando la herramienta</p>	<p>Hacer una presentación en Google presentaciones.</p>	<p>Hacer una presentación en Prezzi.</p>	<p>Aplicar un Quizzes.</p>

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

<p>Nivel: Docentes del área de Ciencias Naturales</p> <p>Tiempo: 2 horas</p> <p>Objetivo: Diseñar un Escape Room.</p>	<p>Genially, a través de un video tutorial.</p>			
--	---	--	--	--

CAPÍTULO 6: CÓDIGO DEONTOLÓGICO

6.1 ¿De qué manera contribuye el proyecto a la mejora individual o social?

Actualmente, en el ámbito educativo han surgido cambios significativos en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido al auge de las tecnologías. Por ende, el proyecto ayuda a la formación profesional y emocional de los docentes permitiéndoles tener confianza en el uso e implementación de TIC. Así mismo, la tecnología forma parte de nuestras vidas y la de los estudiantes al considerarse nativos digitales. Por ello, el docente, debe capacitarse en herramientas informáticas para que pueda implementar en el proceso educativo y de esta manera, se adapte a los cambios tecnológicos que la sociedad requiere.

Según Luz Marina Gallardo (2014), con el uso de las computadoras o TIC, los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento y de la lógica, lo que favorece el proceso del aprendizaje significativo en los estudiantes. Facilitan el ambiente de aprendizaje, que se adaptan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo. (Gómez Gallardo & Macedo Buleje, 2010)

Conole (2013), menciona a los Entornos de Enseñanza Aprendizaje (EVEA o Learning Management Systems, LMS) como sistemas integrales que funcionan como reflejo de la práctica docente y de cómo ésta sirve de apoyo al aprendizaje. Así, los EVEA o LMS consisten en un conjunto de herramientas que permiten a profesores y alumnos subir contenidos, comunicarse y colaborar, proporcionándoles además un sitio donde subir trabajos y obtener feedback. Hoy en

día los LMS suelen incorporar además las llamadas herramientas de analíticas de aprendizaje (learning analytics) que procesan datos, analizan estadísticas, generan informes de uso y proporcionan a profesores y alumnos información sobre las interacciones del alumno y de su progresión en el entorno. (Conole, 2013)

6.2 ¿Qué valores implícitos van en el proyecto?

Creatividad. - La creatividad es un bien social, una decisión y un reto de futuro, la creatividad emerge como una fuerza constituyente para el cambio social, permitiendo a todos los ciudadanos participar activamente en la construcción de alternativas desde todos los ámbitos para diseñar y construir contenidos que estimulen a los estudiantes a aprender. (Torre, 2003)

Confianza. – La confianza genera un clima apto para el aprendizaje, para el diálogo, para resolver conflictos y problemas, para motivar a seguir aprendiendo e innovar. La confianza da seguridad al que enseña y al que aprende, facilita la comunicación y la intersubjetividad entre actores. (Conejeros S., Segure M., & Rojas H., 2010)

Empatía. – La empatía es una capacidad humana antropológica que a través de la evolución ha ido cambiando, que puede continuar evolucionando y en ello la educación tiene un papel importantísimo, sobre todo al entender y compartir el estado emocional de docentes y estudiantes. No obstante, la empatía es todavía una dimensión humana bastante desconocida y a la vez controvertida, ya que nos faculta para trascendernos a nosotros mismos, para identificarnos con “el otro”, con los numerosos y diferentes otros, para fundirnos con la humanidad y a la vez sin dejar de ser nosotros mismos. (Carpena, 2016)

Compromiso. - Gupta y Kulshreshtha (2009), señala que el compromiso alude a dedicación a la tarea, adhesión a los objetivos de la educación, una profunda preocupación por sus estudiantes, conciencia de la responsabilidad y del rol docente y, finalmente, un alto grado de profesionalismo, lo que otorga la importancia necesaria para adquirir nuevos conocimientos a través de las capacitaciones. (Gupta & Kulshreshtha, 2009)

Tolerancia. – La tolerancia es una cualidad personal que implica la capacidad de aceptar las opiniones, creencias y sentimientos de los demás, comprendiendo que las diferencias de puntos de vista son naturales, inherentes a la condición humana, y no pueden dar lugar a agresiones de ningún tipo, para lograrlo es necesario potenciar las emociones positivas, pero también regular las emociones negativas que no podemos evitar. Es importante enseñar a tolerar mediante una regulación emocional. (Enciclopedia de Ejemplos, 2022)

6.3 Compromisos y deberes en relación con el alumno.

- Brindar al alumnado un sistema estructurado de conocimientos y habilidades que le permita avanzar en su desarrollo personal de manera integral.
- Adoptar todas las medidas precisas para salvaguardar la libertad, la dignidad y la seguridad física, psicológica y emocional del alumnado. Guardar el secreto profesional en relación con los datos personales del alumnado de que se disponga en el ejercicio profesional de la docencia.
- Evitar cualquier conducta discriminatoria y bullying por razones de sexo, religión, situación económica que afecte al estudiante.

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

- Preservar los derechos de las familias y los tutores en relación con la educación de sus hijos, en concordancia con la autoridad docente y el cumplimiento de los proyectos educativos.
- Proporcionar a las familias y tutores la información necesaria de los proyectos educativos, la programación docente y los criterios de evaluación establecidos en la materia correspondiente.
- Promover la confianza entre el profesorado, los padres de familia y/o tutores de los alumnos, con la finalidad de fortalecer la cooperación y participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos.
- Guardar la privacidad de la información proporcionada en el ejercicio de sus tareas por parte de las familias o tutores.
- Involucrar a los padres de familia en la educación de sus hijos, mediante conferencias que les ayuden al desarrollo individual y de la familia.

6.5 Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.

- Trabajar en equipo con los compañeros y los estudiantes con la finalidad de alcanzar beneficios para la institución educativa.
- Utilizar e implementar en el ámbito educativo herramientas tecnológicas que ayuden al proceso pedagógico y mejore el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Mantener reuniones con las autoridades de la institución para informar el avance del proceso educativo de sus estudiantes.
- Fomentar el cuidado de las instalaciones de la institución.

6.6 Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

- Aportar con conocimientos, capacidades y aptitudes para potenciar el buen trabajo en equipo.
- Colaborar lealmente con los compañeros y con la comunidad educativa.

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

- Respetar el trabajo profesional de los compañeros y ser objetivos en la apreciación del mismo.
- Guardar el secreto profesional en relación con los datos personales de los compañeros.

6.7 Compromisos y deberes en relación con la profesión.

- Desarrollar con profesionalidad la enseñanza.
- Desarrollar un ejercicio profesional que demuestre competencia, dominio de la especialidad y una conducta adecuada.
- Asumir responsabilidades.
- Asumir la obligación de la formación permanente, a través de la actualización didáctica y científica.

6.8 Compromisos y deberes en relación con la sociedad.

- Asumir y cumplir los deberes ciudadanos, actuando con lealtad a la sociedad y a las instituciones.
- Desarrollar una actuación docente acorde a los valores de libertad, justicia, igualdad, pluralismo, tolerancia, comprensión, cooperación, respeto y sentido crítico.
- Promover una educación para el ejercicio activo de la ciudadanía, basada en la igualdad de derechos, la ausencia de discriminación, la libertad personal, la justicia y el pluralismo.
- Contribuir al desarrollo del espíritu crítico y de actitudes reflexivas y comprometidas con la vida social.
- Colaborar activamente en la dinamización de la vida sociocultural de su entorno.

7. CONCLUSIONES Y APLICACIONES

Conclusiones Generales:

- Ha sido muy enriquecedor enfocar nuestro proyecto en capacitar a otros docentes porque descubrimos las grandes ventajas de la herramienta Genially como una de las más usadas a nivel mundial. Además, vimos que facilita su aplicación en diversos enfoques y con ello, también se pueden analizar los trabajos realizados en la misma o incorporarlos en otras plataformas.
- La herramienta es muy completa para generar diversidad de recursos educativos dinámicos e interactivos. Los docentes pueden lograr que los estudiantes se enganchen al hacer sus clases en Genially por todas las bondades que esta presenta. También se pueden reutilizar plantillas y adaptarlas a las necesidades educativas permitiendo mejorar el proceso académico en el aula.

- Nuestro proyecto contribuye a un trabajo mancomunado grupal, ya que cada uno, dentro de sus habilidades fue aportando con conocimientos. Esperamos que Genially se expanda a más docentes logrando un proceso de enseñanza aprendizaje más dinámico e interactivo.

Conclusiones específicas:

- Se ha logrado aprender varias herramientas y recursos necesarios para crear material interactivo encaminado hacia clases más dinámicas.
- Nos hemos dado cuenta que demanda mucho tiempo preparar, planificar, escoger, repetir, comprender, capacitarse y aprender para poder enseñar.
- Permite a los docentes mejorar las competencias digitales y aplicarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Es posible crear presentaciones dinámicas utilizando plantillas y adaptándolas a las necesidades de cada una de las asignaturas.
- Una de las debilidades con las que nos encontramos al utilizar una cuenta gratuita es que no permite el trabajo colaborativo entre docentes.
- La parametrización es un trabajo muy minucioso y detallado que aborda paso a paso todo el proceso de ejecución.
- Genially permite compartir trabajos de otros docentes de manera gratuita adaptada a la realidad y necesidad de quien lo necesite.
- Además, permite mediante la elaboración de un quiz el ensayo error basado en el aprendizaje y la retroalimentación constante.
- La herramienta IsEazy, permite crear contenido para compilar todo en un paquete SCORM. De esta manera, se logra plasmar una presentación para unir los diferentes recursos y actividades que sirven de modelo para la capacitación de docentes.

ANEXOS:

A. Nómina de participantes:

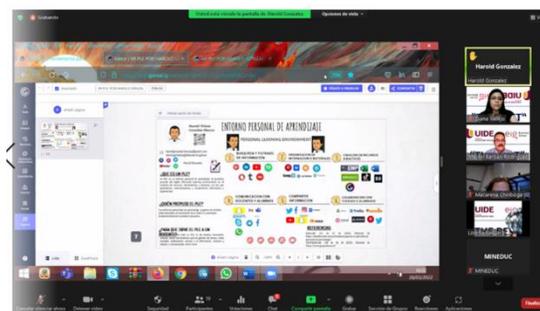
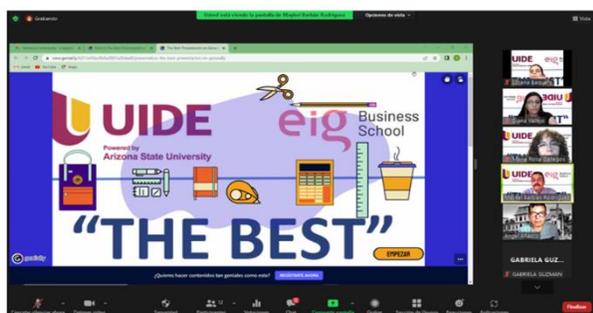
No.	NOMBRE Y APELLIDO
1	Cecilia Flores
2	Harold González
3	José Florentino Pineda
4	Valeria Vera
5	María Augusta Chiriboga
6	Danny Cueva
7	Rosario Veintimilla
8	Ángel Añazco
9	Anita Suárez
10	Anita Albán
11	Sarah Guzmán
12	Leonardo Camacho

Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

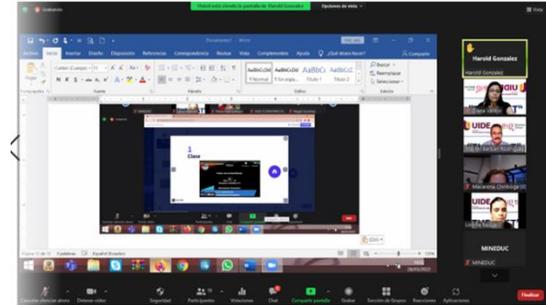
13	Mariela Camacho
14	Fernanda Peña
15	Julián Reyes
16	Kenneth Cedeño
17	Karina Amaya
18	Magaly Savichay
19	Mateo Sosa
20	Teresita Ochoa

B. Evidencias fotográficas de la capacitación

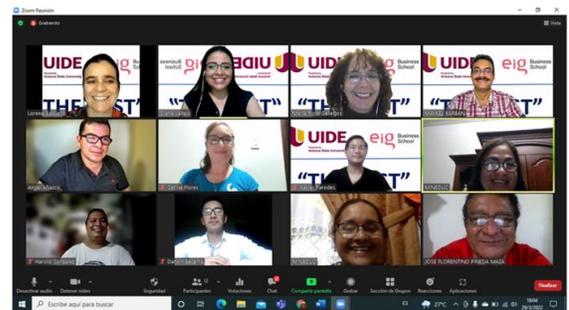
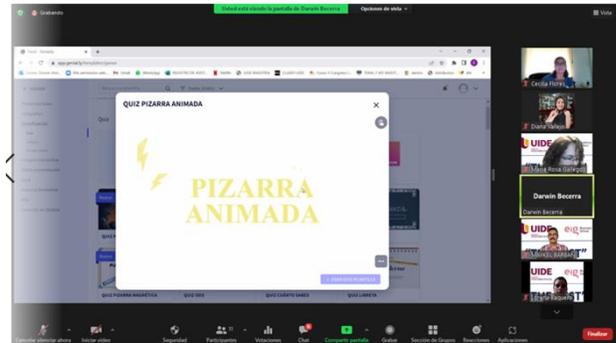
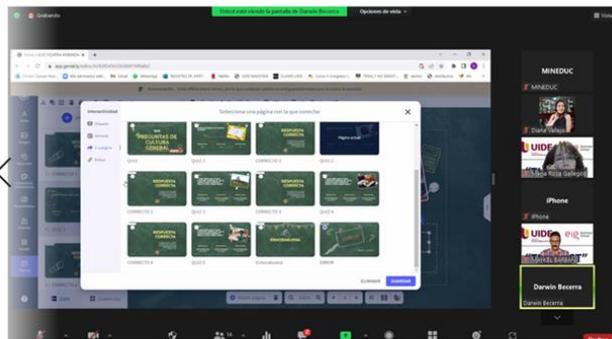
Capacitación síncrona del lunes 28 de marzo de 2022.



Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

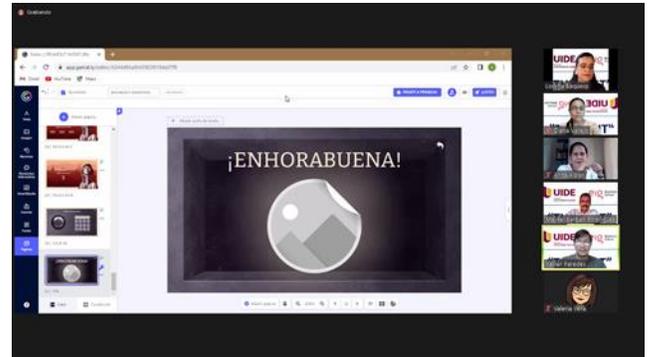
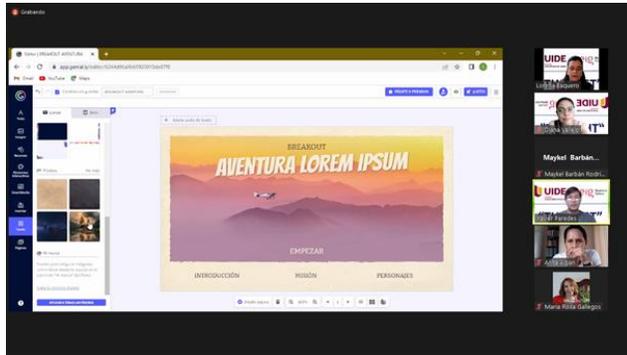


Capacitación síncrona del martes 29 de marzo de 2022.



Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

Capacitación síncrona del miércoles 30 de marzo de 2022.



Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (NORMAS APA)

Banks, S. (2002). *"De juramentos a libros de normas: un examen crítico de los códigos de ética en las profesiones sociales"*, en CEESC (coord.): *Ética y calidad en la acción socioeducativa*. Barcelona: Col·legi d'Educadors i Educadores Socials de Catalunya.

Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. (2007). La interacción en el aprendizaje en red: uso de herramientas, elementos de análisis y posibilidades educativas. *RIED. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 10(2), 97-123. Obtenido de <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/3558/3130>

Carpaena, A. (2016). *La empatía es posible*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre. (2016). Obtenido de <http://nuevedeoctubre.edu.ec/publico/verdoc.aspx?doc=documentos/PEI.pdf>

Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias de la Comunidad de Madrid. (06 de noviembre de 2010). *Código Deontológico de la Profesión Docente*. Obtenido de <https://cdlmadrid.org/codigo-deontologico-de-la-profesion-docente/#:~:text=Desarrollar%20una%20actuaci%C3%B3n%20docente%20acorde,cooperaci%C3%B3n%20respeto%20y%20sentido%20cr%C3%ADtico>

Conejeros S., M. L., Segure M., T., & Rojas H., J. (2010). Confianza un valor necesario y ausente en la educación chilena. *Cielo*, 32(129). Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982010000300003#:~:text=La%20confianza%20genera%20un%20clima,y%20la%20intersubjetividad%20entre%20actores.

Conole, G. (2013). Las pedagogías de los entornos personales de aprendizaje. En L. Catañeda y J. Adell (Eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red*. 185-188.

Enciclopedia de Ejemplos. (2022). *"Tolerancia"*. Obtenido de <https://www.ejemplos.co/20-ejemplos-de-tolerancia/>

Genially. (2022). *Genially*. Obtenido de <https://genial.ly/es/para-educacion/>

Gómez Gallardo, L. M., & Macedo Buleje, J. C. (2010). Importancia de las TIC en la educación básica regular. *Investigación Educativa*, 14(25), 209-224. Obtenido de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/4776/3850>

Gupta, M., & Kulshreshtha, H. (2009). Professional Commitment of the Primary School Teacher. *Cielo*, 34(3), 80-86. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052014000200015&script=sci_arttext#:~:text=%22Compromiso%22%20es%20un%20t%C3%A9rmino%20utilizado,Crosswell%20y%20Elliott%2C%202004).

Pantoja, L. (2002). "Funciones de los códigos deontológicos", en *CEESC (coord.): Ética y calidad en la acción socioeducativa*. Barcelona: *Collegi d'Educadors i Educadors Socials de Catalunya*.

Pérez García, M. P. (2005). Los códigos deontológicos del ejercicio profesional de un maestro. *Bordón Revista de Pedagogía*, 57(5), 675-688. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/40799>

Ramos Martín, L. (03 de mayo de 2018). ¿Existe un código deontológico de la profesión docente? *Revista Ventana Abierta*(27). Obtenido de <https://revistaventanaabierta.es/existe-un-codigo-deontologico-de-la-profesion-docente/>

Rodríguez Morales, Z., & Rodríguez Salazar, T. (marzo de 2016). Los jóvenes, la comunicación afectiva y las tecnologías: entre la ritualización de la expresión y la regulación emocional. *Intersticios Sociales*(11), 1-34.

Torre, S. d. (2003). *Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica*. Barcelona: Octaedro.

Trujillo Sáez, F. (15 de marzo de 2020). *Deberes escolares en tiempos de confinamiento: ¿son eficaces?* Obtenido de <https://theconversation.com/deberes-escolares-en-tiempos-de-confinamiento-son-eficaces-132461>

Véliz Salazar, M. I., & Gutierrez Marfileño, V. E. (2021). Modelos de enseñanza sobre buenas prácticas docentes en las aulas virtuales/Teaching models on good teaching practices in virtual classrooms. *Revista de Innovación Educativa*, 13(1), 150-165. Obtenido de <https://doi.org/10.32870/ap.v13n1.1987>