

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:

Betty Marlene Ávila Poma
Carmen Silvana Coronel Paute
Miriam Elizabeth Ávila Poma
Víctor Alfonso Chocho Macas
William Santiago Espín Maldonado

TUTORES:

Ernesto Colomo
Teresa Campaña
Luís Guerrero
Jesús Sánchez
Noelia Salvador

TÍTULO:

**“ESTRATEGIAS PARA PREVENIR EL MAL USO DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS
POST-PANDEMIA COVID-19”**

Quito, octubre de 2022

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:

“ESTRATEGIAS PARA PREVENIR EL MAL USO DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS POST-
PANDEMIA COVID-19”

Por:

Betty Marlene Ávila Poma
Carmen Silvana Coronel Paute
Miriam Elizabeth Ávila Poma
Víctor Alfonso Chocho Macas
William Santiago Espín Maldonado

Octubre 2022

APROBADO:

Ernesto Colomo, **(Tutor)**
Teresa Campaña, **(Tutora)**
Jesús Sánchez, **(Tutor)**
Luís Guerrero, **(Tutor)**
Noelia Salvador, **(Tutora)**
Teresa Campaña, **Presidenta del Tribunal**
Mariana Rivera, **Miembro del Tribunal**
Jesús Sánchez, **Miembro del Tribunal**

ACEPTADO Y FIRMADO:

Ernesto Colomo.

TUTOR

Teresa Campaña.

TUTORA

Jesús Sánchez

TUTOR

Luís Guerrero

TUTOR

Noelia Salvador

TUTORA

D. M. Quito, 04 de octubre de 2022

ACEPTADO Y FIRMADO:

Teresa Campaña.

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

Universidad Internacional del Ecuador

Mariana Rivera

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Universidad Internacional del Ecuador

Jesús Sánchez

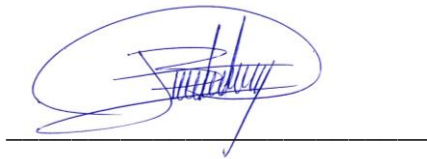
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Universidad Internacional del Ecuador

D. M. Quito, 04 de octubre de 2022

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Betty Marlene Ávila Poma**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado: ***Estrategias para Prevenir el mal uso de Dispositivos Electrónicos Post-Pandemia Covid-19***, 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.



Betty Marlene Ávila Poma

Correo electrónico: bettyavila1986@gmail.com

Yo, **Carmen Silvana Coronel Paute**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado: ***Estrategias para Prevenir el mal uso de Dispositivos Electrónicos Post-Pandemia Covid-19***, 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.



Carmen Silvana Coronel Paute

Correo electrónico: csilvana.crnl28@gmail.com

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Miriam Elizabeth Ávila Poma**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Estrategias para Prevenir el mal uso de Dispositivos Electrónicos Post-Pandemia Covid-19***, 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.



Miriam Elizabeth Ávila Poma

Correo electrónico: miriam88ap@gmail.com

Yo, **Víctor Alfonso Chocho Macas**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Estrategias para Prevenir el mal uso de Dispositivos Electrónicos Post-Pandemia Covid-19***, 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.




Víctor Alfonso Chocho Macas

Correo electrónico: victorchocho41@gmail.com

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **William Santiago Espín Maldonado**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Estrategias para Prevenir el mal uso de Dispositivos Electrónicos Post-Pandemia Covid-19***, 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.



William Santiago Espín Maldonado

Correo electrónico: <mailto:wsantiago.espinm@gmail.com>

AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Nosotros, **Betty Marlene Ávila Poma, Carmen Silvana Coronel Paute, Miriam Elizabeth Ávila Poma, Víctor Alfonso Chocho Macas y William Santiago Espín Maldonado**, en calidad de autores del trabajo titulado: **Estrategias para Prevenir el mal uso de Dispositivos Electrónicos Post-Pandemia Covid-19**, autorizamos a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

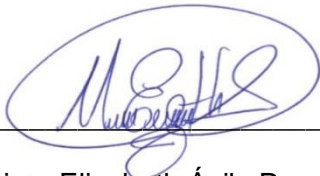
D. M. Quito, 04 de octubre de 2022



Betty Marlene Ávila Poma
bettyavila1986@gmail.com



Carmen Silvana Coronel Paute
csilvana.crn128@gmail.com



Miriam Elizabeth Ávila Poma
miriam88ap@gmail.com



Víctor Alfonso Chocho Macas
victorchocho41@gmail.com



William Santiago Espín Maldonado
<mailto:wsantiago.espinm@gmail.com>

DEDICATORIA

El presente proyecto de titulación lo dedico con mucho cariño a mi familia, quienes siempre han estado presente brindándome su apoyo incondicional durante mi formación académica y de manera especial a mi hermosa hija, quien es mi principal motor la razón de mi esfuerzo y superación.

Betty M. Avila P.

Es muy grato poder dedicar este proyecto a Dios y a quienes confiaron en mí, me apoyaron siempre y gracias a mi esfuerzo, dedicación y perseverancia lo he logrado. A mi esposo Franco Lalangui, a mis tiernos hijos Carlos Daniel, Ariana Sofía y Juan Pablo quienes son la inspiración más grande en mi vida y el motivo perfecto para no desistir de mis sueños, por permitirme sembrar en ellos el sentido más grande de superación y el ejemplo claro de que los límites no existen. A mis adorados padres Humberto Coronel e Inés Paute quienes han sido ese hombro generoso en el que he podido descansar cuando me he sentido exhausta y con sus sabios consejos me han levantado siempre. A mis queridos hermanos Diego, Tania y Carlos por confiar en mí y por permitirme ser parte de su orgullo.

Carmen S. Coronel P.

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico con mucho amor, primeramente, a Dios quien es mi guía y protector; a mis queridos padres, quienes me han dado la vida y gracias a ellos soy quien soy; a mis hermosas hijas, el motor y razón de mi existencia, de mi esfuerzo y superación; a mi esposo y compañero de vida, a mi hermana del alma, por su apoyo incondicional en cada paso que doy, y a todas aquellas personas que me han alentado a continuar superándome para cada día ser un mejor ser humano.

Miriam E. Avila P.

Este proyecto de investigación le dedico a Dios por ser mi fortaleza y darme la sabiduría para avanzar; a mi hijo que ha sido la gran motivación e inspiración para poder superarme cada día y así poder luchar por un mejor futuro; y a mis padres por guiarme en el camino del bien siendo mis grandes consejeros y así pueda cumplir mis metas propuestas.

Víctor A. Chocho M.

DEDICATORIA

Siempre que buscamos la fuerza para continuar en nuestros proyectos, regresamos la mirada y encontramos el motor que nos impulsa a seguir hacia adelante, mi Esposa, mis amadas Hijas, mi Madre, Carlitos y mis queridas Hermanas, sin olvidarme tampoco de aquellos que han sido inspiración de amor y fortaleza, aunque que ahora ya no están con nosotros. Para ustedes el esfuerzo de este trabajo.

William S. Espín M.

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro agradecimiento sincero a la Universidad Internacional del Ecuador y a la Escuela Internacional de Gerencia por brindarnos la oportunidad de formarnos en ellas y adquirir nuevas experiencias de aprendizaje, de igual forma a cada uno de los docentes que compartieron sus sabios conocimientos los mismos que nos servirán para ponerlos al servicio de la sociedad.

También agradecemos a la Mgs. Ruth Quito Coronel – Rectora de la Unidad Educativa Gabriela Mistral N°1 por abrimos las puertas de la institución para poder desarrollar nuestro proyecto y por facilitarnos la información requerida para ejecutar el mismo.

Para finalizar, es justo agradecer el esfuerzo de cada uno de quienes integramos el grupo de trabajo por el tiempo, sacrificio, dedicación y responsabilidad en el desarrollo del proyecto y de manera especial a cada uno de nuestras familias por su constante apoyo para poder culminar con éxito este programa de maestría.

Los Autores

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:.....	2
ACEPTADO Y FIRMADO:	3
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	5
AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL	8
DEDICATORIA	9
AGRADECIMIENTO.....	12
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO	13
INDICE DE TABLAS	20
INDICE DE FIGURAS	21
RESUMEN	22
ABSTRACT	23
PALABRAS CLAVES	23
PARTE INTRODUCTORIA	24
PARTE ESPECÍFICA.....	26
CAPÍTULO 1	
2.1. MISIÓN	28
2.2. VISIÓN	28
2.3. VALORES.....	29

Libertad:	29
Democracia:	30
Derechos humanos:	31
Responsabilidad:.....	32
Tolerancia:.....	33
Solidaridad:	33
2.4. ANÁLISIS DE LA MISIÓN Y VISIÓN	34
3. <i>Valores adicionales a fomentar en la institución educativa.</i>.....	35

CAPÍTULO 2

INTRODUCCIÓN.....	38
1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado.	39
2. Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado.	40
3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa	41
4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros.....	42
5. Compromisos y deberes en relación con la profesión.	42
6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad.....	43

CAPÍTULO 3

JUSTIFICACIÓN.	45
OBJETIVOS.....	46
OBJETIVO GENERAL.....	46
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	46

GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.....	48
GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN EL USO DE LA HERRAMIENTA MICROSOFT TEAMS	53
INTRODUCCIÓN	53

CAPÍTULO 4

DISEÑAMOS RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS	55
1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	55
2. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR.	56
2.1. Objetivos.....	56
2.1.1. General.	56
2.1.2. Específicos.	57
2.2. Contenidos.	57
2.2.1. Contenidos conceptuales:	57
2.2.2. Contenidos procedimentales:	57
2.2.3. Contenidos actitudinales:	58
2.3. Criterios de Evaluación.....	58
3. RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS PLANTEADOS.....	58
4. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN.....	60
5. CONCLUSIONES.	63

CAPÍTULO 5

ELABORAMOS EJEMPLOS DE MATERIAL MULTIMEDIA.....	65
1. CONTEXTUALIZACIÓN:	65
2. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN PREVIAS AL GUION MULTIMEDIA:	67
2.1. ¿Qué se pretende dar a conocer con el contenido multimedia previamente diseñado?	67
2.2. ¿El contenido multimedia que se proyectará es acorde para el grupo de estudio?.....	68
2.3. ¿El material multimedia elaborado sirve de motivación, abarca las necesidades de aprendizaje del alumnado y permite cumplir los objetivos planteados?	68
2.4. ¿Qué herramientas tecnológicas se utilizarán para producir los recursos?.....	69
2.5. ¿Cuál es el tiempo a emplear en cada sesión y este se ajusta al contenido multimedia?	69
3. MANIFIESTO:.....	69
3.1. Contenido conceptual (presentación de diapositivas):	69
3.2. Contenido procedimental (juego interactivo):	70
3.3. Contenido actitudinal (test interactivo):	70
4. GUIÓN MULTIMEDIA:	71
Capítulo 1 “Presentación de diapositivas”	71
Capítulo 2 “Juego interactivo”	73
Capítulo 3 “Test interactivo”	74
5. ENLACES AL MATERIAL:	76

5.1. Presentación de diapositivas:	76
5.2. Juego interactivo:	76
5.3. Test interactivo:	76
6. CONCLUSIONES.	76

CAPÍTULO 6

CREANDO UN PAQUETE SCORM 1.2	78
1. OBJETIVO DEL MATERIAL DIDACTICO CREADO.	78
2. CONTENIDO.	78
2.1. Introducción:	79
2.2. Palabras clave:	79
2.3. Reto:	79
2.4. Puntos de desarrollo:	79
2.5. Ejercicio de evaluación:	80
2.6. Conclusiones:	80
3. PROCESO.	80
4. ENLACE AL MATERIAL.	81
5. CONCLUSIONES	82

CAPÍTULO 7

ASPECTOS PREVIOS A TENER EN CUENTA.	83
1. COMPONENTES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO EDUCATIVO.	83

2.	CUESTIONES PEDAGÓGICAS A TENER EN CUENTA.....	84
3.	ACTIVIDADES.....	85
4.	USOS DEL ENTORNO.....	86
5.	RECURSOS DE APOYO.....	87

CAPÍTULO 8

	PLANIFICANDO UNA ACCIÓN EDUCATIVA.....	87
1.	CÓMO QUEREMOS QUE LOS ESTUDIANTES RECIBAN NUESTRO CONTENIDO.	87
2.	ESTRUCTURA DEL CONTENIDO.....	88
3.	HERRAMIENTAS A UTILIZAR PARA DESARROLLAR LOS CONTENIDOS.	89
4.	DISPONIBILIDAD DE CONTENIDOS.....	91
5.	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS PARA FORTALECER NUESTRA ACCIÓN EDUCATIVA.....	93

CAPÍTULO 9

	ESTRUCTURANDO LA PLATAFORMA.....	94
	BIENVENIDA AL CURSO.....	95
	PLAN DE TRABAJO.....	95
	CLASE 1.....	95
	CLASE 2.....	96

CLASE 3.	97
PRUEBA FINAL	98
CONCLUSIONES Y APLICACIÓN.....	99
BIBLIOGRAFÍA	101

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS.....	35
Tabla 2 ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA.....	89

INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 CONSEJOS Y SUGERENCIAS DEL BUEN USO DE HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS	48
FIGURA 2 REGLAS DE ETIQUETA EN LA MENSAJERÍA	49
FIGURA 3 GUIA DE BUENAS PRACTICAS EN EVA.....	50
FIGURA 4 HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACION VIRTUAL	51
FIGURA 5 CONSEJOS PARA EL BUEN USO DE REDES SOCIALES.....	52
FIGURA 6 NORMAS PARA EL BUEN USO DE LA PLATAFORMA	54

RESUMEN

Los dispositivos tecnológicos a través de la conexión a internet, nos permiten la interacción con grupos sociales que comparten intereses en común. Estos dispositivos pueden ser utilizados para jugar, conocer nuevas amistades y relaciones de todo tipo. Son utilizadas por personas de toda edad, sin embargo, para nuestro estudio se tomará en cuenta a estudiantes de básica superior que oscilan entre los 11 a 14 años, en los cuales se ha observado que la inadecuada utilización de estos dispositivos causa problemas en su vida personal y académica. En muchas ocasiones su utilización no tiene un límite de tiempo preestablecido, o simplemente no obedecen las indicaciones de los padres.

Nuestro objetivo es realizar una guía del buen uso de estos dispositivos. Esta guía contempla charlas de concienciación con el fin de que conozcan qué son las redes sociales, cómo éstas pueden influir positiva o negativamente en el ámbito académico, además de realizar actividades de gamificación y finalmente un test para identificar los principales problemas que se desprenden de su uso. Con estas medidas pretendemos que los estudiantes entiendan que las redes sociales pueden tener un beneficio, pero también se busca que entiendan la importancia de su uso racional en los momentos de ocio.

Para este fin utilizaremos la plataforma brightspace, ampliamente utilizada durante la pandemia en varios sectores educativos.

ABSTRACT

Technological devices through the Internet connection allow us to interact with social groups that share common interests. These devices can be used to play games, meet new friends and relationships of all kinds. They are used by people of all ages, however, for our study we will take into account high school students ranging from 11 to 14 years old, in whom it has been observed that the inappropriate use of these devices causes problems in their personal and academic lives. On many occasions, their use does not have a pre-established time limit, or they simply do not obey the instructions of the parents.

Our goal is to provide a guide to the proper use of these devices. This guide includes awareness talks, so that they know what social media is, how they can positively or negatively influence the academic field, as well as carrying out gamification activities, and finally a test to identify the main problems that arise from their use. With these measures we intend that students understand that social media can have a benefit, but we also want them to understand the importance of their rational use in leisure time.

For this purpose, we will use the Brightspace platform, widely used during the pandemic in various educational sectors.

PALABRAS CLAVES

Guía de buenas prácticas, TIC, entorno virtual, redes sociales, riesgos de adicción a la tecnología.

PARTE INTRODUCTORIA

La educación es la base fundamental para la formación de los estudiantes, el Ministerio de Educación, proporciona los recursos educativos necesarios, pero en los tres últimos años este aspecto ha tenido un cambio radical es decir la educación se vio reflejada en la evolución de la tecnología y por ende dar la utilización constante a este recurso que forman parte de la enseñanza de los docentes y aprendizaje de los estudiantes.

Los programas digitales integrados para el proceso enseñanza aprendizaje han sido de gran ayuda para reforzar el conocimiento de los alumnos, tomando en cuenta las diferentes necesidades y situaciones que se han observado durante este tiempo de emergencia sanitaria, y por ende el docente ha tenido que ver las posibilidades necesarias de adaptarlas para tener un mejor acercamiento e interacción con sus educandos.

Analizando el presente tema sobre la realidad que se vive y los cambios que se ha tenido que dar dentro del sistema educativo en referente al COVID-19 se promueve un estudio totalmente diferente al que se usaba anteriormente y por esta razón han existido varios factores o acciones negativas tales como el mal uso de los dispositivos electrónicos, ingresos a paginas no adecuadas para la formación del estudiante y de esta manera los niños y jóvenes se han vuelto muy dependientes de estos recursos móviles.

Debido a esta situación tan preocupante que se encuentran involucrado los jóvenes nuestro grupo plantea el siguiente objetivo general; Fomentar las buenas prácticas respecto al uso de las TIC, a través de una guía metodológica, implementando herramientas digitales de carácter

didáctico que permitan un desarrollo óptimo en los contenidos pedagógicos y la correcta utilización de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para dar el cumplimiento de los objetivos propuestos, se elaboró un proyecto educativo que está encaminado a dar instrucciones necesarias a los estudiantes del nivel básica superior, con la finalidad de orientar, incentivar y utilizar de una mejor adecuada los recursos tecnológicos, dentro y fuera del aula. Además, se busca mejorar el desempeño académico de los estudiantes con la finalidad de avanzar con su formación académica.

El presente proyecto educativo está dividido en tres sesiones que se distribuyen de la siguiente manera: dos sesiones síncronas que se impartirá mediante la Plataforma Brightspace y una sesión presencial, realizada en la Unidad Educativa Gabriela Mistral N° 1 del cantón Catamayo, en cada una de ellas se detalla las acciones y actividades que se tomará en cuenta para disminuir el riesgo de utilizar las plataformas digitales.

Este estudio permite que los entornos de aprendizaje que tiene acceso el estudiante le ayuden a tener un conocimiento amplio sobre la utilización de los dispositivos electrónicos y de esta manera le orienta tener una mejor práctica para explorar los distintos campos del conocimiento. Finalmente se busca a través de estos medios tecnológicos mejorar el empleo de los recursos digitales y orientar a los estudiantes a formarse con buenas normas de utilización dentro del campo tecnológico.

PARTE ESPECÍFICA

CAPÍTULO 1

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

Somos conscientes que, en la sociedad actual, la tecnología se ha convertido en parte esencial de nuestras vidas, permitiéndonos desenvolver con mayor facilidad en los diferentes ámbitos como: laboral, social, familiar y de manera particular el ámbito educativo. Sin embargo, se ha podido notar que, pese a aportar diversos beneficios en el aprendizaje de los alumnos, también se está convirtiendo en una problemática no solo académica sino también social, ya que principalmente los niños, adolescentes y jóvenes se están volviendo cada vez más dependientes de los medios digitales. Es así que en una investigación realizada a un grupo de 118 estudiantes universitarios de la Facultad de Salud Pública de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, los datos muestran que el mayor número de horas invertidas por los estudiantes es en redes sociales y entretenimiento con un alarmante resultado, 101 estudiantes emplean más de nueve horas en aplicaciones de internet como Facebook, YouTube y WhatsApp, en comparación con 17 de ellos que emplean su tiempo en otras actividades que no involucran a la tecnología. (Pineda, et al., 2022)

Por otra parte, el video documental DW “*Documental Niños y medios digitales*” (2021) muestra los efectos negativos que puede generar en el niño, la exposición prolongada a las pantallas digitales, así como también, cómo ha ido cambiando en el transcurso del tiempo la edad promedio en que los niños inician el consumo de contenidos digitales; es así que, en el año 1970, un niño veía televisión en promedio a los 4 años, mientras que hoy en día, a los 4 meses de edad ya mira

las pantallas. Así mismo, señala que, en esta era digital, los niños pasan más de un tercio de sus horas de vigilia mirando videos, generando diversas consecuencias al cerebro, comportamiento y salud mental del ser humano.

No es ajena la problemática que se vive la Unidad Educativa Gabriela Mistral N° 1 de la ciudad de Catamayo, provincia de Loja, por lo que es evidente que los estudiantes, se están volviendo cada vez más dependientes de los medios digitales, convirtiéndose en un distractor para sus actividades académicas.

Por lo expuesto, con el presente proyecto de aplicación, se pretende proponer estrategias para prevenir el mal uso de dispositivos electrónicos en los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Gabriela Mistral N° 1 de la ciudad de Catamayo, provincia de Loja, lo cual beneficiará de manera directa a la toda comunidad educativa, por lo que estarán involucrados tanto docentes, estudiantes y padres de familia. Las propuestas estarán orientadas a establecer estrategias pedagógicas que contribuyan al uso responsable y reflexivo de los medios tecnológicos, tratando de esta manera, dar solución a la problemática existente en la Institución, y servirá de referente para que otras instituciones educativas con problemáticas similares, consideren nuestras propuestas, si así lo creen pertinente.

Del mismo modo, este proyecto, no solo nos permitirá cumplir con uno de los requisitos para alcanzar nuestra titulación, sino también, nos permitirá vincular con la realidad, llevando a la práctica los diferentes conocimientos adquiridos en nuestra formación de maestrantes, a la vez que facilitará el desarrollo de nuevos campos del saber que fortalecerán y darán un valor agregado a nuestra formación docente.

2. Misión, visión y valores de la institución.

La Institución educativa a la cual está dirigido nuestra propuesta de trabajo es la Unidad Educativa “Gabriela Mistral N°1” del cantón Catamayo, Provincia de Loja, establecimiento que promueve entre sus integrantes el cumplimiento y desarrollo del lema “Educar para la vida con amor” es un centro que tanto en su misión y visión tratan de formar a la juventud catamayense en seres autónomos, críticos y responsables, guiados altamente por valores humanísticos que contribuirán a desarrollar una sociedad más equitativa, afectiva y comprometida con su entorno; como tal es importante dar a conocer lo que expresa su misión, visión y valores que como institución hace especial énfasis:

2.1. MISIÓN

“La Unidad Educativa “Gabriela Mistral No.1”, oferta una educación de calidad, aplicando el modelo constructivista socio-critico siguiendo los principios epistemológicos y pedagógicos, potenciando el desarrollo cognitivo, apoyados en la pedagogía critica de acuerdo a la personalidad e interés del estudiante, a través de los subniveles Preparatoria, elemental, media, básica superior y bachillerato, formando niñas, niños y adolescentes creativos, artífices de su conocimiento, capaces de crear un mundo mejor y pacífico, siendo a la vez solidarios , innovadores y justos, en el marco del entendimiento mutuo y el respeto intercultural, respondiendo al desafío de la era del conocimiento, la tecnología y la práctica de valores, garantizando la conservación y cuidado del ambiente y el buen vivir.”

2.2. VISIÓN

“Formar ciudadanos con capacidades cognitivas enmarcadas en valores accesibles al cambio científico y tecnológico con un enfoque interdisciplinario inspirados en las corrientes filosóficas que potencien la inclusión a la diversidad, desarrollando habilidades lingüísticas para convertirse en comunicadores eficientes, fortaleciendo el razonamiento lógico, crítico, creativo, en una educación con autonomía y ejercicio de sus libertades, vivenciando los valores que promueven la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación, dentro del marco sano y conductual para un verdadero desarrollo social, comprometidos a preservar el ambiente.” (UEGM, 2021)

2.3. VALORES.

Libertad:

La *dignidad* de la persona implica la *libertad*, pero no como mera posibilidad de optar entre cosas más o menos interesantes, sino como capacidad de decidir por sí mismo lo que se ha de hacer para ser lo que se quiere ser: somos verdaderamente libres cuando nos adueñamos de nuestras propias decisiones, cuando afianzamos nuestra independencia, cuando nuestra voluntad se enfrenta, si es preciso, a la fuerza del ambiente.

La educación es un proceso de ayuda a la adquisición de la madurez personal procurado a través de múltiples estímulos y en situaciones muy diversas, para facilitar a los hijos el libre desarrollo de su capacidad, a través de la adquisición de conocimientos, hábitos y destrezas, virtudes y actitudes, que le faciliten el dominio sobre sus propios actos. (José, 2019)

De acuerdo al enunciado en la institución educativa debemos tener varias libertades sin que esto se traduzca en que los estudiantes realicen actos indebidos a causa de esa libertad, se podría mencionar que la libertad debería estar orientada a elegir algún tipo de actividad, a mantener su preferencia de identidad, raza o religión, a proponer o utilizar métodos o técnicas que haya investigado o desarrollado por su cuenta, así como la libertad de asociación.

Democracia:

Los valores de la democracia son aquellas cualidades que se deben poner en práctica dentro de cada grupo social para establecer y mantener el orden, progreso y buena relación entre los individuos.

La democracia es tanto una forma de gobierno como de organización social a través de la cual el pueblo, mediante unos mecanismos especiales de participación, tiene la tarea de tomar decisiones políticas que respondan a la voluntad y necesidad de la colectividad.

Por tanto, los valores de la democracia son un conjunto de valores éticos y sociales fundamentados en una serie de creencias, conductas, métodos, ideas y comprensión política. (Significados, 2017).

Generalmente en las instituciones se vive una dictadura en donde las indicaciones de las autoridades y docentes es una orden, no se permite en su gran mayoría que los estudiantes puedan expresar su pensamiento en cuanto a decisiones como deberes o lecciones a realizarse así como la forma de impartir las clases; por otra parte con el valor anterior se pone en práctica

la libertad de elección de sus representantes estudiantiles, pero lo contradictorio es que las propuestas de campaña pasan por la aprobación de las autoridades y también se hace lo que únicamente les permiten y en ocasiones buenas ideas no se logran plasmar por un dogmatismo institucional.

Derechos humanos:

Los derechos humanos son aquellos que todas las personas tienen por el hecho de existir. Se formulan como normas con un fuerte contenido ético, consecuencias políticas y garantías legales recogidas en los ordenamientos jurídicos nacionales e internacionales.

Desde una perspectiva ética, los derechos humanos se basan en el reconocimiento de la dignidad de la persona y están encaminados a su defensa. Incluyen también las condiciones sociales, económicas y culturales mínimas para que las personas puedan vivir de acuerdo a esa dignidad. Su reconocimiento es el fruto de un proceso histórico de toma de conciencia del valor de la persona, y la consiguiente necesidad de considerar a cada persona como un fin en sí misma, evitando convertirla en un medio para la consecución de otros fines. El significado de la dignidad de la persona se va desplegando en cada momento histórico al reconocer nuevas dimensiones y concreciones. (Bilbao, 2019).

La educación es uno de los derechos humanos y en el Ecuador se promueve la educación gratuita, sin embargo existen muchas variables por las cuales los estudiantes no pueden acceder a una educación completamente gratuita, en ocasiones, uniformes, textos escolares, o cuotas exigidas en los planteles públicos hacen que muchos estudiantes deserten de los programas

educativos y en otras ocasiones por ser parte de la mano de obra que lleva ingresos a sus hogares, en los últimos años la pandemia ha sido una enorme barrera para que estudiantes con escasos recursos económicos puedan insertarse en la educación virtual.

Responsabilidad:

Ser responsable manifiesta nuestra pertinencia al mundo, a una comunidad y a la humanidad. La responsabilidad me revela que estoy en el mundo con otros, comparto el mundo con ellos y desde esa relación se generan lazos, compromisos, obligaciones. La clave de la responsabilidad, entonces, es la respuesta. Responder, ¿de qué?, ¿por qué?, ¿ante quién o quiénes? Cuestiones que procuraremos responder. (Cáceres, 2021)

Dentro de las responsabilidades que se le asignan a la función docente, el Marco para la Buena Enseñanza, destaca como responsabilidades profesionales la preparación de la enseñanza, la enseñanza para el aprendizaje de todos los estudiantes y la creación de un ambiente propicio para el aprendizaje; así como la actualización profesional, la relación con la familia y el trabajo en equipo. (Santillan , 2019)

La responsabilidad es dar cumplimiento a las obligaciones, hacer reflexionar y ser cuidadoso al momento de tomar decisiones, orientando al cumplimiento de las actividades encomendadas, para lo cual debemos tener conciencia y conocimiento de los que estamos haciendo. Se puede atribuir responsabilidades a una persona por sus acciones, designando un acontecimiento para una decisión como condición para elogiar o reprobar una acción de manera adecuada.

Tolerancia:

La tolerancia habla de crear ambientes armónicos en donde se atenúan situaciones conflictivas y se refuerza la posibilidad de lograr soluciones pacíficas. El aprender a comportarse con tolerancia significa contar con un talento invaluable. La tolerancia permite a los individuos vivir con y aceptar las diferencias. Ser tolerante con los demás significa aprender a ser tolerante con uno mismo, reconocer nuestra propia intolerancia, respetar las creencias de cada persona, así como su individualidad. (Hernández, 20104)

Es importante tomar en cuenta que el valor de la tolerancia en el ámbito educativo les permite a las personas a tener una idea más clara, para respetar los criterios de los demás así no los compartan es decir ser tolerante ante las acciones u opiniones que presenten cada uno de ellos de esta manera ayuda a los estudiantes a tener una mejor convivencia dentro y fuera del salón de clases. Por tal razón la institución la institución está encargada de contribuir de manera positiva con la comunidad y trabajar en armonía.

Solidaridad:

“La solidaridad implica la necesidad de reconocer en el otro y en los otros esa dignidad. En este sentido, el trabajo solidario no puede limitarse sólo a atender sus carencias y limitaciones, sino que ha de preocuparse también por sus capacidades y potencialidades, en definitiva, por sus valores humanos.” (Gallardo , 2009)

Se considera que la solidaridad es uno de los valores más fundamentales que se debe tomar en cuenta en las instituciones con la finalidad que todos los integrantes tengan una buena relación laboral y colaboración por parte de cada uno de ellos, esto le permite mejorar y fortalecer todas las actividades que realicen en conjunto, de esta manera se está favoreciendo el avance institucional en todos sus aspectos.

2.4. ANÁLISIS DE LA MISIÓN Y VISIÓN

En la MISIÓN de la UNIDAD EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL N 1, nos demuestra su sencillez y compromiso con los estudiantes y con su cantón Catamayo, de sustentar una cultura de enseñanza y de crecimiento a cada uno de los estudiantes con responsabilidad y fortaleza, es valioso y fructífero resaltar a las unidades educativas de las zonas alejas de las ciudades, debido que todavía consideran el porvenir de una educación y eso nos detalla su MISIÓN claramente enfoca en los niveles de educación que la institución a la actualidad oferta.

Así mismo, en la VISIÓN se puede encontrar en gran parte una fuente de principios y valores que se manifestaran en el proceder de los años y décadas con disciplina entusiasmo sustentando una cultura de aprendizaje, lo que llama mucha la atención es que no visualiza un enfoque a la educación sino a una sociedad, se puede visualizar que su objetivo no sustenta de un año específico, eso lleva a considerar que no hay un compromiso donde logre cumplir los objetivos planteados en la unidad educativa. Como un ejemplo:

“En el 2026 seremos una institución que forme estudiantes con habilidades lingüísticas y eficientes con excelencia académica comprometida con un razonamiento lógico, crítico y creativo

basada en una educación autónoma en ejercicio de sus libertades” satisfaciendo a todos los miembros de la comunidad.

3. Valores adicionales a fomentar en la institución educativa.

Al ser tomado en cuenta los valores que se deben incluir en el proyecto investigativo, consideramos los siguientes:

Tabla 1 PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS

PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS	EN QUIENES	PARA QUÉ
<p>INNOVACIÓN</p> <p>La definición de innovación educativa contempla diversos aspectos: tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas. Una innovación educativa implica la implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Debe incorporar un cambio en los materiales, métodos, contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza. La diferencia percibida debe estar relacionada con la calidad de novedad del elemento mejorado, la aportación de valor del mismo al proceso de enseñanza-aprendizaje y la relevancia que la innovación propuesta aportará a la institución educativa y a</p>	Directivos	Diseñar programas tecnológicos innovadores con la finalidad de mejorar la enseñanza en la institución
	Docentes	En base al diseño de programas tecnológicos. Planificar actividades que le permita impartir a los estudiantes los conocimientos sobre el buen uso de recursos tecnológicos.
	Estudiantes	Con la ayuda del docente. Desarrollar los conocimientos que tengan en base al uso de recursos tecnológicos.

<p>los grupos de interés externos. (Murillo, 2017)</p>		
<p>EMPRENDIMIENTO</p> <p>La educación emprendedora se define como el enfoque educativo que posibilita el crecimiento del potencial emprendedor de los estudiantes y contribuye al crecimiento integral, principalmente de las dimensiones intelectual, societaria y moral de la persona, y no se limita al crecimiento socioeconómico y laboral. (Arantxa & Naval, 2019)</p>	<p>Directivos</p>	<p>Determinar los programas que imparte el Ministerio de Educación, para la realización con los docentes.</p>
	<p>Docentes</p>	<p>Planificar las metodológicas adecuadas relacionadas al buen uso de los recursos tecnológicos.</p>
	<p>Estudiantes</p>	<p>Realizar las actividades propuestas por parte del docente.</p>
<p>PARTICIPACION ACTIVA</p> <p>La palabra participación proviene del latín con el significado de tomar parte. La participación, de acuerdo con Charlita (1992), es condición elemental indispensable en todo empeño de armonía. Así mismo, es la práctica activa, mutua y concertada como norma permanente y trabajo integral de conjunto. Por eso debe ser voluntaria y consciente; debe ser democrática por basarse en un concepto de responsabilidad mutua y compartida. (Eva, Nelly, & Yuraima, 2015)</p>	<p>Docentes</p>	<p>Establecer las instrucciones necesarias con el propósito de brindar un buen ambiente y participación con todos los estudiantes en clase.</p>
	<p>Estudiantes</p>	<p>Fomentar el compañerismo entre todos para mejorar la participación e intercambio de ideas entre ellos.</p>
<p>TRABAJO COLABORATIVO</p> <p>El trabajo colaborativo es aquel que se lleva a cabo entre varios individuos que aportan sus ideas,</p>	<p>Directivos</p>	<p>Organizar grupos de docentes para desarrollar acciones en beneficio de la institución.</p>

<p>formación y colaboran juntos para enriquecer el trabajo que están desarrollando y conseguir resultados óptimos. (Rosario, 2020)</p>	<p>Docentes</p>	<p>Coordinar ordenadamente las actividades definidas por los directivos.</p> <p>Dentro del salón de clase ayudar a coordinar los grupos de trabajo para participar sin ninguna dificultad.</p>
	<p>Estudiantes</p>	<p>Trabajar en los grupos determinados por el docente y colaborar entre todos.</p>
<p>CREATIVIDAD</p> <p>La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado. Siguiendo con esta manera de pensar tendríamos que partir de un concepto de creatividad acorde con los planteamientos anteriores, que bien podría ser el siguiente: (Julian, 2000)</p>	<p>Docentes</p>	<p>Establecer estrategias didácticas en base al tema de estudio y desarrollarlo en clase con los estudiantes.</p>
	<p>Estudiantes</p>	<p>Demostrar sus capacidades y habilidades para desarrollar las actividades creativas que proponga el docente.</p>

CAPÍTULO 2

INTRODUCCIÓN.

Toda profesión implica una gran responsabilidad, ya que exige dar una atención o prestar un servicio oportuno y de calidad a quien lo amerite y, además, esto debe estar apegado a principios científicos, técnicos y éticos. Hablar del deber profesional desde el horizonte ético no es una moda, es una necesidad. A lo largo de la historia de la humanidad, se han dado las diferentes profesiones y junto a estas siempre se han establecido normativas de integridad, las cuales marcan y rigen el desempeño de las profesiones en el ámbito técnico y ético. (Castillo, 2010)

La ética profesional no es simplemente una deontología o un conjunto de normas para regir la conducta de quien ejerce una labor profesional; es un compromiso vivencial que va más allá de la norma escrita y debe hacerse efectivo teórica y prácticamente. (Rojas, 2011)

El docente debe ser competente académicamente y mantenerse en constante preparación y actualización científica y pedagógica, pero también, debe poseer principios y valores éticos sólidos que garanticen un desempeño profesional basada en la práctica de valores, para de esta manera garantizar una educación de calidad y calidez tanto en el ámbito cognitivo como emocional y moral. Es así que, el Ministerio de Educación del Ecuador (2017) expide un Código de Ética, cuyo propósito es: brindar servicios educativos de calidad a ciudadanos y ciudadanas de todas las nacionalidades y pueblos del país, a través de un proyecto educativo nacional, que fomente la unidad en la diversidad y el desarrollo de destrezas generales, básicas y específicas

en los estudiantes, acorde con estándares nacionales e internacionales, para potenciar el desarrollo cultural y socioeconómico del país.

De allí la importancia de establecer un código deontológico dentro de la profesión docente, que defina su accionar no solo en relación a la parte cognitiva y pedagógica, sino también, basado en principios y normas éticas, con criterio humanístico, tanto con el alumnado, la familia, la Institución Educativa, con los compañeros, la profesión y la sociedad; ya que su labor y deber es formar a las nuevas generaciones tanto en conocimientos como en valores.

1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado.

- 1.1. Tal y como lo señala la constitución del Ecuador se debe reconocer y priorizar a la educación como un derecho ineludible, participando con responsabilidad del proceso educativo, garantizando así su autonomía y competitividad en los diferentes ámbitos.
- 1.2. Participar activamente del proceso formativo en los horarios establecidos por la Institución, garantizando así el desarrollo óptimo de habilidades sociales, competencias y capacidades para desempeñarse en el futuro.
- 1.3. Promover la práctica de valores humanísticos, a fin de mantener una convivencia armónica con el entorno, conscientes de la responsabilidad social que deben poseer y reflejar en su actuar.

1.4. Inculcar al alumnado a asumir con responsabilidad los deberes y obligaciones que como estudiantes mantienen, a fin de alcanzar objetivos, forjar ideas y contribuir para que estas se puedan cristalizar, reflejando así su sentido de pertenencia a la institución.

1.5. Fomentar la auto capacitación o investigación científica, a fin de interactuar o participar eficientemente del proceso de enseñanza- aprendizaje, obteniendo un buen rendimiento académico y lo más esencial ponerlo al servicio de la sociedad.

2. Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado.

2.1. Establecer nexos de diálogo y comunicación permanente entre padres o tutores de los alumnos y docente, para mantener informado sobre el rendimiento académico y comportamental de sus representados.

2.2. Promover la participación activa del padre de familia en las diferentes actividades dentro y fuera de la institución educativa, ya que ellos son los responsables directos de la formación de sus hijos.

2.3. Involucrar al padre de familia en las actividades académicas extra clase de los alumnos, mediante la supervisión de las tareas en casa.

2.4. Realizar reuniones periódicas con los padres de familia, tutores y/o representantes legales para coordinar acciones encaminadas al bienestar del alumno.

- 2.5. Mantener una relación de cordialidad y respeto entre todos los miembros de la comunidad educativa.

3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- 3.1. Participar en la elaboración, análisis y reformas de la normativa institucional, con el afán de estar informados y dar fiel cumplimiento.
- 3.2. Ser respetuoso y participativo de las prácticas establecidas por la institución educativa en la que labora en todos los componentes académico, cultural, social, deportivo y normativo, entre otros.
- 3.3. Asumir una actitud de crítica responsable frente a los procesos académicos y de evaluación que tiene determinada la institución educativa y en base a esto cumplir con las políticas institucionales establecidas correctamente.
- 3.4. Favorecer una acción coherente de los agentes educativos (directivo- docente- estudiante) que intervienen en el proceso educativo y que contribuyen al desarrollo integral de la personalidad, de cada uno de ellos.
- 3.5. Por su parte, la institución educativa debe dar un seguimiento constante a los docentes sobre el avance de transmisión de conocimientos y su elaboración de estrategias didácticas, con la finalidad de que este trabajo se convierta en un compromiso de superación constante en las áreas de estudio desarrolladas por cada uno de ellos.

4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

- 4.1. El docente debe evitar cometer acciones que atenten contra la ética profesional, que comprometan el honor de sus compañeros, desprestigien la institución donde labora o atente contra las personas.
- 4.2. Laborar junto a sus colegas en lo que se requiera, intercambiar ideas, opiniones, trabajar en equipo y desarrollar juntos las habilidades de comunicación, compañerismo y confianza para lograr unas bases sólidas con colaboración y actitud respetuosa.
- 4.3. Mostrar un trato cordial hacia los colegas, alumnos y hacia cualquier otra persona con la que se tenga contacto, así mismo utilizar un lenguaje apropiado y respetar la diversidad de opiniones.
- 4.4. Ser cercano y empático con sus compañeros.
- 4.5. Actuar de manera comprensiva y cordial con los demás docentes, auxiliares, superiores, alumnos y personal de limpieza. (Olmeda & Corbella, 2021)

5. Compromisos y deberes en relación con la profesión.

- 5.1. Realizar capacitaciones continuas con la finalidad de actualizar conocimientos de tal forma que le permita mejorar en su área laborar logrando así su desarrollo profesional.

- 5.2. Conocer el currículo y preparar los planes de estudio o clase en función al mismo, proponiendo estrategias pedagógicas que dinamice la clase y facilite el aprendizaje del alumno.
- 5.3. Asumir el rol de maestro responsable y comprometido, desempeñar sus funciones con profesionalismo frente a las leyes y reglamentos educativos vigentes y a las normas y parámetros establecidos.
- 5.4. Ser una persona íntegra y modelo a seguir, preparado para asumir un compromiso coherente con la visión, misión y metas de la institución donde labora.
- 5.5. Mantener buenas relaciones personales enmarcadas en el buen ejemplo, la comunicación asertiva, y en los principios de convivencia pacífica, igualdad, tolerancia y respeto.

6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad.

- 6.1 Mostrar una incuestionable actitud ética en las actividades a realizar como docente, debido que es la garantía para considerar un crecimiento educativo en la sociedad, mediante la disposición de recursos y capacidades que la institución determine, no se puede educarse a cualquier precio, ni permitirse hablar de crecimiento profesional y educativo sin el compromiso deontológico entre el docente y la sociedad

- 6.2 Compartir un pensamiento y acción de docente con sus experiencias que motive al equipo de trabajo y al alumnado, con el compromiso de extenderse más allá del núcleo institucional, diseñando un modelo de gestión que se conforme por la sociedad y la institución educativa logrando un crecimiento en la educación
- 6.3 Lograr un conocimiento de las diferentes vías de aprendizaje, saber planificar y diseñar la correspondiente guía y la materia, para fortalecer las estrategias de un desarrollo curricular donde se pueda presentar a una sociedad (espacios de trabajo, métodos de enseñanza, actividades de superación, recursos disponibles) logrando diagnosticar las debilidades y oportunidades entre la sociedad y el docente para el crecimiento educativo.
- 6.4 Creación y aplicación de nuevas acciones, perspectivas, metodologías en las diferentes dimensiones de la actividad docente, orientados a la mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje satisfaciendo la necesidad de una sociedad
- 6.5 Incentivar un espacio donde se permita fomentar el conocimiento de las consecuencias y efectos negativos que pueden llegar a manifestarse por medio de las sustancias psicotrópicas que abordan en los exteriores e interiores de una institución alterando el crecimiento de una educación y sociedad.
- 6.6 Mantener normas y hábitos de liderazgo, enseñanza y valores propios logrando una convivencia orientada a la contribución de una sociedad en el crecimiento educativo.

CAPÍTULO 3

JUSTIFICACIÓN.

A nivel mundial, el cierre de las escuelas afectó al 90% de estudiantes y privó de acceso a educación a distancia a más de una tercera parte de los niños y niñas en edad escolar. En América Latina y el Caribe, el COVID-19 ha privado de continuar con su educación presencial al 97% (137 millones) de los estudiantes de la región¹. En Ecuador, la situación de la educación también se ha visto afectada:

El cierre de las instalaciones educativas ha afectado aproximadamente a 4.4 millones de estudiantes. Los niños, niñas y adolescentes en mayor situación de vulnerabilidad con discapacidad, en situación de pobreza, refugiados y migrantes, y las niñas en particular enfrentan mayores barreras en el acceso a la educación.

El país ha desarrollado un marco normativo que promueve la inclusión educativa de la población en situación de vulnerabilidad y actualmente acoge a más de 64.000 niñas, niños y adolescentes en situación de movilidad humana. (Arboleda, 2021)

Uno de los principales beneficios que trajo consigo la pandemia de la COVID 19, en el aspecto educativo, en el caso del Ecuador fue una acelerada adaptación a los entornos digitales, a pesar de que la brecha digital es muy acentuada debido al aspecto económico y la ruralidad; sin embargo, nos permitió a docentes como estudiantes descubrir un mundo digital que estaba casi oculto, obligándonos a auto capacitarnos e investigar varias plataformas, mediante la cual

podíamos impartir las asignaturas correspondientes como también de aplicaciones informáticas que hacían más atractiva y llamativa la forma de enfrentar la virtualidad en las aulas; además también, se pudieron evidenciar muchas falencias en el entorno virtual, ya que una gran parte de estudiantes al no estar totalmente capacitados y en otros casos motivados, no utilizan de forma adecuada estos recursos, por lo tanto es necesario implementar ciertas normas o reglas para el uso de las plataformas digitales que serán plasmadas en este documento como una guía de buenas prácticas, para que tanto docentes como estudiantes tengan claras las reglas antes, durante y después de las clases virtuales, constituyéndose además como un aporte valioso al control que los padres pueden realizar desde el hogar para que los estudiantes no desvíen su atención de lo académico a la distracción.

OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL

- Realizar una guía metodológica para la implementación de las TICs que permitan una integración eficaz en los procesos de enseñanza aprendizaje, buscando en los estudiantes un desarrollo de valores, y habilidades, y permitiéndonos conseguir aprendizajes significativos, para un mejor desempeño en su vida educativa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Difundir la guía a toda la comunidad educativa, para una adecuada aplicación.

- Incentivar a los estudiantes el uso correcto de las herramientas de tecnología de la información y comunicación (TIC).
- Aprovechar el tiempo libre o de ocio mediante el uso TICs para actividades de retroalimentación o de consulta.

GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

FIGURA 1 CONSEJOS Y SUGERENCIAS DEL BUEN USO DE HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS



Figura 1: Propia de los autores

FIGURA 2 REGLAS DE ETIQUETA EN LA MENSAJERÍA



Figura 2: Propia de los autores

FIGURA 3 GUIA DE BUENAS PARACTIVAS EN EVA



Figura 3: Propia de los autores

FIGURA 4 HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACION VIRTUAL



Videoconferencia: Herramienta para la educación virtual

VIDEOCONFERENCIA: UNA FORMA DE CONECTAR

La videoconferencia surge con el internet

Pues esta nos permite establecer contacto verbal y visual en tiempo real entre personas que pueden encontrarse separadas a cualquier distancia

VIDEOCONFERENCIA: USO CORRECTO

Para llevar a cabo de manera correcta la videoconferencia hay que tener en cuenta lo siguiente:

La pandemia a nivel global obligo a la humanidad a darle uso a este recurso de manera exorbitante.

1. Buscar un espacio adecuado (pared de color entero de fondo, no ventanas, etc.)
2. Conectividad – de preferencia usar el cable de red
3. Posición de la cámara e iluminación
4. Vestimenta adecuada
5. Contar con micrófono y audífonos
6. Preparar el contenido necesario para la sesión
7. Tener abierto solo los documentos o pantallas que va a compartir en su sesión
8. Tener a la mano la secuencia de actividades que va a realizar
9. Practicar con la herramienta si va a utilizar funcionalidades que no conoce, por ejemplo: Breakout rooms, compartir contenido
10. Introducir el contenido, presentar y cerrar

VIDEOCONFERENCIA: RIESGOS

Uno de los principales riesgos del uso excesivo de este recurso son:

- Repercusiones en la salud, estrés, burn out .- Debemos desconectar y cuidarnos del exceso de trabajo o estudio
- Uso inadecuado.- Si no se tiene un control parental en el uso este puede derivar en malas practicas y poner en peligro un ejemplo de esto es el Sexting.

VIDEOCONFERENCIA: RECOMENDACIONES

- Limitar el tiempo de uso
- Establecer horarios de trabajo/estudio
- Tomar recesos en los cambios de hora
- Incorporar una rutina de caminata o estiramientos, puesto que no es saludable estar frente al computador todo el día
- Controlar el uso que se le da ha este recurso.

Fuentes de información:

- Educrea,2020. Videoconferencia: Herramienta para la educación no presencial. pagina web <https://educrea.cl/videoconferencia-herramienta-para-la-educacion-no-presencial/>.
- Innovacion Educativa,2020.10 recomendaciones para realizar una videoconferencia. pagina web <https://innovacioneducativa.upc.edu.pe/2020/03/13/10-recomendaciones-para-realizar-una-videoconferencia>.

Figura 4: Propia de los autores

FIGURA 5 CONSEJOS PARA EL BUEN USO DE REDES SOCIALES

RECOMENDACIONES Y BUENAS PRÁCTICAS EN REDES SOCIALES









Las redes sociales son plataformas digitales conformadas por usuarios que se relacionan entre sí de acuerdo a sus intereses en común. (Editorial Etecé, 2021)

Las redes más usadas son: Facebook, Instagram, WhatsApp, YouTube, TikTok, Twitter. Cada una de ellas tiene su objetivo y sus particularidades.



CONSEJOS PARA EL BUEN USO

-  *Revisar las condiciones de uso de las redes sociales, y proteger el acceso a nuestro perfil, configurando la privacidad de acuerdo a la protección que le deseemos dar a nuestra cuenta.*
-  *Utilizar contraseñas difíciles de adivinar y actualizarlas constantemente.*
-  *No compartir información personal ni familiar a aquellos que no sean de nuestra confianza.*
-  *Evitar aceptar como amigos a personas desconocidas*
-  *Evitar acceder a contenidos de dudosa procedencia. Usar las herramientas de denuncia en caso de ser necesario.*
-  *Usar los contenidos de manera respetuosa.*
-  *Utilizar un lenguaje apropiado y correcto, tratando a los demás usuarios de manera respetuosa.*
-  *Reflexionar antes de subir alguna publicación, ya que la información puede ser vista por cualquier persona.*
-  *Tratar de cuidar nuestra reputación digital evitando sobreexponernos en la red.*
-  *Evitar subir fotografías, videos de otros sin su autorización o consentimiento.*
-  *Utilizar las redes sociales como medios de aprendizaje más que como ocio, tratando de regular el tiempo que permanecemos en la red.*



Fuente:

- Editorial Etecé (2021, Julio 16) *Redes sociales* Concepto. <https://concepto.de/redes-sociales/>
- Vela A. (2014, Noviembre 12). *Decálogo del buen uso de las redes sociales en el aula*. TICs y Formación <https://ticsyformacion.com/2014/11/12/decalogo-de-buen-uso-de-las-redes-sociales-en-el-aula-infografia-socialmedia-education/>

Figura 5: Propia de los autores

GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN EL USO DE LA HERRAMIENTA MICROSOFT TEAMS

INTRODUCCIÓN

Por la naturaleza del problema abordado en nuestro proyecto, nuestra propuesta se ha centrado en elaborar una guía de buenas prácticas dirigido de forma general a casi todos los entornos virtuales que comúnmente son utilizados; sin embargo, como herramienta genérica, se ha considerado Microsoft Teams. Plataforma que durante la pandemia el Ministerio de Educación oficializó para poder dar continuidad a la formación académica de los estudiantes, con el proyecto denominado Mi aula en línea, misma que una vez retornada a la presencialidad se la ha seguido utilizando como una herramienta adicional de apoyo. (MINEDUC, 2021)

A nivel educativo se puede mencionar que Microsoft teams se ha convertido en una de las herramientas esenciales para el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que permite crear un entorno amigable y motivador, donde es posible la intercomunicación de forma instantánea, pues da las opciones de realizar chats, crear equipos de trabajo, iniciar reuniones de videos y audios que pueden ser grabados y publicados posteriormente, realizar eventos en vivo, acceso a notas y documentos, planificar tareas gracias a la integración con Planner, agregar informes de Power BI, agregar aplicaciones propias de la plataforma como es la incorporación del paquete de office 365, permitiendo al usuario editar, visualizar, en línea. (Rodríguez y Castro, 2021, p. 515)

En virtud de lo expuesto, nuestro grupo de trabajo hemos optado por seleccionar a Microsoft Teams como la herramienta tecnológica con la que más se familiarizan tanto los estudiantes como los docentes puesto que brinda algunas opciones de interactividad, manteniéndolos

CAPÍTULO 4

DISEÑAMOS RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

1. CONTEXTUALIZACIÓN.

Los recursos digitales educativos son creaciones interactivas enfocadas en combinar contenido de carácter pedagógico con ayuda de la multimedia, convirtiendo todo esto en un proceso más sencillo y dinámico, facilitando la comunicación y haciendo más atractivo el proceso de enseñanza – aprendizaje; en virtud de lo expuesto, es importante señalar que nuestro grupo de trabajo para la posterior aplicación de estos recursos educativos tecnológicos ha seleccionado previamente a estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Gabriela Mistral N° 1 del cantón Catamayo, provincia de Loja; este subnivel educativo está conformado a su vez por tres años o grados que son octavo, noveno y décimo e integrado por estudiantes en un rango de edad de doce a catorce años.

Los contenidos que se trabajarán estarán en relación al tema de nuestro proyecto de trabajo que son: “Estrategias para prevenir el mal uso de dispositivos electrónicos post – pandemia covid-19”, los mismos que de acuerdo a cada sesión se trabajaran en el siguiente orden y con las siguientes herramientas: en la primera sesión se abordarán conceptos sobre una guía metodológica o guía de buenas prácticas , principios, riesgos y pautas para una correcta utilización de las TIC, en este caso el medio o herramienta a emplear será una presentación de diapositivas; para la segunda sesión se analizará e identificara los riesgos a los que se exponen los estudiantes con la mala utilización de los entornos virtuales de aprendizaje o de las TIC, para

ello aplicaremos la gamificación a través de un juego interactivo que lo denominaremos como el semáforo de los riesgos y en la tercera sesión se trabajará en función de analizar cuáles son las acciones correctas para el uso de las TIC y se aplicará un test interactivo; además se ha considerado tomar en cuenta criterios de evaluación en donde los estudiantes a través de un cuestionario interactivo de preguntas de opción múltiple darán respuesta a algunos planteamientos relacionados con las buenas prácticas y los riesgos que se evidencian al hacer mal uso de los dispositivos electrónicos, permitiéndonos de esta forma poder evaluar su nivel de aprendizaje en concordancia con los objetivos planteados, es importante mencionar que todas estas actividades estarán planificadas desarrollarlas en un tiempo estimado de treinta minutos en cada sesión o encuentro.

Cabe mencionar además que los recursos digitales que aplicaremos se convertirán en experiencias de aprendizaje significativas para cada uno de los estudiantes ya que a través de estos adoptarán una nueva forma de aprender contenidos, motivándolos a estar inmersos en el auge de la tecnología, pero especialmente a utilizar estos recursos de manera responsable.

2. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR.

2.1. Objetivos.

2.1.1. General.

Fomentar las buenas practicas respecto al uso de las TIC, a través de una guía metodológica, implementando herramientas digitales de carácter didáctico que permitan una integración eficaz entre contenidos, TIC y procesos de enseñanza aprendizaje.

2.1.2. Específicos.

- Incentivar a los estudiantes el uso correcto de las herramientas de tecnología de la información y comunicación (TIC), mediante la difusión de la guía de buenas prácticas en los entornos virtuales de aprendizaje.
- Desarrollar en los estudiantes valores y actitudes que permitan conseguir aprendizajes significativos para un mejor desempeño en su vida educativa.
- Promover en los estudiantes el aprovechamiento del tiempo libre o de ocio mediante el uso de las TIC para actividades de retroalimentación de carácter educativo.

2.2. Contenidos.

2.2.1. Contenidos conceptuales:

Se definirán todos los conceptos que involucran la guía de las buenas prácticas en entornos virtuales de aprendizaje, tales como: Principios del buen uso de las TIC, riesgos y pautas para el uso adecuado y responsable de las TIC.

2.2.2. Contenidos procedimentales:

Se trabajará en el análisis e identificación de los diversos tipos de riesgos, de tal manera que el estudiante pueda identificar los peligros a los que se exponen en los entornos virtuales, si no realizan una correcta utilización de las TIC.

2.2.3. Contenidos actitudinales:

Se trabajará en la reflexión e interiorización respecto a las recomendaciones sobre el uso correcto de las TIC.

2.3. Criterios de Evaluación.

Uno de los aspectos que consideramos más importante es que el estudiante adquiera una actitud responsable frente al uso de las TIC, para ello es necesario que el alumno tenga un conocimiento profundo y general sobre los diferentes aspectos que involucra la utilización de las mismas, por lo tanto, hemos considerado establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Conoce los principios sobre el buen uso de las TIC.
- Identifica los diferentes tipos de riesgos que involucra el uso inadecuado de las TIC.
- Establece compromisos claros sobre el uso responsable de la tecnología.

3. RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS PLANTEADOS.

Con la finalidad de lograr cumplir los objetivos propuestos en relación al tema de nuestro proyecto de aplicación, se propone emplear las siguientes herramientas y recursos.

- **Presentación en diapositivas:** Se realizará una presentación de todos los contenidos conceptuales sobre la guía de buenas prácticas en entornos virtuales de aprendizaje, donde el estudiante podrá analizar y comprender toda la parte teórica de la guía

metodológica para el buen uso de las herramientas digitales, así como los riesgos a los que se expone al usar de manera inadecuada dichos recursos. Esta herramienta será empleada en la primera sesión de trabajo, mismo que tendrá una duración de 30 minutos.

- **Juego interactivo:** Para desarrollar la segunda sesión se empleará un juego interactivo denominado: “El semáforo de los riesgos”, con este objeto de aprendizaje se pretende que el alumno una vez comprendida la parte teórica y conceptual sobre todo lo que respecta la guía de buenas prácticas en entornos virtuales de aprendizaje, clasifique y relacione según su criterio los riesgos del mal uso de las herramientas digitales en: alto, moderado y bajo, con cada color del semáforo; donde el color rojo indica riesgo alto, el amarillo riesgo moderado y el verde riesgo bajo. Esta sesión tendrá una duración de 30 minutos.
- **Test interactivo:** En la tercera sesión se aplicará un test interactivo, sobre las pautas del uso adecuado de los recursos digitales, en el que el alumno, a más de reflexionar sobre la importancia de las buenas prácticas, establezca compromisos personales respecto al uso responsable de las TIC. De la misma manera, para evaluar el nivel de aprendizaje del tema en estudio, se empleará un recurso digital similar, mediante un cuestionario de preguntas de opción múltiple, con lo que se estará valorando los criterios de evaluación. Esta última sesión tendrá una duración de 45 minutos, dividido en 30 minutos para la sesión N° 3 y 15 minutos para la evaluación.

- **Mural colaborativo:** Para finalizar y valorar uno de los criterios de evaluación, se empleará un mural en el que los estudiantes podrán interactuar estableciendo compromisos personales sobre la buena utilización de las TIC.

4. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN.

Una vez establecido el escenario de aplicación de los recursos digitales educativos que se propone diseñar en nuestro proyecto de aplicación, así como los objetivos a alcanzar; se ha considerado importante plantear y justificar las siguientes interrogantes.

- **¿El contenido es adecuado para el nivel al cual está dirigido?**

En concordancia con la problemática abordada en nuestro proyecto y con la finalidad de contribuir con nuestro aporte para su solución, consideramos que los contenidos a tratar si son los idóneos y apropiados para el subnivel que hemos elegido.

- **¿Se consideran prioritarios los contenidos?**

Teniendo en cuenta que el tema a abordar es muy importante debido a los riesgos existentes en el uso inadecuado de la tecnología, se considera prioritario abordar cada uno de los contenidos, con la finalidad de crear conciencia en los estudiantes a la adecuada utilización de los recursos digitales.

- **¿Los recursos son interactivos?**

Se ha considerado que los materiales a diseñar para cada sesión, sean 100% interactivas mediante el uso de herramientas digitales, ya que es importante que los estudiantes no pierdan la motivación en la clase e interactúen con sus docentes y compañeros, de tal manera que el mensaje sea muy fácil de asimilar y comprender.

- **¿Es posible la transferencia de conocimientos de acuerdo al nivel de estudio?**

Consideramos que los diferentes recursos pensados en diseñar, son adecuado para la edad y subnivel a la que esta direccionado, por lo que podemos realizar una transferencia optima de los conocimientos y de esta manera, se produzca un aprendizaje significativo.

- **¿El recurso es accesible a las necesidades particulares del estudiante?**

Cabe resaltar que los estudiantes de básica superior de la Institución Educativa donde se pretende aplicar nuestro proyecto, no presentan algún tipo de necesidad educativa asociada a una discapacidad. Sin embargo, se ha pensado en diseñar herramientas educativas que se ajusten a las necesidades particulares del estudiante, por ejemplo, la posibilidad de aumentar el zoom, inserción de lenguaje verbal y no verbal, accesibilidad en cualquier tiempo y espacio, adaptable a cualquier dispositivo tecnológico.

- **¿Los contenidos se pueden adaptar y rehusar?**

Todos los contenidos se pueden adaptar para el nivel de estudio indicado, ya que trata sobre un tema en específico que se lo pueden adecuar o modificar, de igual manera los contenidos al estar anclados a una plataforma digital se los puede reutilizar las veces que sean necesarias en cualquier instante o lugar.

- **¿Los contenidos tienen simplicidad?**

Se considera que los contenidos a abordar son fáciles de comprender, además de ello, se pretende emplear recursos multimedia sencillos que permitan al estudiante lograr captar el tema de la clase de una manera más simple.

- **¿Se prioriza retroalimentación (o feedback)?**

Es necesario realizar una retroalimentación al estudiante con la finalidad de no dejar vacíos en el aprendizaje, por lo que se ha pensado en elaborar el material para las clases empleando recursos que permitan la reflexión y retroalimentación del aprendizaje, como, por ejemplo: en el test de evaluación se incluirá una nota de feedback a cada respuesta y/o la definición de un número determinado de intentos.

- **¿Se permite el uso colectivo?**

El tema a trabajar brinda la posibilidad de emplear recursos digitales que posibilita la interacción en grupo. En este caso, usaremos una herramienta que permita crear un muro colaborativo donde los estudiantes puedan establecer compromisos sobre el uso adecuado de las TIC, de tal forma que ellos mismo vayan construyendo su aprendizaje.

- **¿El tiempo se ajusta al tema y recurso diseñado para cada clase?**

En consideración al tema y a los recursos a utilizar, se estima que el tiempo determinado para cada sesión es apropiado para lograr cumplir los objetivos planteados.

5. CONCLUSIONES.

Una vez concluido con el desarrollo del presente trabajo, hemos llegado a establecer las siguientes conclusiones:

- Previo al diseño de cualquier recurso educativo digital es fundamental realizar un análisis reflexivo sobre el tema a trabajar en la clase y la idoneidad de la herramienta a emplear para lograr cumplir el objetivo de aprendizaje; así como también, evaluar las destrezas que se espera que el alumno alcance. Por lo que, se requiere de una planificación bien estructurada.

- Al desarrollar la presente planificación, una situación que nos ha preocupado es la limitada experiencia que tenemos en el diseño de recursos educativos digitales, por lo que se nos ha hecho algo complejo, seleccionar las herramientas más idóneas para trabajar con nuestro tema propuesto. No obstante, hemos tratado de buscar los recursos que más se ajusten al tema, objetivos y necesidades de los alumnos.
- La elaboración del plan de diseño ODE, nos ha permitido conocer su estructura y proceso de construcción, ya que ha sido una experiencia nueva para la mayoría del grupo de trabajo. Así mismo, nos ha permitido enriquecer nuestros conocimientos pedagógicos y trasladar al ambiente digital.
- Con el transcurso de las siguientes clases y la ejecución del presente plan, aspiramos adquirir nuevos aprendizajes referente al diseño de recursos educativos digitales, mismos que nos permitirán mejorar nuestro desempeño docente, al llevarlos a la práctica en nuestras aulas.
- Sin duda alguna, en la actualidad los recursos digitales y tecnológicos se han convertido en una herramienta esencial para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. El uso adecuado de estas herramientas permite tener una mejor calidad de la educación, ya que provee una gama de información, estimula la interactividad, es flexible, etc.

CAPÍTULO 5

ELABORAMOS EJEMPLOS DE MATERIAL MULTIMEDIA

1. CONTEXTUALIZACIÓN:

El material multimedia está considerado como creaciones informáticas interactivas que integran elementos textuales y visuales, cuyo fin es potenciar la difusión y enriquecer la comunicación. La multimedia como tal brinda la opción de integrar elementos lúdicos o recreativos, que facilitan la transmisión de contenidos y permiten abordar los mismos con mayor profundidad; de esta forma los estudiantes se mantienen motivados, con mayor grado de interés, se convierten en seres autónomos y algo fundamental la multimedia promueve el trabajo cooperativo y competitivo propio de la generación de nativos digitales.

Por ello es importante resaltar que en el ámbito educativo la multimedia tiene mucha relevancia debido a que revoluciona el proceso de enseñanza - aprendizaje desde la integración coherente de cualquier tipo de información con fines pedagógicos, es así que para la aplicación de estos recursos tecnológicos hemos seleccionado a estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Gabriela Mistral N° 1 del cantón Catamayo, provincia de Loja, cuyo subnivel educativo está conformado a su vez por tres años o grados que son octavo, noveno y décimo e integrado por estudiantes en un rango de edad de doce a catorce años.

El grupo de estudiantes mencionado poseen amplia interacción en el campo tecnológico-educativo, especialmente después de la fase de la virtualidad vivida durante los inicios de la

pandemia a causa de la Covid- 19 y en la actualidad en donde dichas experiencias de aprendizaje se mantienen y continúan transformando los procesos educacionales; es importante mencionar que los canales de comunicación frecuentes utilizados tanto por docentes y estudiantes son las páginas web, redes sociales, celular, radio, televisión, circulares, e-mails, videos, chat, blog, carteleras, reuniones, revistas digitales e impresas, notas de prensa, catálogos y videojuegos, mostrando en este sentido un alto significado de interactividad a la hora de expresar o recibir mensajes o códigos textuales o visuales como por ejemplo, anuncios publicitarios a través de la tv, cuñas radiales, los usuales memes, stickers, gifs, videos, imágenes o fotografías, audios o notas de voz, documentos que de una u otra forma facilitan la vía de comunicación entre emisor y receptor.

Por lo expuesto anteriormente nuestro tema de proyecto y los contenidos a abordar están enfocados en plantear “Estrategias para prevenir el mal uso de dispositivos electrónicos post – pandemia covid-19”, los mismos que de acuerdo a cada sesión se trabajaran en el siguiente orden y con las siguientes herramientas: en la primera sesión se abordarán conceptos sobre una guía metodológica o guía de buenas prácticas , principios, riesgos y pautas para una correcta utilización de las TIC, en este caso el medio o herramienta a emplear será una presentación de diapositivas; para la segunda sesión se analizará e identificara los riesgos a los que se exponen los estudiantes con la mala utilización de los entornos virtuales de aprendizaje o de las TIC, para ello aplicaremos la gamificación a través de un juego interactivo que lo denominaremos como el semáforo de los riesgos y en la tercera sesión se trabajará en función de analizar cuáles son las acciones correctas para el uso de las TIC y se aplicará un test interactivo; además se ha considerado tomar en cuenta criterios de evaluación en donde los estudiantes a través de un cuestionario interactivo de preguntas de opción múltiple darán respuesta a algunos

planteamientos relacionados con las buenas prácticas y los riesgos que se evidencian al hacer mal uso de los dispositivos electrónicos, permitiéndonos de esta forma poder evaluar su nivel de aprendizaje en concordancia con los objetivos planteados, es importante señalar que todas estas actividades estarán planificadas desarrollarlas en un tiempo estimado de treinta minutos en cada sesión o encuentro.

El contenido multimedia nos brindará la oportunidad de convertir cada pericia de aprendizaje en algo significativo ya que gracias a la interactividad que oferta, el proceso de enseñanza aprendizaje será más dinámico y entretenido, motivando siempre al receptor de contenidos a obtener y difundir información de manera responsable.

2. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN PREVIAS AL GUION MULTIMEDIA:

Tomando como referencia el escenario de aplicación de los recursos multimedia previamente diseñados y en concordancia con los objetivos de nuestro proyecto se plantean y justifican las siguientes interrogantes que fundamentan el ¿Qué? ¿Para quién? ¿Para qué? ¿Cómo? ¿Cuándo?

2.1. ¿Qué se pretende dar a conocer con el contenido multimedia previamente diseñado?

Tomando como referencia la problemática de nuestro proyecto, y con el afán de aportar positivamente con el subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Gabriela Mistral N°1 tratamos de promover en los estudiantes el uso correcto y responsable de las herramientas TIC, fomentando además la práctica de valores y actitudes que permitan

adquirir aprendizajes significativos durante el proceso de formación académica del estudiantado.

2.2. ¿El contenido multimedia que se proyectará es acorde para el grupo de estudio?

El contenido multimedia está dirigido exclusivamente para estudiantes del subnivel básico superior, nivel en el cual los estudiantes requieren especial atención a la hora de explorar diversidad de herramientas tecnológicas, e identificar los fines con los cuales han sido creadas algunas plataformas digitales, tratando de crear conciencia en cada uno de los educandos.

2.3. ¿El material multimedia elaborado sirve de motivación, abarca las necesidades de aprendizaje del alumnado y permite cumplir los objetivos planteados?

El material multimedia al estar conformado por elementos textuales y audiovisuales, sirven de motivación en el estudiantado gracias a la interactividad generada captando la atención del estudiante y dando respuesta a las necesidades de aprendizaje existentes permitiendo la retroalimentación del contenido abordado, es por ello que sirve de mucha ayuda en el cumplimiento de los objetivos planteados, brindando libertad, creatividad y dando opción a diversas aportaciones a la hora de crear contenidos que fomenten buenas prácticas en torno al uso responsable de las TIC.

2.4. ¿Qué herramientas tecnológicas se utilizarán para producir los recursos?

Para las actividades planificadas anteriormente utilizaremos las siguientes herramientas digitales: en la primera sesión donde trabajaremos con una presentación de diapositivas se utilizará la herramienta Genially, en lo que corresponde a la segunda sesión que se trata de un juego interactivo denominado el “semáforo de riesgos” se elaborará un video tutorial utilizando la herramienta tecnológica Powtoon y para la tercera sesión en donde se aplicará un test interactivo, se diseñará el cuestionario de preguntas aplicando la herramienta Liverworksheets. Todas estas herramientas contendrán elementos interactivos con el objetivo de lograr aprendizajes significativos en el grupo seleccionado.

2.5. ¿Cuál es el tiempo a emplear en cada sesión y este se ajusta al contenido multimedia?

Previamente se han planificado las actividades y en concordancia con estas se ha ajustado el tiempo, mismo que está previsto en treinta minutos por cada sesión, tiempo ideal para desarrollar los objetivos propuestos.

3. MANIFIESTO:

3.1. Contenido conceptual (presentación de diapositivas):

Para trabajar este contenido, el recurso que se utilizará será una presentación de diapositivas, mismo que se lo elaborará con la herramienta Genially, la cual permite crear en línea contenidos visuales e interactivos que atraen más a los estudiantes. Esta estará

compuesta por textos resumidos que abordan los diferentes conceptos de la guía de buenas prácticas en entornos virtuales, mismos que serán tomados de las diferentes fuentes bibliográficas. También se utilizarán imágenes propias de la plataforma, así como enlaces de 6 videos de YouTube que reforzarán los contenidos de la presentación. Las diapositivas en general tendrán animaciones, etiquetas y vínculos, lo cual permitirá que el material elaborado sea bastante interactivo y despierte el interés del estudiante.

3.2. Contenido procedimental (juego interactivo):

Se elaborará un video multimedia donde se explica las reglas de juego denominado “El semáforo de los riesgos” utilizando la plataforma Powtoon, herramienta que permite crear presentaciones con animación automática o videos para posteriormente compartir en línea. Para el diseño del video se empleará imágenes y animaciones de la propia plataforma, así mismo, se incluirá un audio que es una grabación de voz dando las instrucciones del juego.

3.3. Contenido actitudinal (test interactivo):

Se realizará un cuestionario de 12 preguntas utilizando principalmente un procesador de textos de Microsoft de uso frecuente como es Word, para posteriormente cambiar a formato PDF y subir a la plataforma de Liveworksheets, en el que a su vez, se convierte en un test interactivo. Se incluye, además un audio descargado desde YouTube en formato mp3 mediante la herramienta Online-Convert y un video desde YouTube.

4. GUIÓN MULTIMEDIA:

Capítulo 1 “Presentación de diapositivas”

- 1) **Título:** PRESENTACIÓN EN DIAPOSITIVAS DE LA GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES
- 2) **Descriptivo:** La presentación tendrá un fondo de colores vivos y luminosos, estará compuesta por diferentes diapositivas, en ella se harán constar textos, imágenes y links de videos que trata sobre los diferentes conceptos que contiene la guía de buenas prácticas en entornos virtuales. Los contenidos estarán vinculados y tendrán animaciones permitiendo a la presentación ser más dinámica e interactiva.
- 3) **Base didáctica:** Para trabajar el contenido conceptual donde lógicamente se aborda conceptos, es necesario realizar una exposición de contenidos, por ello se considera idóneo y didáctico la realización de una presentación mediante diapositivas donde de forma resumida e interactiva se expone los contenidos conceptuales respecto a la guía de buenas prácticas en entornos virtuales.
- 4) **Tipo de recurso o actividad:** Para la elaboración de las diapositivas se empleará la herramienta Genially, la cual permite crear en línea contenidos visuales e interactivos, que resultan bastante atractivos para los estudiantes. Esta presentación estará compuesta por textos, imágenes y videos relacionados con el contenido.

5) Parametrización: En cuanto a la presentación, en la primera página constará el título del tema acompañado por una imagen que refuerza y da la idea del contenido, además de ello se hará constar un breve índice del mismo que al dar clic le enviará a su respectivo contenido. En la siguiente página se realizará una introducción del tema, donde también se acompañará con un enlace de un video de YouTube que trata respecto a la problemática del uso de los dispositivos electrónicos. En las siguientes páginas se hará constar la definición e importancia de una guía de buenas prácticas en entornos virtuales. Seguidamente se darán a conocer los diferentes riesgos que existen con el uso de las TIC, estas estarán acompañadas con elementos interactivos como etiquetas y enlaces de videos de YouTube que tratan sobre el tema. Finalmente se expondrá algunas pautas a considerar para la correcta utilización de las TIC y evitar ciertos riesgos, al igual que lo anterior, esta también contendrá imágenes interactivas que refuerzan al contenido del texto.

Se empleará de fondo colores vivos y luminosos que resulte llamativo para el alumno, con un tamaño de letra adecuado que permita su observación.

6) Archivador: Para la elaboración de las diapositivas se recurrirá a la utilización de textos, imágenes y videos que se relacionan con los diferentes conceptos que involucra la guía de buenas prácticas en entornos virtuales. Así mismo en las diferentes diapositivas se emplearán colores, animaciones y vínculos que permite que la presentación se más dinámica.

Capítulo 2 “Juego interactivo”

- 1) **Título:** Video instruccional “JUEGO EL SEMÁFORO DE LOS RISGOS”

- 2) **Descriptivo:** Para el diseño del video se incluirá una combinación de colores llamativas, se agregará textos en diferentes diapositivas, así como imágenes y animaciones de la misma plataforma para que atraiga la atención del alumno, el video tutorial indica la utilización del semáforo de riesgos, pulsando cada color (verde, amarillo y rojo) para conocer su respectivo significado y las reglas del juego a desarrollar en la clase presencial. Los contenidos estarán programados por diferentes animaciones gifs.

Base Didáctica: Con esta herramienta didáctica se abordará el contenido procedimental en el que se analizará los diferentes riesgos a los que se expone el alumno al dar una mala utilización de la tecnología, empleando una actividad lúdica denominada el semáforo de los riesgos.

- 3) **Tipo de recurso o actividad:** Video elaborado en POWTOON, que es un recurso tecnológico de texto e imagen interactivo que permite crear presentaciones animadas en diapositivas y videos.

- 4) **Parametrización:** El video tendrá una duración de 1 minuto 16 segundos, en el que primeramente se observará el título del juego más una imagen representativa del semáforo, con animaciones llamativas y una idea central de la actividad. Se incluirá también la descripción de cada color del semáforo con su nivel de riesgo en el siguiente orden: verde,

riesgo bajo; amarillo, riesgo moderado; y rojo, riesgo alto; mismos que irán acompañados de imágenes relacionadas al nivel de riesgo. Este material interactivo consiste en instruir las reglas del juego, donde el estudiante al pulsar cada color del semáforo reconocerá los riesgos (alto, mediano y bajo). Así mismo propondrá la importancia de utilizar adecuadamente los recursos digitales en la vida diaria y profesional. Se agregará también un audio donde el docente expone las instrucciones de manera verbal.

- 5) **Archivador:** Para la elaboración del video, se tomará como fuente de apoyo imágenes, animaciones, colores atractivos y audio de fondo propuesto por la plataforma POWTOON y audio de voz emitida por el docente, con la finalidad de instruir de mejor manera el juego, y así mismo sea más interactivo, interesante y provechoso para el estudiante.

Capítulo 3 “Test interactivo”

El alumno podrá contestar las preguntas del test eligiendo una opción de respuesta referente al uso adecuado de la tecnología y algunos riesgos que tiene su mala utilización. Así también, nos permitirá conocer algunas de las preferencias de los estudiantes en cuanto a multimedia, mediante preguntas abiertas.

1) **Título:** Cuestionario “LA TECNOLOGÍA, RIESGOS Y PAUTAS DE SU USO”

2) **Descriptivo:** el Test se lo presenta en una hoja de color verde y un fondo de imágenes relacionadas al tema, consta de 8 preguntas cerradas y 4 abiertas, diseñadas para que el alumno pueda elegir o contestar de forma autónoma.

- 3) Base didáctica:** Se realiza un cuestionario sobre las buenas prácticas de la tecnología, que se lo puede trabajar en línea, es de tipo estructurado que brinda opciones de elección a cada pregunta planteada, así como de responder de una manera abierta y reflexionada. Con esta herramienta se trata de trabajar el contenido actitudinal.
- 4) Tipo de recurso o actividad:** Se realiza un cuestionario con preguntas de elección múltiple y de preguntas abiertas mediante el uso de la herramienta Liveworksheets, mismo que permite transformar fichas imprimibles como: documentos, pdf, jpg, etc., en ejercicios interactivos autocorregibles.
- 5) Parametrización:** El test se realizará en la plataforma Liveworksheet, consta de 12 preguntas de tipo estructurada con 8 preguntas de selección múltiple y 4 de respuesta abierta de acuerdo al análisis y reflexión propia del alumno. Se incluye un audio para identificar el tipo de red social al cual pertenece y un video de reflexión sobre el uso de las mismas. El tiempo para su realización al no ser tan complejo es de 30 minutos. Se podrá revisar las preguntas correctas, así como la nota obtenida por el estudiante y realizar una retroalimentación. Las instrucciones para la realización se las puede indicar previamente mediante un correo electrónico un mensaje de WhatsApp o en clase presenciales.
- 6) Archivador:** Se emplea un procesador de texto (Word), el mismo es transformado a PDF, y al cargar en la plataforma Liveworksheets se convierte en un recurso interactivo; se utiliza un video de YouTube y un audio.

5. ENLACES AL MATERIAL:

5.1. Presentación de diapositivas:

<https://view.genial.ly/62f156ed5f48cd0010a2af43/presentation-guia-de-buenas-practicassobre-uso-de-las-tic>

5.2. Juego interactivo:

<https://www.powtoon.com/s/blL0Kv95vha/1/m/s>

5.3. Test interactivo:

<https://es.liveworksheets.com/c?a=s&g=DECIMO&s=INFORMATICA&t=vu61rbtd4qn&mn=tz&sr=y&ms=uz&l=fi&i=tucfz fz&r=ga&db=0&f=dzddzouz&cd=pyx17sfzn9tlzgieozxkegegbd2ngnngjxg>

6. CONCLUSIONES.

Luego del desarrollo y ejecución del plan de diseño de materiales multimedia, se llegó a establecer las siguientes conclusiones:

- Para una correcta elaboración de recursos educativos digitales se requiere de un amplio dominio en el manejo de plataformas virtuales por parte del docente, seguir un proceso

cíclico de diseño, aplicación y reflexión; como también, de seleccionar las herramientas más apropiadas que permita cumplir con el objetivo de aprendizaje.

- Otro elemento esencial a considerar para el diseño de materiales educativos fue la elaboración del guion multimedia, mismo que proporciona las pautas sobre las características del diseño, así como los elementos curriculares que se va a trabajar en cada una de las clases. En este guion hemos tratado de describir detalladamente la estructura y funcionamiento de los recursos educativos diseñados.
- Con el propósito de dar cumplimiento a los objetivos propuestos en el plan de diseño, así como las metas de nuestro proyecto, se ha seleccionado tres recursos interactivos como: Genially, Powtoon y Liveworksheets, mismos que tienen múltiples usos y beneficios que favorecen un aprendizaje interactivo y significativo. Dichos recursos serán empleados para el desarrollo de cada sesión, de acuerdo a nuestra planificación.
- Consideramos importante comentar la preocupación que se nos presentó al momento de diseñar los materiales educativos, en vista que la mayoría del grupo posee un limitado dominio en el manejo de las plataformas digitales. Sin embargo, ha sido una experiencia muy enriquecedora puesto que fue generadora de múltiples conocimientos tanto en el diseño de recursos educativos como en ampliar nuestras competencias digitales.
- Somos conscientes que quizá nuestra poca experiencia en el manejo de la tecnología y el tiempo limitado, haya repercutido en algunas falencias al momento de diseñar nuestras herramientas digitales, no obstante, con la asesoría y retroalimentación del docente más

nuestro autoaprendizaje, iremos mejorando nuestras habilidades digitales para la puesta en práctica en nuestras aulas de clase.

CAPÍTULO 6

CREANDO UN PAQUETE SCORM 1.2

1. OBJETIVO DEL MATERIAL DIDACTICO CREADO.

Demostrar a través de la herramienta tecnológica IsEazy la creación, edición e integración de contenido digital multimedia como videos, juegos, test interactivos y enlaces informativos en relación a nuestra propuesta de proyecto que es crear una guía de buenas prácticas en entornos virtuales de aprendizaje; con la finalidad de informar, motivar y orientar a los estudiantes frente al uso responsable de dispositivos electrónicos, mejorando así la participación en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

2. CONTENIDO

Para la creación de este compendio informativo hemos optado por aprovechar la herramienta tecnológica IsEazy, la misma que es muy utilizada en la elaboración de contenidos interactivos, creando diez diapositivas con argumentación relacionada a la guía de buenas prácticas en entornos virtuales de aprendizaje, en donde hacemos constar lo siguiente:

2.1. Introducción:

En este punto hacemos referencia al uso de ordenadores y dispositivos móviles y su influencia en la educación de manera específica en los procesos de enseñanza - aprendizaje.

2.2. Palabras clave:

Aquí especificamos los puntos a tratar en todo el contenido digital refiriéndonos claramente a: Guía, buenas prácticas, riesgos y pautas.

2.3. Reto:

En este inciso se pretende orientar a todos los integrantes de la comunidad educativa que lo constituyen estudiantes, padres de familia y docentes en cuanto al uso adecuado de los entornos virtuales de aprendizaje.

2.4. Puntos de desarrollo:

En este apartado hacemos énfasis a los tipos de contenidos que abordaremos, los mismos que contienen una actividad propia de acuerdo a su caracterización, en el primer contenido que es conceptual se elaboró e integró una presentación en Genially donde se pretende definir aspectos conceptuales sobre la guía de buenas prácticas en entornos virtuales de aprendizaje, riesgos y pautas para el buen uso de la tecnología; en el segundo contenido que es procedimental se propone un juego interactivo denominado “el semáforo de los riesgos” y para ello se creó un video tutorial apoyados en la herramienta POWTOON en donde se da las directrices para desarrollar este juego y en el tercer punto que son contenidos actitudinales se aplicará mediante un test interactivo diseñado en la

herramienta online LIVEWORKSHEETS, con esta última actividad se pretende que el alumno sepa reflexionar sobre los riesgos al que se enfrenta al no usar la tecnología de manera correcta.

2.5. Ejercicio de evaluación:

Aquí planteamos una actividad práctica que consiste en un test de cuatro preguntas de selección, desarrolladas directamente en la plataforma isEazy, con el que se pretende fortalecer los aprendizajes de los estudiantes sobre el uso responsable y correcto de herramientas tecnológicas.

2.6. Conclusiones:

Estas se plantean en relación al trabajo que hemos desarrollado y en función de nuestro tema de proyecto, abordando aspectos más relevantes que pueden servir de guía a la hora de buscar una posible solución ante la problemática abordada.

3. PROCESO.

El grupo N.- 8 procede a crear una cuenta de correo electrónico GMAIL, el cual cada uno de los integrantes tiene su acceso.

Se crea una cuenta en la herramienta isEazy con registro de correo electrónico grupo8UIDE@gmail.com. Con una clave que es difundida a los integrantes del grupo, con el que se puede acceder desde cada uno de los lugares que se encuentren.

Se realiza la difusión del tema que se va a trabajar con los integrantes, para el aporte que cada uno va a adjuntar a la herramienta isEazy y brevemente se explica cómo añadir el contenido y se estipula fechas de avance del contenido en la plataforma.

Cada uno de los integrantes ingresa a la plataforma isEazy de manera constante para visualizar el avance y aportar de manera personal con el conocimiento e investigaciones que han realizado sobre el tema **GUIA DE BUENAS PRÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE**.

El aporte de cada uno de los integrantes de grupo al ingresar a la plataforma isEazy se evidencia en los temas introducción, palabras claves, reto, puntos de desarrollo, ejercicios de evaluación y conclusiones, aportando de manera conjunta para el desarrollo del tema.

Se realiza por medio digital de la herramienta ZOOM una reunión con todos los integrantes de grupo, donde se ponen en conocimiento y se resaltan las inquietudes que se encontró en la herramienta isEazy solventando toda necesidad y adversidad que fueron subsanadas en lo que es diseño, fuente, formato, y contenido para concluir con el tema **GUIA DE BUENAS PRÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE**, en la plataforma isEazy.

4. ENLACE AL MATERIAL.

- <https://iseazy.com/dl/56584aa3f60f43929b57d5227f8d8aa4>

5. CONCLUSIONES

Una vez aplicado la herramienta tecnológica IsEazy, se considera las siguientes conclusiones:

- Al utilizar la herramienta isEazy con los integrantes del grupo, se constató la eficiencia de trabajar con esta herramienta debido a la facilidad de conectividad online, ya que hoy en día, se puede acceder desde cualquier lugar en que nos encontremos.
- El trabajo realizado mediante la herramienta isEazy con el tema GUIA DE BUENAS PRÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE fue una experiencia de contribución positiva para los integrantes del grupo, donde se expuso la creatividad, desempeño, ingenio y conocimientos para aportar en diseño y desarrollo del material.
- Los aportes para el desarrollo del material en isEazy, fue de manera digital desde los lugares en que cada uno de los compañeros se encuentra, debido a las actividades laborales y modalidad de estudio, ingresando de manera continua para contribuir con su diseño y el desarrollo del documento digital para la presentación.
- El conocimiento de la herramienta tecnológica de isEazy para los integrantes del grupo era incierto a un inicio, debido a que no se tenía un conocimiento en el manejo de esta plataforma; sin embargo, se logró resultados positivos al adquirir nuevos logros y enseñanzas al realizar el trabajo, ya que es una herramienta nueva que permite crear

contenidos de una manera rápida y sencilla, pero a su vez, interactiva y dinámica, logrando el crecimiento profesional del docente.

- La plataforma isEazy permitió que se realice paréntesis en el avance de la actividad con cada uno de los integrantes, logrando profundizar el tema “GUIA DE BUENAS PRÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE” para lograr mejores resultados en el contenido y su presentación digital.

CAPÍTULO 7

ASPECTOS PREVIOS A TENER EN CUENTA

1. COMPONENTES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO EDUCATIVO.

Quienes integran esta formación serán estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Gabriela Mistral N° 1, de la ciudad y cantón Catamayo, Provincia de Loja; este subnivel está conformado por tres grados que son octavo, noveno y décimo año, y divididos en dos paralelos cada uno, dando un total de seis grados, el rango de edad de los adolescentes es de 12 a 14 años, la modalidad de estudio es presencial, sección matutina, pertenece al sistema fiscal y el número aproximado de estudiantes es de 150 personas.

Las actividades planificadas previamente estarán dirigidas y desarrolladas por cinco docentes maestrantes que actualmente se encuentran cursando la maestría de educación con mención en gestión del aprendizaje mediado por TIC, quienes previamente tras haber analizado la

problemática existente en relación al tema de proyecto, tienen como objetivo fomentar las buenas prácticas respecto al uso de las TIC, a través de una guía metodológica, implementando herramientas digitales de carácter didáctico que permitan una integración eficaz entre contenidos, TIC y procesos de enseñanza aprendizaje.

Todo lo planificado se llevará a cabo en dos sesiones síncronas y una presencial en donde se desarrollarán actividades específicas con la visión de generar responsabilidad y conciencia en los educandos a la hora de trabajar con un dispositivo electrónico y esta acción será llevada a cabo en la plataforma Zoom.

2. CUESTIONES PEDAGÓGICAS A TENER EN CUENTA.

Nuestro proyecto es un eje transversal en la educación actual, que trata de enfrentar un serio problema de los estudiantes, la utilización de los equipos tecnológicos de forma excesiva e inadecuada se ha convertido en un inconveniente, no solo en la institución educativa sino que también en el hogar, por este motivo en este ABP, se implementaran una serie de tareas basadas en la resolución de problemas concretos, mediante recursos como charlas, talleres, test y evaluaciones, buscando en el alumnado un alto margen de implicación y colaboración en este proyecto, fomentando la interacción y la autonomía en el aprendizaje, el proyecto permitirá que el estudiante incorpore a sus hábitos diarios la utilización de materiales y búsqueda de fuentes de información, que le permitan discernir entre la correcta e incorrecta forma de utilizar los medios tecnológicos y acceso a internet, facilitando el empoderamiento del proyecto al hacerlos protagonistas de su proceso de aprendizaje.

3. ACTIVIDADES.

Para la ejecución de nuestro proyecto, se desarrollará la parte pedagógica dentro de un lapso de tres semanas, llevando a cabo una sesión por semana con una duración aproximada de 30 a 40 minutos cada uno. Se aplicará la modalidad híbrida, combinada de la siguiente manera:

- Primera sesión: síncrona.
- Segunda sesión: presencial.
- Tercera sesión: síncrona.

Se empleará Zoom para las sesiones síncronas, donde se analizará el contenido teórico y se realizará actividades interactivas para reforzar el aprendizaje. En la clase presencial, se hará una retroalimentación y se aplicará un juego didáctico, como una manera de valorar lo aprendido. Así mismo, el estudiante podrá disponer en cualquier momento de todo el contenido teórico colgado en la plataforma.

Se realizará un foro donde los alumnos puedan compartir cada semana sus opiniones sobre la clase, así como plantear inquietudes entre compañeros y al docente.

La evaluación será más de carácter cualitativo que cuantitativo, ya que el objetivo es crear conciencia en el alumnado sobre el uso reflexivo y responsable de los recursos tecnológicos. No obstante, se aplicará al culminar las tres sesiones un test interactivo, para valorar los aprendizajes alcanzados y establecer compromisos.

4. USOS DEL ENTORNO.

Como ya se indicó anteriormente para el desarrollo de las actividades pedagógicas de las temáticas de nuestro proyecto se ha optado por utilizar la plataforma Zoom para las clases síncronas, y Brightspace como sistema de gestión de aprendizaje, donde de manera organizada se hará constar los diferentes contenidos e informaciones; iniciando por un cronograma y un video introductorio donde se indicará la estructura, los componentes y la metodología de trabajo de las diferentes sesiones; seguido se hará constar las tres sesiones con sus respectivos documentos y actividades para que el alumno revise y desarrolle; para culminar con todo el proceso, finalmente se hará constar la evaluación.

Para asuntos de comunicación se empleará un grupo de WhatsApp creado por los docentes, así como también, se creará foros en Brightspace donde los alumnos cada semana tengan acceso a compartir sus opiniones sobre la clase y plantear inquietudes entre compañeros y al docente.

En todas las sesiones se desarrollarán actividades que fomenten las relaciones de cooperación dentro del grupo.

La administración de la plataforma estará a cargo de los 5 maestrantes quienes integramos el presente proyecto, siendo nuestra responsabilidad subir toda la información y revisar periódicamente el cumplimiento de las actividades por parte de los estudiantes.

5. RECURSOS DE APOYO.

Para el desarrollo del proyecto de aplicación, se considera los recursos de apoyo que serán de gran ayuda, con la finalidad de brindar las explicaciones y desarrollar un contenido adecuado para los estudiantes, por lo que estas herramientas permitirán al estudiante mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje; por lo que, detallamos los siguientes recursos.

- Elaboración de un video explicativo sobre cómo se llevará acabo todo el proyecto, así como los contenidos de los temas a tratar durante las tres sesiones.
- Acceso a infografías referente a una guía de buenas prácticas en entornos virtuales de aprendizaje, tales como: redes sociales, correo electrónico, chats, video conferencias y foros; con la finalidad que el estudiante tenga una mejor referencia sobre el tema.
- Disponer en la plataforma de todos los materiales educativos diseñados, para que el alumno tenga a su disposición en el momento que lo requiera.

CAPÍTULO 8

PLANIFICANDO UNA ACCIÓN EDUCATIVA

1. CÓMO QUEREMOS QUE LOS ESTUDIANTES RECIBAN NUESTRO CONTENIDO.

Para dar cumplimiento al objetivo planteado previamente por el grupo, mismo que es fomentar las buenas prácticas respecto al uso de las TIC, a través de una guía metodológica, implementando herramientas digitales de carácter didáctico que permitan una integración eficaz

entre contenidos, TIC y procesos de enseñanza aprendizaje, el mismo que está en relación a la problemática y tema de nuestro proyecto que es “Estrategias para prevenir el mal uso de dispositivos electrónicos post – pandemia covid-19”, tenemos planificada tres sesiones, dos síncronas y una presencial, que tendrán un tiempo de duración de tres semanas y cada una de treinta minutos; distribuidas de la siguiente manera: para verificar los contenidos conceptuales trabajaremos en función de un análisis exhaustivo sobre aspectos relacionados a una guía de buenas prácticas en EVA; para fortalecer los contenidos procedimentales se desarrollará un juego interactivo denominado el semáforo de los riesgos, en donde lo que se pretende es que a través de la gamificación los estudiantes tomen conciencia sobre los riesgos a los que están expuestos al dar mal uso a la tecnología, promoviendo de tal forma el uso seguro y responsable de las herramientas digitales e internet; para la tercera y última sesión en donde se abordará sobre las pautas del uso adecuado de los recursos digitales, los estudiantes tendrán que establecer acuerdos y compromisos en virtud de lo aprendido en cada encuentro; cabe resaltar que cada reunión tendrá carácter evaluativo y se utilizarán herramientas interactivas y en cada una de ellas siempre habrá un espacio para dudas y comentarios los mismos que servirán para fortalecer los aprendizajes de acuerdo al tema de estudio.

2. ESTRUCTURA DEL CONTENIDO.

Todo el contenido a tratar por el grupo de trabajo, dentro del desarrollo del presente proyecto de aplicación, se abordará durante tres semanas, con una sesión cada semana. Todos los contenidos y recursos digitales diseñados serán colgados en la plataforma Brightspace, el cual se adapta a las necesidades del tema, y se empleará la siguiente estructura:

Tabla 2 ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA

ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA			
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Video de bienvenida y presentación 		
PLAN DE TRABAJO	<ul style="list-style-type: none"> • Cronograma de actividades 		
SESIÓN 1. Contenidos conceptuales	TEMA: Guía de Buenas prácticas en EVA	<ul style="list-style-type: none"> • Video de introducción • Tema: en Genially y pdf • Foro de comentarios y dudas • Test 	Primera sesión (síncrona)
SESIÓN 2. Contenidos procedimentales	TEMA: Riesgos del mal uso de la Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Video de introducción • Tema: en Genially y pdf • Foro de comentarios y dudas • Test 	Segunda sesión (presencial)
SESIÓN 3. Contenidos actitudinales.	TEMA: Pautas para una correcta utilización de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> • Video de introducción • Tema: en Genially y pdf • Foro de comentarios y dudas • Test 	Tercera sesión (síncrona)
PRUEBA FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Test. • Foro de compromisos. 		

3. HERRAMIENTAS A UTILIZAR PARA DESARROLLAR LOS CONTENIDOS.

- Los videos tanto de bienvenida y presentación, así como los de introducción a cada uno de los contenidos de las diferentes sesiones, se los elaborará con la herramienta Loom, aplicación que permite grabar, compartir pantalla y la webcam de forma sencilla.

- Los temas de lectura de cada sesión serán realizados en forma de diapositivas mediante la utilización de Genially, herramienta que permite crear presentaciones de forma interactiva. Del mismo modo también se ofrecerán estas lecturas en formato PDF, para lo cual primeramente se utilizará el procesador de textos Microsoft Word y luego se transformará a formato PDF para subir a la plataforma.
- En cuanto a los foros tanto de comentarios, dudas y compromisos, serán creados en la misma plataforma de Brightspace.
- Los test para las evaluaciones de cada una de las sesiones se realizarán mediante la utilización de la herramienta Microsoft Forms, mientras que para la evaluación final se utilizará un test elaborado en Liveworksheets.
- Las sesiones síncronas se realizarán en la plataforma Zoom. Además de ello, con la finalidad de que estas sesiones sean más interactivas, se desarrollarán actividades con los alumnos mediante la utilización de Kahoot y Padlet.
- Con respecto a la única sesión presencial que se tiene previsto efectuar, se utilizará recursos como proyector y computadora para la explicación de la parte teórica, luego de ello, para la actividad lúdica a la que le hemos denominado el semáforo de los riesgos, se utilizará fichas impresas y una imagen del semáforo, donde cada alumno tomará su ficha y colocará en la imagen según el color al que estime pertinente, considerando los colores: verde, riesgo bajo; amarillo, riesgo moderado y rojo, riesgo alto.

4. DISPONIBILIDAD DE CONTENIDOS.

Nuestro grupo ha decidido trabajar en la plataforma Brightspace, ya que hemos podido experimentar que es una herramienta de fácil manejo y permite generar un aprendizaje atractivo tanto para estudiantes como docentes. En esta plataforma podemos realizar varias actividades, por ejemplo: el compartir información y contenidos multimedia, enlaces a contenidos, evaluaciones, foros y tareas. Permite evaluar de manera rápida y hacer un feedback a tareas y evaluaciones asignadas.

Toda la información que se compartirá en la plataforma, estará a disposición de los estudiantes en el momento que lo requieran con la finalidad de profundizar su aprendizaje. A continuación, se enuncian los enlaces de los recursos a emplear para cada evaluación.

Clase 1

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=tB9s2maOy0eBDNMsZ-nam_puDkxqrQVMiBsGm7I5jMtUNjZWSFNHIA3OFRaWEM2TVY3N1JVNTBCQS4u

Clase 2

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=tB9s2maOy0eBDNMsZ-nam_puDkxqrQVMiBsGm7I5jMtUNIBNUzQxTk1JTkk2OEU0M080MVY3VjJGVs4u

Clase 3

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=tB9s2maOy0eBDNMsZ-nam_puDkxqrQVMiBsGm7I5jMtUOUIWNkQ2UkNXMkFWQ1QyS0NSUUNON0czRi4u

Evaluación final

<https://es.liveworksheets.com/c?a=s&t=vu61rbtd4qn&sr=y&ms=uz&l=kq&i=tuctdzs&r=im&db=0&f=dzddzozn&cd=pyx17sfzn9tlictzxkzngpov2ngnngjglxg>

A más de ello, hemos diseñado otros recursos digitales en Genially, mismos que se incluirán en los Temas de cada sesión. A continuación, compartimos los enlaces.

<https://view.genial.ly/6328fca719b86c0018a7f0c9/presentation-guia-de-buenas-practicas-en-eva>

<https://view.genial.ly/62f156ed5f48cd0010a2af43/presentation-riesgos-en-el-uso-de-las-tic>

<https://view.genial.ly/6328fca1d1982200185bf7d/presentation-pautas-para-el-correcto-uso-de-las-tic>

Otra herramienta que hemos diseñado es un video en Powtoon, mismo que se empleará en la clase presencial donde se instruye las reglas del juego “El semáforo de los riesgos”, sin embargo, también se subirá en la plataforma dentro de la segunda sesión. Compartimos el siguiente enlace:

<https://www.powtoon.com/s/bIL0Kv95vha/1/m/s>

Es pertinente explicar que estos recursos son una muestra de los que se empleará dentro de las clases; sin embargo, es evidente que se hace necesario diseñar otros recursos más que, de requerirse, se elaborará posteriormente.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS PARA FORTALECER NUESTRA ACCIÓN EDUCATIVA.

De acuerdo a lo planificado se puede proponer las siguientes actividades que permiten contribuir al logro de aprendizaje del estudiante y determinamos las siguientes:

Participación en debates a través de la Plataforma Brightspace.

Esta actividad les ayuda a los estudiantes a tener un intercambio de ideas (debate) y colaboración entre los grupos de trabajo, de esta manera se puede adquirir nuevos conocimientos y reforzar los ya establecidos.

Elaboración de un padlet multimedia.

El objetivo de esta actividad es elaborar plantillas de descripción de la temática a tratar y explicar los puntos relevantes para el uso correcto de la tecnología, a través de estas acciones contribuye a intercambiar conocimientos entre sus compañeros.

Gamificación mediante la herramienta Quiznetic.

A través de esta actividad los estudiantes tendrán la posibilidad de jugar y a su vez contestar preguntas que le permite aprender de una forma interactiva, de tal forma se puede retroalimentar los conocimientos y jugar de una forma educativa.

CAPÍTULO 9

ESTRUCTURANDO LA PLATAFORMA

Una vez analizado todos los aspectos a considerar previo a la creación de un LMS, así como diseñado los recursos digitales a ser utilizados y estructurado las secciones que se incluirán en la plataforma, se ha procedido a crear el LMS en la plataforma Brightspace, con la finalidad de desarrollar nuestro proyecto denominado: **“Estrategias para prevenir el mal uso de dispositivos electrónicos post-pandemia COVID-19”**, mismo que está dirigido a los estudiantes del subnivel básica superior de la Unidad Educativa Gabriela Mistral N° 1, de la Ciudad y Provincia de Loja, correspondiente al Cantón Catamayo.

La finalidad del presente curso es concientizar a los estudiantes sobre la importancia del uso adecuado y responsable de los recursos tecnológicos, puesto que, en la actualidad, si bien, la tecnología se ha convertido en una herramienta esencial en nuestras vidas, también existen riesgos al no ser empleada de manera prudente.

Para el diseño del LMS se ha empleado recursos tecnológicos como: Genially, Microsoft Forms, Liveworksheets, así como también documentos de apoyo en formato PDF, accesibles para que el alumno pueda descargar y disponer de la información en el momento que lo requiera, de esta manera le facilita tener un mejor avance en el curso.

A continuación, se muestra secuencialmente cómo se encuentra estructurado nuestro LMS dentro de la plataforma Brightspace, y qué aspectos integra cada sección.

BIENVENIDA AL CURSO.

En este apartado se muestra un video donde los docentes realizan su presentación, dan la bienvenida y ponen a consideración pautas importantes sobre el desarrollo del curso.

PLAN DE TRABAJO.

En la sección Plan de Trabajo, se ha subido un documento en PDF donde se visualiza el cronograma de todas las actividades a desarrollarse durante el transcurso del curso.

CLASE 1.

TEMA: Guía de Buenas prácticas en EVA

- **Video de introducción:** Tiempo de duración dos minutos se detalla lo que se va a realizar en la sesión 1.

- **Tema:** Presentación de diapositivas en la Plataforma de Genially mediante infografías referente a la temática de la clase 1 (Buenas prácticas en EVA). De igual manera se dispone de un archivo adjunto en PDF que le permite al estudiante descargarlo con la finalidad de reforzar el tema.
- **Foro de comentarios y dudas.** - Este apartado permite introducir inquietudes sugerencias sobre el desarrollo del curso. Ayuda al estudiante a despejar las dudas que tengan durante este proceso.
- **Test:** Se desarrolla esta prueba en Microsoft Forms recopilando la información y contenidos de la Sesión 1.

Primera sesión (síncrona): Esta sesión durara de 30 a 40 minutos que se llevara a cabo mediante la plataforma Zoom.

CLASE 2.

TEMA: Riesgos del mal uso de la Tecnología.

- **Video de introducción:** Tiempo de duración dos minutos se detalla lo que se va a realizar en la sesión 2.

- **Tema:** Presentación de diapositivas en la Plataforma de Genially mediante infografías referente a la temática de la clase 2 (Riesgos del mal uso de la tecnología). De igual manera se dispone de un archivo adjunto en PDF que le permite al estudiante descargarlo con la finalidad de reforzar la temática tratada.
- **Foro de comentarios y dudas:** Este apartado permite introducir inquietudes sugerencias sobre el desarrollo del curso. Ayuda al estudiante a despejar las dudas que tengan durante este proceso.
- **Test:** Se desarrolla esta prueba en Microsoft Forms recopilando la información y contenidos de la Sesión 2.

Segunda sesión (presencial): Se llevará a cabo en la Institución Educativa. Donde se expondrá el tema por parte de los docentes, mediante el empleo de diapositivas, además se realizará una actividad lúdica denominada “Semáforo de Riesgos”, esta actividad consiste en utilizar fichas impresas y una imagen del semáforo, donde cada alumno tomará su ficha y colocará en la imagen según el color al que estime pertinente, considerando los colores: verde, riesgo bajo; amarillo, riesgo moderado y rojo, riesgo alto.

CLASE 3.

TEMA: Pautas para el buen uso del EVA.

- **Video de introducción:** Tiempo de duración dos minutos se detalla lo que se va a realizar en la sesión 3.
- **Tema:** Presentación de diapositivas en la Plataforma de Genially mediante infografías referente a la temática de la clase 3 (Pautas para el buen uso del EVA). Como las anteriores sesiones, se dispone de un archivo adjunto en PDF que le permite al estudiante descargarlo para reforzar el tema.
- **Foro de comentarios y dudas:** Este apartado permite introducir inquietudes sugerencias sobre el desarrollo del curso. Ayuda al estudiante a despejar las dudas que tengan durante este proceso.
- **Test:** Se desarrolla esta prueba en Microsoft Forms recopilando la información y contenidos de la Sesión 3.

Tercera sesión (síncrona) Esta sesión durara de 30 a 40 minutos que se llevara a cabo mediante la plataforma Zoom.

PRUEBA FINAL

- **Test:** Se desarrollar a través de la plataforma Liveworksheets.
- **Foro de compromisos:** Esta opción le permite al estudiante expresar los compromisos que asumirán para reducir los riesgos del uso de los entornos virtuales de aprendizaje, así

mismo, les permite intercambiar ideas con los demás compañeros con la finalidad de ser más responsables al emplear la tecnología.

CONCLUSIONES Y APLICACIÓN

Al culminar nuestro proyecto de aplicación, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- Los proyectos de aplicación son una alternativa para abordar problemáticas y tratar de brindar solución, sobre todo en el campo educativo, donde a menudo surgen situaciones que requiere de la intervención del docente y su capacidad para proponer alternativas de solución ante las situaciones problemática detectadas.
- El presente proyecto nos ha permitido vincular con la realidad social de nuestro entorno en el contexto educativo, llevando a la práctica los conocimientos que en teoría hemos aprendido durante nuestra formación de maestrantes, para tratar de dar solución a una de las problemáticas existentes, como es el caso de la dependencia a los dispositivos electrónicos y la falta de buenas prácticas o hábitos en la utilización de los entornos virtuales.
- Las TIC son excelentes herramientas para el campo educativo; sin embargo, depende de la madurez del estudiante para saberlo usar de manera consiente y responsable, de ahí que la existencia de una guía de buenas prácticas en entornos virtuales de aprendizaje

es necesaria y pertinente, por cuanto brinda orientaciones que educa a los jóvenes a tomar consciencia y hacer un uso adecuado de estas herramientas digitales.

- Dado que las herramientas digitales hoy en día se encuentran en auge, es de suma necesidad que se generen orientaciones o guías para su correcta utilización, no solo en los establecimientos educativos, sino desde cada uno de los hogares, pues es responsabilidad de los padres indicar a sus hijos, desde bien pequeños respecto a cuales son las bondades así como los peligros de las TIC.
- Nuestro proyecto de aplicación es un referente para que instituciones educativas que puedan estar atravesando situaciones problemáticas parecidas, consigan implementar un proyecto similar o sirva de apoyo para generar nuevas propuestas de aplicación.

BIBLIOGRAFÍA

- Acuña, M. (2017). *Los Foros Virtuales como herramienta pedagógica en el Aprendizaje Online*. Evirtualplus. <https://www.evirtualplus.com/foros-virtuales/>
- Arantxa, A. & Naval, C. (2019). *Revista Española de Pedagogía*. Obtenido de <https://revistadepedagogia.org/lxxvii/no-274/educacion-para-el-emprendimiento-una-propuesta-para-el-desarrollo-humano/101400075505/>
- Arboleda, C. (14 de enero de 2021). *UNICEF*. <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educaci%C3%B3n-para-todos-los-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-es-el-camino-la-recuperaci%C3%B3n>
- Bilbao. (02 de 2019). *BILBAO BALIOEN HIRIA*. Obtenido de <https://balioenhiria.bilbao.eus/es/vademecum-de-valores/respeto-a-los-derechos-humanos/>
- Cáceres, C. (2021). Responsabilidad personal docente y motivación escolar. *REIFOP*, 24.
- Carolina Clerici. (12 de mayo de 2013). *Buenas prácticas en foros virtuales académicos*. <https://www.youtube.com/watch?v=jcaYqN6HqW8>
- Castillo, C. (2010). *Fundamentos de los códigos de ética de los colegios profesionales*. Revista Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44013961007.pdf>
- DobleClic. (27 de julio de 2019). *Como crear CURSOS e-Learning ▶ GRATIS ◀ con isEazy (Scorm LMS) - EazyTech* [Archivo de video]. <https://youtu.be/9R952uhH9Ck>
- Editorial Etecé. (16 de julio de 2021). *Redes sociales*. Concepto. <https://concepto.de/redes-sociales/>
- Educrea. (2020). Videoconferencia: *Herramienta para la educación no presencial*. <https://educrea.cl/videoconferenciaherramienta-para-la-educacion-no-presencial/>
- Eva, P., Nelly, Á., & Yuraima, M. (2 de 12 de 2015). *SCIELO*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512015000200006
- Gallardo, P. (2009). Educación ciudadana y convivencia democrática. *Revista Interuniversitaria*, 34.
- Guerrero, L. (2021). *Contenidos Multimedia Interactivos. El estándar SCORM y herramientas de autor*. <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/107164/viewContent/682561/View>

- Guerrero, L. (2021). *Diseño de recursos digitales educativos: Accesibilidad y reflexiones*. <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/107164/viewContent/682556/View>
- Guerrero, L. (2021). *Herramientas y bancos para elaboración y recopilación de material multimedia*. <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/107164/viewContent/682559/View>
- Guerrero, L. (2021). *La comunicación audiovisual: Elaboración de material multimedia*. <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/107164/viewContent/682558/View>
- Guerrero, L. (2021). *Objetos de aprendizaje. Estructura y diseño*. <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/107164/viewContent/682555/View>
- Guerrero, L. (2021). *Profundizamos en herramientas de autor. IsEasy: instalación y primeros pasos*. <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/107164/viewContent/682563/View>
- Guerrero, L. (2021). *Recursos educativos digitales. Conceptos y diseño*. <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/107164/viewContent/682554/View>
- Hernández, I. (20104). Educar para la tolerancia: un labor en conjunto. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales* , 161-174.
- Innovación Educativa. (2020). *10 recomendaciones para realizar una videoconferencia*. <https://innovacioneducativa.upc.edu.pe/2020/03/13/10-recomendaciones-para-realizar-una-videoconferencia>.
- José, A. (05 de 2019). *EDUCREA*. Obtenido de <https://educrea.cl/educar-en-y-para-la-libertad/>
- Santillan , P. (2019). La responsabilidad ética . *Veritas*, 49-72.
- Julian, B. (12 de 2 de 2000). *Revista Psicologica Científica*. Obtenido de <https://www.psicologiacientifica.com/creatividad-en-educacion/>
- Ministerio de Educación. (05 de diciembre de 2017). *Código de Ética del Ministerio De Educación*. Acuerdo No. 0455-12. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/12/Acuerdo-No-0455-12-CODIGO-DE-ETICA-ME_05-12-2017.pdf
- Ministerio de Educación. (2021). *Ministerio de Educación del Ecuador garantiza continuidad del aprendizaje para millones de estudiantes en tiempo récord, con Office 365*. <https://customers.microsoft.com/es-es/story/860496-ministerio-de-educacion-del-ecuador-higher-education-office365-es-ecuador>
-
- Murillo, A. (3 de 10 de 2017). *Instituto para el Futuro de la Educación*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/innovacion-educativa>

- Olmeda, G., & Corbella, M. (13 de 02 de 2021). Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EICodigoDeontologicoDeLaProfesionDocente-4406388.pdf
- Pablo Bongiovanni. (19 de junio de 2021). *Documental Niños y medios digitales (Documental DW) 2021*. Youtube. <https://youtu.be/a5jQB417JsM>
- Pineda Grillo, I., Escobar Zurita, E., Castillo Cruz, L., Baltodano Ardón, F., Baltodano Pineda, M. y Peñafiel Rodríguez, M. (2022). *Uso y abuso desmedido de dispositivos móviles en estudiantes de Medicina*. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3196>
- Rodríguez, C., & Castro, A. (2021). Plataforma Microsoft Teams y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de básica superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 514-516. <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1329>
- Rojas, C. (2011). *Ética Profesional Docente: Un Compromiso Pedagógico Humanístico*. Revista Humanidades. file:///C:/Users/Power%20Computers/Downloads/Dialnet-EticaProfesionalDocente-4920530.pdf
- Rosario, P. (3 de 11 de 2020). *Economipedia*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/trabajo-colaborativo.html>
- Salvador, N. (2022). *Entregable 1 - Aspectos previos a tener en cuenta*. <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/107175/viewContent/682662/View>
- Salvador, N. (2022). *Entregable 3*. file:///C:/Users/Power%20Computers/Downloads/E-EDU_21_001160_01.pdf
- Salvador, N. (2022). *Gestión de entornos tecnológicos de aprendizaje*. <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/107175/viewContent/682648/View>
- Salvador, N. (2022). *Gestión de recursos de apoyo al proceso formativo*. <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/107175/viewContent/682649/View>
- Significados. (19 de 09 de 2017). *SIGNIFICADOS.COM*. Obtenido de <https://www.significados.com/valores-de-la-democracia/>
- Silvia, F. (2021). *7 buenas prácticas para el uso del correo electrónico*. <https://www.digitalizatec.com/ciberseguridad/7-buenas-practicas-para-el-uso-del-correo-electronico/>

- Smith, D. (2020). Introducción a Microsoft Teams para el aprendizaje remoto. <https://docs.microsoft.com/es-es/microsoftteams/remote-learning-edu>
- Unidad Educativa Gabriela Mistral. (2021). *Plan Educativo Institucional*. p. 5
- Vela, A. (12 de noviembre de 2012). *Decálogo del buen uso de las redes sociales en el aula*. TICs y Formación. <https://ticsyformacion.com/2014/11/12/decalogo-de-buen-uso-de-las-redes-sociales-en-el-aula-infografia-socialmedia-education/>