



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:

Jessica Alexandra Chuquimarca Quisaguano
Marione Jacqueline Vargas Montalvo
Luis Iban Medina Nazareno
Alexander Mateo Condo Tenganan
Paulo Jefferson Andrade Robles

TUTORES:

Adriana Romero
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña

El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Quito, junio 2023

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Jessica Alexandra Chuquimarca Quisaguano*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Jessica Alexandra Chuquimarca Quisaguano

Correo electrónico: jechuquimarcaqu@uide.edu.ec

Yo, *Marione Jacqueline Vargas Montalvo*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje* 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.



Marione Jacqueline Vargas Montalvo

Correo electrónico: mavargasmon@uide.edu.ec

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Luis Iban Medina Nazareno**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje* 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.



Luis Iban Medina Nazareno

Correo electrónico: lumedinana@uide.edu.ec

Yo, **Alexander Mateo Condo Tenganan**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje* 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.



Alexander Mateo Condo Tenganan

Correo electrónico: alcondote@uide.edu.ec



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Paulo Jefferson Andrade Robles*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje* 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.

Paulo Jefferson Andrade Robles

Correo electrónico: paandradero@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Jessica Alexandra Chuquimarca Quisaguano*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Mayo 2023.



Jessica Alexandra Chuquimarca Quisaguano
Correo electrónico: jechuquimarcaqu@uide.edu.ec

Yo, *Marione Jacqueline Vargas Montalvo*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Mayo 2023.



Marione Jacqueline Vargas Montalvo
Correos electrónicos: mavargasmon@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Luis Iban Medina Nazareno**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Mayo 2023.



Luis Iban Medina Nazareno

Correo electrónico: lumedinana@uide.edu.ec

Yo, **Alexander Mateo Condo Tenganan**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Mayo 2023.



Alexander Mateo Condo Tenganan

Correos electrónicos: alcondote@uide.edu.ec



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Paulo Jefferson Andrade Robles**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *El uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Mayo 2023.

Paulo Jefferson Andrade Robles

Correo electrónico: paandradero@uide.edu.ec

Dedicatoria

A nuestros padres, queremos dedicarles este trabajo por su amor incondicional, apoyo y sacrificio a lo largo de nuestra trayectoria académica. Han sido nuestra mayor inspiración y fortaleza en los momentos difíciles, su constante aliento y confianza fueron fundamentales para alcanzar este logro. Es por ello que este proyecto está dedicado a ustedes, quienes son nuestra mayor motivación y quienes siempre han creído en nosotros.

A nuestros familiares y seres más queridos, quienes han sido nuestra roca y apoyo constante en este viaje académico. Su paciencia, comprensión y aliento incondicional son un gran pilar para superar los desafíos y obstáculos que se han presentado. Asimismo, su confianza en nuestras habilidades nos ha impulsado a esforzarnos cada día y alcanzar nuestras metas académicas. Este masterado es el resultado de nuestra unión como familia y la dedicación que nos han brindado. Con todo el amor y gratitud, dedicamos este logro a ustedes, quienes siempre han estado a nuestro lado en cada paso del camino.

Agradecimiento

Expresamos nuestro más profundo agradecimiento a todas las personas e instituciones que han contribuido de manera significativa a la realización de este proyecto. En primer lugar, agradecemos a nuestros profesores por su valiosa orientación, paciencia y apoyo a lo largo de este proceso. Sus conocimientos expertos y su compromiso con el crecimiento académico han sido fundamentales para el éxito de este trabajo. También agradecemos a los compañeros de estudio por su colaboración, intercambio de ideas y apoyo mutuo. Sus contribuciones han enriquecido enormemente nuestra investigación. Asimismo, expresamos una enorme gratitud hacia todos los seres queridos por su inquebrantable apoyo, amor y comprensión. Finalmente, queremos agradecer a la Universidad Internacional del Ecuador por brindar los recursos y el ambiente propicio para llevar a cabo este proyecto. Estamos sinceramente agradecidos por la educación de calidad que fue impartida en este proceso de maestría, sin la ayuda y el apoyo de todas estas personas e instituciones, este logro no habría sido posible. Gracias de corazón.

Resumen

Implementar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje presenta múltiples desafíos, así como oportunidades en los diferentes contextos educativos. En el caso de la unidad educativa San Francisco del Cabo, se identificaron limitaciones en recursos, acceso reducido a internet y docentes con competencias digitales condicionadas al medio. Dichas limitaciones no permiten aprovechar las ventajas pedagógicas ofrecidas por las TIC. Para superar este desafío, se propone como solución la formación y capacitación continua de los docentes en competencias digitales, el asesoramiento en el uso de las TIC, la disponibilidad de recursos y materiales educativos digitales a través de un curso en la plataforma Brightspace que estará basado en tres sesiones: introducción a las tecnologías de la información y comunicación, generación de contenidos y uso de plataformas TIC para evaluación del aprendizaje, así como recomendar la integración curricular de las TIC. Estas soluciones buscan fortalecer las competencias digitales de los docentes y promover su uso efectivo de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para una educación más enriquecedora, inclusiva y relevante, que prepare a estos docentes para la constante evolución del mundo digital. La implementación de las herramientas educativas digitales que se pusieron a disposición en este proceso de aprendizaje contribuyeron, con una comprensión más avanzada de temáticas básicas y complejas. También se logró desarrollar nuevas destrezas y habilidades digitales en los estudiantes cuyo uso pedagógico les permitirá ejecutar estrategias didácticas enfocadas a la construcción y comunicación de ideas, mismas que pueden ser adaptadas a las directrices del currículo y la metodología de su institución.

Palabras clave: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), proceso de enseñanza-aprendizaje, brecha digital, competencias digitales, herramientas digitales.

Abstract

Implementing Information and Communication Technologies (ICT) in the teaching-learning process presents multiple challenges, as well as opportunities in different educational contexts. In the case of the San Francisco del Cabo school, limitations in resources, reduced access to internet and teachers with digital competencies conditioned to the environment were identified. These limitations do not allow taking advantage of the pedagogical benefits offered by ICT. To overcome this challenge, the proposed solution is the continuous training of teachers in digital skills, counselling on the use of ICT, the availability of digital educational resources and materials through a course on the platform Brightspace, which will be based on three modules: introduction to information and communication technologies, content generation and use of ICT platforms for learning assessment, as well as recommending the curricular integration of ICT. These solutions seek to strengthen the digital competencies of teachers and promote their effective use of ICT in the teaching-learning process, for a more enriching, inclusive and relevant education, preparing these teachers for the constant evolution of the digital world. The implementation of digital educational tools that were made available in this learning process contributed to a more advanced understanding of basic and complex topics. It was also possible to develop new digital skills and abilities in the students, whose pedagogical use will allow them to execute didactic strategies focused on the construction and communication of ideas, which can be adapted to the curriculum guidelines and methodology of the institution.

Keywords: Information and Communication Technologies (ICT), teaching-learning process, digital divide, digital skills, digital tools.

Índice General

Introducción	1
Presentación de la Organización	3
Marco General del Proyecto	5
Problema	5
Árbol de Problema	6
Árbol de Soluciones y Plan de Acción	7
Objetivos	7
Objetivo General	7
Objetivos Específicos	8
Justificación	8
Responsabilidad Ética, Social y Comunicación Educativa	10
Derechos, Deberes y Códigos de Conducta.....	10
Compromisos y Deberes en Relación con el Alumnado	11
Compromisos y Deberes en Relación con las Familias y los Tutores del Alumnado	12
Compromisos y Deberes en Relación con la Institución Educativa	12
Compromisos y Deberes en Relación con los Compañeros	12
Compromisos y Deberes en Relación con la Profesión	13
Compromisos y Deberes en Relación con la Sociedad.....	13
Guía de Buenas Prácticas en la Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	13
Uso de Herramientas Digitales Comunicativas	14

Uso Específico del Correo Electrónico o Correo Institucional.....	15
Uso de Plataformas Educativas Moodle	15
Uso de Medios Audiovisuales, Videollamadas, Zoom	16
Diseño de Materiales Educativos Digitales	16
Contextualización.....	16
Justificación Curricular	19
Contenidos Conceptuales.....	19
Contenidos Procedimentales	19
Contenidos Actitudinales	19
Recursos Digitales Educativos Planteados	20
Preguntas de Reflexión	23
Elaboración de Material Multimedia	24
Contextualización.....	24
Preguntas de Reflexión Previas al Guión Multimedia	25
¿Qué?	25
¿Para quién?	26
¿Para qué?	27
¿Cómo?	27
¿Cuándo?.....	28
Manifiesto del Proyecto	28
Guión Multimedia	30
Enlaces al Material Digital Generado	33
Creación de un Paquete Scorm 1.2.....	33

Objetivo del Material Didáctico.....	33
Contenidos	34
Proceso de Elaboración del Curso en IsEazy	35
Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	42
Preguntas Directrices	42
Cuestiones Pedagógicas a Tener en Cuenta.....	43
Actividades.....	44
Usos del Entorno.....	45
Recursos de Apoyo	46
Ampliando Horizontes	47
Organización del Proyecto	50
Brightspace.....	50
Bienvenida.	50
Plan de Trabajo	51
Módulo 1	52
Módulo 2.....	57
Módulo 3.....	61
Sección final.....	66
Conclusiones y Aplicaciones.....	67
Referencias Bibliográficas	68

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Recursos Digitales Educativos</i>	20
Tabla 2 <i>Contexto Educativo</i>	25
Tabla 3 <i>Contenidos Base para Planificación del Proyecto</i>	26
Tabla 4 <i>Herramientas y Bancos de Recursos a Utilizar</i>	28
Tabla 5 <i>Guión Multimedia Zoom</i>	30
Tabla 6 <i>Guión Multimedia Genially</i>	31
Tabla 7 <i>Guión Multimedia Kahoot</i>	32
Tabla 8 <i>Plan de Trabajo en Brightspace</i>	51

Índice de Figuras

Figura 1 <i>Problemas para la Aplicación de las TIC en el Proceso Educativo</i>	6
Figura 2 <i>Soluciones Relacionadas a las Competencias Digitales</i>	7
Figura 3 <i>Portada, Curso IsEazy</i>	35
Figura 4 <i>Herramientas Digitales, Curso IsEazy</i>	36
Figura 5 <i>Competencias Digitales, Curso IsEazy</i>	36
Figura 6 <i>Las TIC, Curso IsEazy</i>	37
Figura 7 <i>Herramienta Zoom, Curso IsEazy</i>	38
Figura 8 <i>Audio Tutorial Zoom, Curso IsEazy</i>	38
Figura 9 <i>Generación de Contenidos, Curso IsEazy</i>	39
Figura 10 <i>Herramienta Genially, Curso IsEazy</i>	39
Figura 11 <i>Video Tutorial Genially, Curso IsEazy</i>	40
Figura 12 <i>Seguimiento y Evaluación de Contenidos, Curso IsEazy</i>	40
Figura 13 <i>Herramienta Kahoot, Curso IsEazy</i>	41
Figura 14 <i>Video Tutorial Kahoot, Curso IsEazy</i>	41
Figura 15 <i>Evaluación, Curso IsEazy</i>	42
Figura 16 <i>Bienvenida, Plataforma Brightspace</i>	51
Figura 17 <i>Presentación Primer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	52
Figura 18 <i>Infografía Primer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	53
Figura 19 <i>Tema General Primer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	53
Figura 20 <i>Tema de Profundización Primer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	54
Figura 21 <i>Lectura de Apoyo Primer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	55
Figura 22 <i>Debate Primer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	55

Figura 23 <i>Evaluación Primer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	56
Figura 24 <i>Presentación Segundo Módulo, Plataforma Brightspace</i>	57
Figura 25 <i>Infografía Segundo Módulo, Plataforma Brightspace</i>	57
Figura 26 <i>Tema General Segundo Módulo, Plataforma Brightspace</i>	58
Figura 27 <i>Tema de Profundización Segundo Módulo, Plataforma Brightspace</i>	59
Figura 28 <i>Lectura de Apoyo Segundo Módulo, Plataforma Brightspace</i>	59
Figura 29 <i>Debate Segundo Módulo, Plataforma Brightspace</i>	60
Figura 30 <i>Evaluación Segundo Módulo, Plataforma Brightspace</i>	61
Figura 31 <i>Presentación Tercer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	61
Figura 32 <i>Infografía Tercer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	62
Figura 33 <i>Tema General Tercer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	63
Figura 34 <i>Tema de Profundización Tercer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	63
Figura 35 <i>Lectura de Apoyo Tercer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	64
Figura 36 <i>Debate Tercer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	65
Figura 37 <i>Evaluación Tercer Módulo, Plataforma Brightspace</i>	65
Figura 38 <i>Evaluación Final, Plataforma Brightspace</i>	66

Introducción

Actualmente vivimos en una era digital por lo que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se ha convertido en una parte integral de nuestra sociedad, transformando la forma en que interactuamos, nos comunicamos y, por supuesto, también la forma en que aprendemos. En el ámbito de la educación, las TIC han revolucionado los procesos de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo nuevas oportunidades para los docentes, sin embargo, estas también representan desafíos.

Las TIC son el conjunto de herramientas, dispositivos, aplicaciones y recursos tecnológicos utilizados para almacenar, procesar, transmitir y recibir información de manera digital. Estas abarcan una amplia gama de tecnologías, como el internet, el correo electrónico, redes sociales, aplicaciones móviles, los sistemas de gestión de aprendizaje, herramientas de colaboración en línea, plataformas educativas y muchos otros recursos digitales. Dichas tecnologías tienen el potencial de transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitar el acceso a la información, promover la comunicación y la colaboración, y permitir la creación y distribución de contenidos de manera más eficiente y efectiva.

En el contexto educativo, las TIC ofrecen oportunidades para mejorar la calidad de la educación, personalizar el aprendizaje, fomentar la participación activa de los estudiantes, ampliar el acceso a recursos educativos, desarrollar habilidades digitales y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de una sociedad cada vez más digitalizada.

El presente proyecto se enfoca en el uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y la aplicación de estas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y como el uso de estas herramientas digitales pueden potenciar las prácticas pedagógicas y mejorar la calidad educativa en el aula.

Las TIC permiten a los docentes enriquecer su práctica educativa, fomentar la participación activa de los estudiantes y promover el desarrollo de habilidades clave para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. Además, las TIC brindan acceso a información actualizada y diversa, rompiendo barreras geográficas y culturales facilitando el aprendizaje colaborativo y la comunicación entre docentes y estudiantes.

Sin embargo, es fundamental destacar que la integración efectiva de las TIC en el aula requiere de un enfoque pedagógico adecuado y de una formación docente continua. No se trata simplemente de utilizar la tecnología por el hecho de hacerlo, sino de emplearla de manera estratégica para alcanzar los objetivos planteados desde el currículo. Los docentes deben adquirir competencias digitales y pedagógicas que les permitan seleccionar las herramientas más adecuadas, diseñar actividades relevantes y evaluar el impacto de su uso en la formación de los estudiantes.

La brecha digital se refiere a las disparidades y desigualdades existentes en el acceso, uso y dominio de las TIC en diferentes segmentos de la población. Aunque el acceso a las TIC ha aumentado en los últimos años en el país, aún persisten brechas significativas que limitan la participación equitativa de todos los ciudadanos en la sociedad digital.

A lo largo de este proyecto, se explorarán diversas áreas de aplicación de las TIC en el contexto educativo, como el uso de plataformas virtuales de aprendizaje, recursos multimedia, herramientas de colaboración y evaluación. También se abordarán las oportunidades, así como los desafíos que surgen al incorporar las TIC en el aula, incluyendo la reducción de la brecha digital, la seguridad en línea y la equidad educativa.

En resumen, este proyecto busca ampliar el uso de las TIC por parte de los docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo y su impacto en los procesos de

enseñanza-aprendizaje. Al explorar las mejores prácticas, las competencias requeridas y los retos a superar, se pretende brindar una base sólida para el desarrollo de estrategias efectivas que promuevan el uso responsable y significativo de las TIC en el ámbito educativo, en beneficio de los estudiantes y su preparación para el mundo digital en el que viven.

Presentación de la Organización

El 06 de junio del año 2013, con informe técnico Nro. 22- DD 1- EIE- DDP y con fecha 06 de junio del 2013 firmado por la Dra. Rosalía Paredes Palomino, Jefa de la División Distrital de Planificación dentro de sus observaciones Manifiesta:

Fusionar los tres planteles de la localidad escuela Eugenio Espejo, escuela Beatriz Montaña de Gracia y el colegio nacional San Francisco del Cabo.

El 12 de junio del 2013 se firma el acuerdo de creación de la unidad educativa San Francisco del Cabo, en la ciudad de Ibarra, con acuerdo ministerial 020 – 12 del 25 de enero del 2012. Y que empieza a regir con el nuevo periodo lectivo 2013. Con una capacidad de 516 estudiantes, 29 profesores (15 titulares y 14 contratados), un auxiliar con nombramiento, en jornada matutina al fusionarse todo el personal está bajo la LOSEP, con código AMIE: 08H00620

La unidad educativa San Francisco del Cabo, localizada en el cantón Muisne perteneciente a la parroquia rural San Francisco de la provincia de Esmeraldas, dispone del nivel de bachillerato agropecuario que se desarrolla en la jornada matutina, cuenta con 128 alumnos y 15 docentes. Tiene dos centros de cómputo y 25 computadoras en buen estado distribuidas en los centros indicados, de las cuales 18 computadoras cuentan con conectividad a la red wifi con acceso a internet.

Es una institución dedicada a la formación de la niñez, adolescencia y juventud de la comunidad de San Francisco y sectores aledaños. De acuerdo a la información recuperada en el Proyecto Educativo Institucional de la unidad educativa San Francisco del Cabo (2018) su misión es brindar una educación integral a sus estudiantes para permitirles desarrollar sus aptitudes críticas, creativas, reflexivas y participativas con sólidos principios en valores. Estudiantes capaces de pensar, razonar y argumentar de manera lógica, cuidando su salud y el medio ambiente que lo rodea. Por otro lado, su visión es enfocarse en ser una institución donde exista flexibilidad, convivencia armónica, docentes dedicados a la función educativa y con desarrollo de sus habilidades intelectuales dentro del proceso educativo; brindando una educación en valores, calidad y calidez, formando estudiantes creativos, reflexivos y participativos con la integración de la comunidad para una plena convivencia escolar. Así como formar estudiantes con una plena conciencia ecológica, que cuiden, valoren y respeten el medio ambiente.

Como objetivo se propone desarrollar y ejecutar los lineamientos estipulados en el Proyecto Educativo Institucional, brindando campos oportunos que aporten en el proceso del convivir diario en la comunidad educativa de San Francisco, para que participen en forma armónica y democrática.

Actualmente, y por las necesidades generadas tras la pandemia, las instituciones educativas se han visto obligadas a la aplicación de TIC para mantener el contacto entre docentes y alumnos. La institución San Francisco de Cabo se ha visto limitada tanto por la accesibilidad a internet como por el número de dispositivos con acceso al mismo.

El nivel de competencias en TIC de los docentes de dicha unidad educativa no es conocido, sin embargo, existe toda la disposición e interés para incrementar su conocimiento del correcto uso

y aplicación de TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje para su beneficio, el de sus alumnos y toda la institución.

Marco General del Proyecto

El proyecto del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación por parte de los docentes y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje está enmarcado dentro del ámbito educativo y responde a la necesidad de adaptar la práctica docente de la unidad educativa San Francisco del Cabo a los constantes cambios tecnológicos. A continuación, se presenta un marco general que orienta la implementación de este proyecto:

La naturaleza del proyecto es de mejora, dado que busca potenciar las habilidades digitales de los docentes y así perfeccionar el funcionamiento del sistema educativo a través de implementación de las TIC, tomando en cuenta las necesidades de los docentes y alumnos de la unidad educativa San Francisco del Cabo.

Problema

Este trabajo está enfocado en los 15 docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo, ellos serán nuestro grupo de clase quienes recibirán capacitaciones sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación, herramientas digitales educativas y competencias tecnológicas.

La unidad educativa cuenta con 128 alumnos, 15 docentes, dos centros de cómputo y 25 computadoras en buen estado distribuidas en los centros indicados, tomando en cuenta que de las 25 computadoras que posee la unidad educativa, 18 son las que cuentan con conectividad a la red wifi y acceso a internet. Asimismo, de los 15 docentes, 10 de ellos cuenta con una computadora

personal, pero no tienen acceso a la conectividad. Es conveniente mencionar que, en relación al cuerpo docente, que el nivel de sus competencias digitales no está comprobado.

El problema central se resume en la falta de aprovechamiento de las TIC en la educación debido a las limitaciones de recursos, el acceso limitado a internet y los conocimientos limitados de los docentes. Esto produce una brecha digital y pedagógica que impide a los estudiantes beneficiarse plenamente de las oportunidades que brindan las TIC en el desarrollo de competencias clave y en la adquisición de conocimientos relevantes para su formación integral en un mundo cada vez más digitalizado. Es un caso que representa la brecha digital existente a nivel educativo sobre todo en las instituciones públicas.

Por lo tanto, es esencial abordar este problema mediante estrategias que promuevan la capacitación docente, de modo que puedan incorporar de manera efectiva las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, fomentando así un aprendizaje más significativo y relevante para los estudiantes.

Árbol de Problema

Tal y como se observa en la Figura 1, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje existen ciertos factores determinantes en relación al uso y aplicación de las TIC.

Figura 1

Problemas para la Aplicación de las TIC en el Proceso Educativo

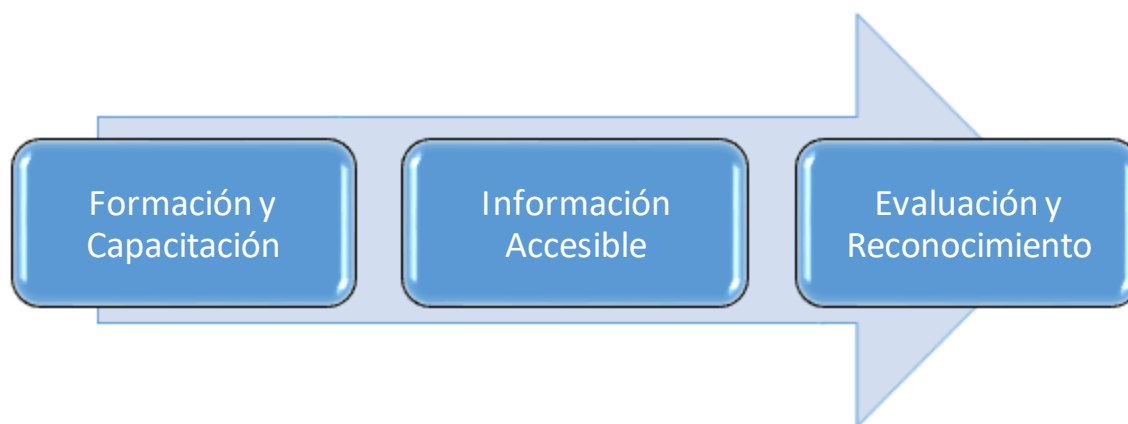


Árbol de Soluciones y Plan de Acción

En la Figura 2 se puede observar el plan de acción a la problemática existente del proyecto.

Figura 2

Soluciones Relacionadas a las Competencias Digitales



Objetivos

Objetivo General

- Optimizar el uso de las TIC por parte de los docentes, así como su correcta aplicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la unidad educativa San Francisco del Cabo.

Objetivos Específicos

- Analizar las características, habilidades y dificultades que presentan los docentes de la unidad educativa San Francisco del Cabo para la aplicación de las TIC dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Promover el uso del internet en las diferentes actividades educativas a través de plataformas de fácil uso y con acceso gratuito.
- Plantear alternativas para que los docentes puedan acceder a capacitaciones en TIC por medio de cursos de alfabetización digital y educación continua.

Justificación

La propuesta tiene como ámbito de aplicación la unidad educativa San Francisco del Cabo, en donde nuestro compañero Luis Medina es vicerrector y docente, por lo que tenemos acceso tanto a la parte técnica como administrativa, lo cual facilita la intervención.

Este proyecto busca mejorar y potenciar las habilidades digitales de los docentes y así perfeccionar el funcionamiento del sistema educativo a través de la implementación de las TIC. Dicho planteamiento surge de la necesidad que tienen los profesores de la unidad educativa San Francisco del Cabo de implementar ciertas herramientas educativas tecnológicas para sus diferentes actividades profesionales. Por ende, el propósito de este estudio es facilitar y promover una mejor educación en la unidad educativa San Francisco del Cabo a través de un programa de capacitación y formación a los docentes en relación con el uso de las TIC.

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en el Art.6 literal j, se establece que es obligación del Estado “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo...” (2011, p. 12), por lo que en la reforma

curricular del 2016 del Ministerio de Educación del Ecuador, se considera a las TIC como una herramienta de uso habitual e instrumento facilitador para el desarrollo del currículo (2016); misma que debe ser usada tanto por los docentes como por los estudiantes.

Por lo tanto, TIC son consideradas de gran importancia dentro del currículo ecuatoriano, toda institución educativa esta llamada a la aplicación de las mismas como herramienta de apoyo en el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje. Esto debería ser posible a pesar de problemas como la dotación limitada de equipos y acceso a internet, por lo que el enfoque debe estar en la capacitación de docentes en la materia.

Ahora bien, durante la pandemia se pudo visibilizar la dificultad para acceder a estas herramientas. Además del desconocimiento y falta de capacitación de docentes en relación a cómo aplicarlas dentro del aula de clase como apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La implementación y uso de las TIC en el currículo permitirá el desarrollo de nuevas formas de enseñar y aprender, debido a que los docentes pueden adquirir mayor y mejor conocimiento dentro de su área permitiendo la innovación, así como también el intercambio de ideas y experiencias con otros establecimientos, mejorando la comunicación con sus estudiantes. Por lo cual consideramos que los docentes, en la actualidad deben adquirir nuevas estrategias de enseñanzas, mismas que les permitirán desarrollar capacidades y habilidades en sus alumnos, para lo cual es fundamental el uso de las nuevas tecnologías.

Es por ello que el proyecto se enfoca en los docentes, en sus habilidades, conocimientos y destrezas, con el fin de que ellas se ajusten a las nuevas necesidades de los estudiantes y de la institución, de tal modo que los maestros tengan la capacidad de desarrollar, planificar, emplear y llevar su labor al más alto nivel.

Al lograr un desarrollo de competencias respecto al uso de las TIC, no sólo permitirá mejorar la labor docente, sino también la labor institución en sí, ya que al modificar ciertas estrategias de enseñanza-aprendizaje se alcanzarán mejoras en el currículo.

Así pues, el proyecto tiene como fin la elaboración y planificación de un curso digital mediante módulos de estudio, los cuales abordarán contenidos afines al uso y manejo de las TIC por parte de los docentes. Dicho curso se llevará a cabo a través de la plataforma virtual Brightspace para los docentes; este contendrá amplia información relacionada a las TIC y las diferentes estrategias educativas. Además, se propone que tengan este recurso disponible de forma permanente para su revisión, lo cual incentive una autoevaluación.

Responsabilidad Ética, Social y Comunicación Educativa

Derechos, Deberes y Códigos de Conducta.

La educación desempeña un rol clave e importante en la formación de personas que aprenden a ser y a hacer, adquiriendo habilidades, destrezas, competencias en base a principios y valores que les ayudarán a convertirse en ciudadanos justos, discernientes, proactivos e incluyentes, todo esto concomitante con la adopción de buenas prácticas de éticas, herramienta primordial de la acción educativa.

Es decir, el ser humano necesita de una educación que contemple un aprendizaje tanto en conocimientos científicos y valores, con el fin de que pueda convertirse en un individuo pleno dentro de la sociedad, pues como menciona Gómez (2017) la educación es el eje transversal para que el ser humano conviva en la sociedad y los valores son parte fundamental del mismo.

En el presente proyecto educativo es de suma importancia establecer códigos que integren valores y principios que encaminen las acciones de los docentes, alumnos y padres de familia con

el fin de interiorizar todos esos valores éticos para un correcto desenvolvimiento y actuar responsablemente en esta sociedad colmada de retos.

También se considera necesario que, dentro del accionar docente en relación al uso y aplicación de las TIC, se encuentre ligado a la formación en valores tales como colaboración, integración, tolerancia, responsabilidad, respeto, solidaridad y trabajo en equipo.

De igual manera, se plantea como fin que el proyecto incentive a los docentes a realizar un trabajo al más alto nivel, así como potenciar sus conocimientos, compromiso social, educación bidireccional, liderazgo y espíritu investigativo en relación a las herramientas educativas digitales.

Por otro lado, es de suma importancia establecer ciertos parámetros en relación al alumnado, familia, tutores, institución educativa, compañeros, profesión y sociedad; por ende, se han planteado los siguientes compromisos en base a los planteamientos y código deontológico del Consejo General de Colegios Oficiales de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias de España (2010):

Compromisos y Deberes en Relación con el Alumnado

- Promover el uso de las tecnologías de la información y comunicación para el desarrollo de contenidos de clase.
- Fomentar el respeto, trabajo colaborativo y participativo en relación al uso de las herramientas educativas virtuales.
- Proporcionar a los estudiantes conocimientos y habilidades enmarcados a un contexto real, a través de herramientas digitales innovadoras.

Compromisos y Deberes en Relación con las Familias y los Tutores del Alumnado

- Consolidar una comunicación efectiva entre los docentes y las familias o tutores de los estudiantes con el fin de solventar cualquier duda o problema en relación al proceso educativo.
- Programar ambientes de capacitación para fomentar en los tutores aspectos necesarios en relación a la educación integral de los alumnos.
- Planificar salidas pedagógicas y recreativas que involucren la participación de tutores, familiares y docentes.

Compromisos y Deberes en Relación con la Institución Educativa

- Considerar y respetar las normas y reglamentos internos de la institución.
- Establecer una comunicación clara y efectiva con la institución para el desarrollo del proyecto educativo.
- Socializar de manera extensa y oportuna la información sobre los programas, materiales y métodos a ser utilizados para dicho proyecto.

Compromisos y Deberes en Relación con los Compañeros

- Conseguir que todos los agentes que integran el proceso educativo se involucren en el uso de las TIC y puedan apreciar sus beneficios.
- Participar con responsabilidad en todas las actividades planificadas.
- Aplicar normas de participación activa en todos los ámbitos de enseñanza-aprendizaje.

Compromisos y Deberes en Relación con la Profesión

- Impulsar un proyecto educativo que contemple el desarrollo profesional tomando como referencia las necesidades de docentes, alumnos y de la unidad educativa.
- Desarrollar en los docentes ciertas competencias digitales con el fin de que se realice un ejercicio profesional en base al uso de las TIC dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Contribuir al desarrollo de los docentes mediante la actualización didáctica, investigación e innovación educativa.

Compromisos y Deberes en Relación con la Sociedad

- Llevar a cabo los objetivos a través de actitudes críticas, reflexivas y responsables en el uso de TIC en toda la comunidad educativa de manera que estas trasciendan y respondan a las necesidades actuales de la sociedad.
- Impulsar un aprendizaje colaborativo y ético respetando los derechos humanos, rechazando toda acción que atente y ponga en riesgo la integridad de las personas involucradas evitando comprometer la objetividad y principios que caracterizan al proyecto.
- Generar conciencia de las ventajas competitivas y beneficios que provoca el uso de las TIC y su necesidad de incorporarlas en los procesos de enseñanza aprendizaje como instrumento de apoyo a la consecución de metas tanto educativas como sociales.

Guía de Buenas Prácticas en la Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Las TIC en la educación moderna se han convertido en un instrumento potencializado del proceso de enseñanza y aprendizaje, en el cual se ha dado lugar a un nuevo espacio social donde

la motivación, el acompañamiento y sobre todo la comunicación son elementos claves y esenciales para el logro de los objetivos.

La comunicación en estos nuevos entornos, converge directamente con los comportamientos sociales y las interacciones interpersonales, por lo tanto, la necesidad de establecer normas y protocolos fomentando las buenas prácticas comunicativas permitirá repeler situaciones conflictivas y generar un ambiente agradable de interacción virtual.

Es por ello que esas normas deben estar enmarcadas por lineamientos o parámetros conectados a los buenos modales, también a valores y principios como la cordialidad, la cortesía, el respeto y el uso ético de información con el objetivo de propiciar una buena comunicación.

Como menciona Bernal, et al.(2022) es necesario que dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje se propicie una comunicación asertiva, pues ella tiene un gran impacto en las relaciones emotivas y profesionales, lo que permite a los estudiantes desenvolverse de mejor manera.

Las TIC nos ofrecen diversas formas de mantener una comunicación permanente entre docentes, alumnos, padres y directivos de la institución, enfocadas en el respeto y cordialidad para conservar un vínculo claro y eficiente sin importar la plataforma que sea utilizada para este fin.

Por lo que debemos realizar un análisis del uso de las nuevas tecnologías, encaminadas a detectar los buenos y malos hábitos de navegación, así como las normas a ser aplicadas para la comunicación a través de diferentes herramientas.

Uso de Herramientas Digitales Comunicativas

- La responsabilidad y respeto siempre debe primar en todos los agentes como docentes, padres y alumnos.

- Respeto, fundamental en todo tipo de comunicación, pero sobre todo en medios digitales porque es mayor el efecto de todo lo que se dice o hace; una vez compartido un comentario, ya no hay marcha atrás.
- Evitar discusiones personales y, antes de dar una respuesta pensar en las repercusiones que esta puede tener entre los otros miembros del chat.
- Cero tolerancias a críticas y rumores, no compartir detalles personales de ningún miembro del grupo, de este modo no se generarán debates poco útiles.
- Los problemas importantes deben ser tratados en persona, de existir algún problema entre profesores, estudiantes o padres es prudente hacerlo mediante una tutorial y con profesores mediadores.
- Enviar mensajes absolutamente necesarios, dentro del ámbito educativo es primordial interactuar y compartir mensajes útiles para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Los mensajes serán respondidos en horario laboral.

Uso Específico del Correo Electrónico o Correo Institucional

- Cumplir los parámetros ya descritos y otros específicos para el mismo.
- Llenar asunto a ser tratado en el lugar destinado dentro del e-mail.
- Tener un límite de tiempo para ser contestados.
- Usarlo como medio oficial para asuntos oficiales concernientes a la parte educativa.

Uso de Plataformas Educativas Moodle

- Cumplir los parámetros ya descritos y otros específicos para el mismo.
- Utilizarlo solo para cumplimiento de actividades académicas.

- Solo para uso de docentes y alumnos.

Uso de Medios Audiovisuales, Videollamadas, Zoom

- Asistencia obligatoria, la asistencia a clases, retroalimentación o tutorías virtuales es obligatoria para docentes y alumnos, siempre procurando ser puntuales con el horario convocado.
- Se espera que docentes y alumnos se encuentren vestidos adecuadamente para una clase, asumiendo que la presentación personal, equivale al respeto tanto hacia su profesor(a) como a sus propios compañeros.
- Identificación al ingreso, colocar primer nombre, primer apellido para evitar suplantación y agilizar el proceso de asistencia.
- Será obligatorio el activar la cámara de su dispositivo móvil o computadora durante toda la reunión, de esta manera evitaremos malos entendidos. Si existe algún estudiante que por motivos justificados (no tiene la cámara en buen estado, no la posee o simplemente le es imposible acceder a esta herramienta) se encuentre con la cámara desactivada al momento de la reunión, esta dificultad debe ser expresada a su docente.

Diseño de Materiales Educativos Digitales

Contextualización

El presente proyecto está enfocado en los 15 docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo de la provincia de Esmeraldas. Ellos serán nuestro grupo de clase quienes recibirán capacitaciones sobre las Tecnologías de la información y comunicación, herramientas digitales educativas y competencias tecnológicas.

La unidad educativa cuenta con 128 alumnos y 15 docentes, de los cuales 10 de ellos cuenta con una computadora personal y poseen ciertos espacios de conectividad a internet. Es conveniente mencionar en relación al cuerpo docente, que el nivel de sus competencias digitales no está comprobado.

Con respecto a la instrumentaria tecnológica de la institución, cuenta con dos centros de cómputo y 25 computadoras en buen estado distribuidas en los centros indicados. Cabe recalcar que 18 computadoras, de las 25 que posee la unidad educativa, cuentan con conectividad a la red wifi y acceso a internet.

Ahora bien, durante el periodo de pandemia se pudo visibilizar ciertas dificultades e inconveniente respecto al uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, debido al desconocimiento y la falta de capacitación a los docentes en relación a cómo aplicar las TIC dentro del aula de clase como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dichas dificultades que se presentaron dentro del proceso trajeron como consecuencia algunos inconvenientes en relación a los procesos y objetivos educativos, sin embargo, a raíz de eso se generó un cambio de perspectiva sobre la educación y la estrecha relación que hoy en día tiene con la tecnología y las diferentes herramientas digitales.

En la actualidad, es evidente que las TIC poseen un valor educativo y pedagógico que juegan un papel primordial, dado que no solo transformó el sistema educativo en los tiempos de pandemia, también modificó las concepciones de los docentes, estudiantes y todos los agentes que participan del proceso de enseñanza y aprendizaje. De igual manera, las TIC se convirtieron en la solución más eficiente para resolver los problemas educativos, pues su inherencia tiene la capacidad de potenciar todos los procesos como son planificación, comunicación, desarrollo de contenidos y evaluación. (Avendaño et al. 2021).

Es por ello que la implementación y uso de las TIC dentro del ámbito educativo permitirá el desarrollo de nuevas formas de enseñar y aprender, debido a que los docentes pueden adquirir mayor y mejor conocimiento dentro de su área, fomentar la innovación en la acción educativa, así como también establecer un ambiente comunicativo eficiente con todos los agentes que se encuentran inmersos dentro del proceso.

Por consiguiente, consideramos que los docentes en la actualidad deben adquirir nuevas competencias digitales, mismas que les permitirán desarrollar capacidades y habilidades con el fin de ponerlas en práctica y hacer de la enseñanza y aprendizaje un proceso más eficiente, enriquecedor e innovador, y para lo cual es fundamental el uso de las nuevas tecnologías y herramientas educativas virtuales.

Ahora bien, para el desarrollo de este proyecto se establecerán módulos de estudio en los cuales se abordarán contenidos sobre el uso y manejo de las TIC por parte de los docentes en el proceso enseñanza y aprendizaje.

El curso tendrá una duración de cuatro semanas, en donde las primeras tres semanas se desarrollarán los contenidos en tres módulos, un módulo por semana, y la última semana estará enfocada a la retroalimentación y evaluación final.

- Primer módulo: introducción a las Tecnologías de la información y comunicación, ventajas y beneficios de las TIC y herramientas digitales comunicativas.
- Segundo módulo: herramientas educativas digitales para la generación de contenidos textuales, online, interactivos y multimedia.
- Tercer módulo: herramientas educativas digitales enfocadas al seguimiento y evaluación del aprendizaje.
- Sesión final: retroalimentación de contenidos y evaluación sumativa.

Justificación Curricular

El proyecto se encamina a generar y planificar un curso enfocado a los docentes que se desarrollará mediante una plataforma virtual con el fin de que ellos puedan acceder a toda la información relacionada a las TIC, herramientas educativas virtuales y las diferentes estrategias educativas.

Por ende, se plantean los siguientes contenidos con el fin de hacer del curso un proceso conciso, eficiente y bien encaminado:

Contenidos Conceptuales

- Introducción del uso de herramientas informáticas y tecnologías digitales en el aula.
- Plataformas virtuales de enseñanza y aprendizaje.
- Estructura y funcionamiento de las redes informáticas.
- Seguridad informática y protección de datos personales.

Contenidos Procedimentales

- Diseñar y desarrollar materiales educativos digitales.
- Uso de herramientas informáticas y tecnologías digitales en el aula.
- Habilidad para integrar las TIC en las distintas áreas.
- Trabajo colaborativo y el aprendizaje autónomo.

Contenidos Actitudinales

- Fomento del conocimiento y uso adecuado de las TIC.
- Actitud crítica y reflexiva sobre el uso de las TIC en el aula.
- Actitud de trabajo colaborativo y fomento de la participación activa del alumnado.

- Promoción de la actualización constante en cuanto a las novedades y tendencias en el ámbito tecnológico y educativo.

Conviene subrayar que dichos contenidos serán adaptados y contextualizados a las necesidades y características de la unidad educativa en la que se desarrolla el proyecto. Además, se busca dar una formación sólida a los docentes en el uso de las TIC para poder aplicarlas de manera efectiva todas sus competencias digitales y educativas a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Recursos Digitales Educativos Planteados

Los recursos digitales que se han planteado dentro del proyecto abarcan tres ejes fundamentales dentro de la educación como son comunicación, creación de contenidos y evaluación, por ende, en la Tabla 1 se puede visualizar las herramientas tecnológicas escogidas a raíz de dichos enfoques.

Tabla 1

Recursos Digitales Educativos

Recurso TIC 1:	Zoom
Descripción	Zoom es una plataforma online que permite realizar video-llamadas en alta definición, con la funcionalidad de compartir escritorio, pizarra, chat, grabar la conferencia, compartir documentos, y poder acceder

desde cualquier lugar ya que está disponible para dispositivos móviles (Betters, 2023).

Justificación

El uso de Zoom en educación nos permite contar con una plataforma flexible y accesible para el aprendizaje a distancia lo que facilita una mayor interactividad entre profesores y estudiantes, lo que a la vez reduce los costos asociados con la educación presencial.

Zoom permite tanto a docentes como alumnos a conectarse desde cualquier lugar del mundo, siempre y cuando se encuentren conectados a una red de internet. También mejora la flexibilidad en el horario de las clases, ya que toda actividad o conferencia puede ser grabada y esto permite que la revisión se la pueda hacer en cualquier momento, esto significa que los estudiantes que tienen otros compromisos, pueden tomar las clases en un horario que sea más conveniente.

A través de Zoom, los profesores pueden compartir presentaciones, videos y otros recursos multimedia con los estudiantes. Además, los estudiantes pueden hacer preguntas y participar en discusiones en tiempo real, lo que fomenta una experiencia de aprendizaje más interactiva (Betters, 2023).

Recurso TIC 2:

Genially



Descripción

Genially es un software para crear contenidos interactivos, pues permite crear imágenes, infografías, presentaciones, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones.

El éxito de esta herramienta radica en sus tres características principales: la primera es la animación, que pueden tener las presentaciones, pues concede de movimientos a los contenidos,

gráficos, formas, etc.; la segunda característica es la interactividad, que se enfoca en experiencias en donde los usuarios son los protagonistas del desarrollo de los contenidos; y como tercera es la integración que hace referencia a los contenidos digitales que pueden compartirse de otras plataformas o sitios web (Allende, 2021).

Justificación

Al ser una herramienta interactiva y de fácil uso se podrán impartir teóricamente los contenidos o módulos de una manera innovadora. Se ha tomado en cuenta a Genially porque ofrece muchas ventajas, permite descargar la información sin necesidad de estar conectados a internet. Los contenidos pasan de ser estáticos a ser mucho más animados y dinámicos favoreciendo el involucramiento y protagonismo de los beneficiarios y su aprendizaje, quienes van a encontrar toda la información teórica y la van descubriendo de forma natural e intuitiva, gracias a la posibilidad de ordenarlas en capas (Allende, 2021).

Recurso TIC 3:

Kahoot



Descripción

Kahoot es una herramienta para profesores y estudiantes, pues permite aprender, verificar y afirmar contenidos educativos de forma lúdica, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate (Martín, 2019).

Justificación

Esta herramienta es de gran utilidad para los docentes, ya que permite introducir la gamificación en el aula y evaluar al alumnado de una forma diferente y divertida. Permite añadir fotografías o vídeos con el

fin de potenciar los contenidos de clase a través del juego y diferentes retos.

Asimismo, Kahoot permite realizar evaluaciones en base a verdadero y falso, tipo test con una solución correcta o verdadera entre las cuatro planteadas o, al contrario, localizar cuál es la respuesta falsa, rellenar el hueco de una frase incompleta con las opciones expuestas en pantalla y analizar una imagen o un vídeo. Dicho de otra forma, Kahoot es una herramienta necesaria, dado que permite realizar evaluaciones interactivas que dotan de innovación al proceso de enseñanza y aprendizaje (Amar, 2021).

Preguntas de Reflexión

- ¿Qué tipo de herramientas educativas son las más idóneas para fortalecer los conocimientos de los docentes de la unidad educativa San Francisco del Cabo?
- ¿Permitirán las TIC potenciar las competencias digitales de los docentes?
- ¿Pueden ser integradas de manera efectiva las tecnologías de la información en las clases para mejorar el aprendizaje?
- ¿Se logrará que los contenidos que se pretenden impartir sean más dinámicos, interactivos, atractivos y de fácil manejo?
- ¿A qué retos éticos y legales se enfrentan los docentes al utilizar tecnologías de la información en el aula?
- ¿Cómo saber que los estudiantes están aprendiendo y no simplemente jugando o navegando en Internet durante las actividades en línea?
- ¿Cómo pueden los docentes evaluar la eficacia del uso de las tecnologías de la información en su enseñanza y hacer ajustes según sea necesario?

- ¿Los recursos diseñados para la plataforma educativa de los docentes pueden ser interpretados como texto en caso de no poder mostrarse en formato multimedia?
- ¿El recurso didáctico de la plataforma educativa de los docentes podrá ser utilizado en caso de que el equipo de cómputo no cuente con conexión a internet?
- ¿El texto del recurso didáctico es adecuado para ser adaptado a las necesidades de los usuarios que lo usen?
- ¿En los recursos didácticos existen las palabras claves de los temas a ser tratados?
- ¿Dentro del diseño de los recursos didácticos se realizó el proceso previo de reflexión?
- ¿Los recursos didácticos cumple con el objetivo de fortalecer el conocimiento de los maestros para el uso de las TIC?
- ¿Los recursos didácticos contiene información específica y en lenguaje sencillo?

Elaboración de Material Multimedia

Contextualización

El grupo al cual va dirigido el proyecto está conformado por los 15 docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo de la provincia de Esmeraldas. El curso estará enfocado en desarrollar en los docentes ciertas habilidades y competencias digitales en relación al uso de las TIC y su aplicación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los módulos de trabajo contemplarán contenidos teóricos y prácticos en relación a herramientas virtuales como Zoom, Genially y Kahoot. De igual manera los contenidos irán enfocados en el uso eficiente de dichas herramientas a partir de conocer las características de cada una de ellas y finalidad educativa.

Se han definido los elementos multimedia como videos, audios, infografías, presentaciones, documentos y artículos científicos, con el fin de crear una aproximación a las TIC y las diferentes herramientas digitales que los 15 docentes utilizarán como recursos para el desarrollo de sus competencias. En la Tabla 2 se puede visualizar los elementos multimedia que se han escogido en base a las herramientas virtuales que los docentes usan en su diario vivir.

Tabla 2

Contexto Educativo

Beneficiarios	Edades	Nivel en el que se desempeñan	Herramientas TIC más utilizadas
Los 15 docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo.	26-57	Bachillerato agropecuario.	Correo electrónico. PowerPoint. Google Forms. Internet. Google. YouTube.

Preguntas de Reflexión Previas al Guión Multimedia

¿Qué?

Los contenidos que se van a trabajar dentro del guión multimedia son en base a las tres herramientas tecnológicas que se han escogido, las cuales son Zoom, Genially y Kahoot. Los contenidos que se van a desarrollar giran en torno al uso específico de cada una de dichas herramientas, por ejemplo:

- Zoom: compartir pantalla con el fin de mostrar todos los contenidos útiles para el desarrollo de una clase.
- Genially: creación de imágenes interactivas y animadas.

- Kahoot: elaboración de cuestionarios interactivos.

De igual forma en la Tabla 3 se abordan los contenidos que son claves en la elaboración y planificación del proyecto.

Tabla 3

Contenidos Base para Planificación del Proyecto

Conocimientos	Planificación de Contenidos
Conceptuales	Herramientas TIC: Zoom, Genially y Kahoot.
Procedimentales	Elaboración de un guión multimedia para que los beneficiarios de este curso sean capaces de comprender, analizar y poner en práctica el uso de herramientas TIC dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

¿Para quién?

Este material estará a disposición de los 15 docentes del bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo quienes serán los principales beneficiarios. Ellos son el grupo escogido, pues se ha considerado su contexto y la necesidad educativa en relación al uso de las TIC y su implementación dentro de su labor como docentes.

Es conveniente destacar que todos los contenidos a desarrollarse en esta guía del proyecto surgen a raíz de las necesidades de los docentes y estudiantes, con el fin de hacer del proceso educativo una actividad más interesante, interactiva, flexible y eficiente.

Por otro lado, el material también estará disponible para el resto de docentes de la unidad educativa, ya que la guía se enfoca en el uso correcto de las TIC y su implementación dentro del aula de clase, por lo cual se considera que los contenidos que se van a desarrollar pueden ser aplicables por otros docentes que se encuentran en diferentes niveles educativos.

¿Para qué?

El propósito se enfoca en crear condiciones y fortalecer los conocimientos de los docentes en relación al uso de las TIC y su aplicación a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por consiguiente, la guía se enfoca en recolectar información valiosa en relación al uso de las TIC, con el objetivo de que los docentes tengan a su entera disposición un cajón de herramientas educativas virtuales de las que se pueden apoyar para impartir y socializar contenidos de sus asignaturas.

De igual manera, la guía tiene como fin que los docentes desarrollen ciertas habilidades y competencias digitales de acuerdo a sus necesidades y la de sus estudiantes, de esta manera se encaminan a una educación mucho más digitalizada e innovadora mejorando la labor docente de forma significativa.

¿Cómo?

Las herramientas virtuales que se han escogido para esta guía son Zoom, Genially y Kahoot, ya que en base a ellas se pueden abordar un gran conjunto de contenidos educativos.

Mediante Zoom se enfocarán los contenidos en relación a compartir pantalla y manejar las diferentes herramientas que se proporcionan dentro de una sesión virtual; con Genially se abordarán temas con respecto a generar contenidos a través de imágenes interactivas y animadas; y con Kahoot se centrarán los contenidos en cuanto a la elaboración de cuestionarios interactivos con texto e imágenes.

Todo esto se logrará mediante la creación y uso de audios explicativos y tutoriales audiovisuales que se podrán encontrar dentro de la plataforma virtual educativa en la cual se desarrollará el curso.

¿Cuándo?

Los plazos de producción que se han establecido van en relación al número de guiones y herramientas que integrarán el proyecto. Por ende, se contempla que el tiempo para el diseño de cada material llevará alrededor de 15 días. Dentro de estas dos semanas se elaborará el guión, el material auditivo o audiovisual y se propondrá una etapa de prueba para realizar posibles correcciones.

Manifiesto del Proyecto

Dentro de la elaboración de un proyecto es de suma importancia la planificación de un manifiesto, por consiguiente, en la Tabla 4 se desarrollan los contenidos en relación a las herramientas educativas escogidas, los recursos y su justificación.

Tabla 4

Herramientas y Bancos de Recursos a Utilizar

Herramientas planteadas para el guión	Banco de recursos	Justificación
Zoom	Audacity. Freesound. Celular.	Para este contenido en relación a un audio tutorial se utilizó dos herramientas como son Audacity y Freesound; y para grabar el audio se utilizó el micrófono de un dispositivo celular. Lo primero que se hizo es escribir un párrafo explicativo sobre Zoom; luego se dio lectura y se grabó dicho contenido para generar un audio; después se utilizó la herramienta Audacity para editar el audio y para finalizar se accedió a

		Freesound que es un repositorio colaborativo de muestra de audios y ahí se subió nuestro contenido y se generó un link.
Genially	Genially y sus recursos. Adobe premiere. Computadora. Celular. Audios de WhatsApp.	<p>Para la realización de este contenido se ha optado el uso de dos herramientas digitales como son Genially y Adobe premiere.</p> <p>Se realizó una presentación en Genially usando una plantilla predeterminada la que se guarda automáticamente; con el tema elegido cambiamos los textos o el contenido que se ha planteado; generamos las plantillas necesarias en relación al contenido y lo publicamos; el objetivo es demostrar que podemos usar Genially como una herramienta divertida, fácil y útil de realizar.</p> <p>Para editar el video usamos el programa Adobe premiere; generamos un archivo, nuevo proyecto y escribimos el nombre del proyecto de video; luego aparecen los cuatro módulos en donde ubicamos las pistas de video y audio; los arrastramos hasta el panel para unir e ir ajustando y así editar los videos capturados con la pantalla del pc e ir emparejando la voz de una compañera del grupo que lo grabamos con WhatsApp.</p>
Kahoot	Filmora 12 y sus recursos. Pista de audio de fondo. Opener. Títulos. Efectos.	Filmora es una herramienta que permite la edición audiovisual y los recursos que posee no son complicados de utilizar a la hora de editar contenidos, por esta razón la hemos tomado en cuenta para este guión por los elementos que fácilmente se encuentran en este material como pistas de sonido, títulos, efectos, transiciones, etc.

Grabadora de pantalla. Cámara celular. Imagen. Video. Audio.	Es una herramienta TIC que reúne insumos atractivos y de fácil uso. Esto complementado con otra herramienta que está a disposición de todos: la cámara de un celular. Con los avances de la tecnología podemos hacer videos de muy buena calidad con un teléfono celular. El procedimiento que se siguió es generar los contenidos e imágenes mediante Kahoot; luego se generó el audio y video en relación a los contenidos y se grabó con la cámara de un celular; por último, se ingresó todos los recursos generados a Filmora para poder editarlos, además, dentro de dicho programa se generaron títulos, transiciones y efectos.
--	--

Guión Multimedia

De igual manera, para la planificación de un proyecto educativo es necesario la creación de guiones multimedia, con el fin de poder organizar la información y establecer un plan de trabajo en relación a las diferentes herramientas digitales que se van a utilizar para generar los contenidos del curso. En las siguientes tablas se podrá encontrar información referente a los guiones de trabajo.

Tabla 5

Guión Multimedia Zoom

Título	Audio lectura “Zoom (ejemplo: cómo compartir pantalla, cómo generar salas, etc.).
Tipo de recurso o actividad	Audio – explicativo.

Descriptivo	Con este audio se aprenderá a compartir la pantalla en Zoom y utilizar algunos recursos dentro de esta acción.
Base didáctica	Contenido procedimental: Elaboración de audio educativo con un dispositivo celular y edición en Audacity.
Parametrización	Una pista de audio, incluyendo: <ul style="list-style-type: none"> • El narrador (la voz del profesor). • Duración 2m: 25 segundo.
Archivador	Pista de voz del profesor (audio mp3 y enlace): https://audio.com/drach19942014/16821944647491926

Tabla 6*Guión Multimedia Genially*

Título	Vídeo tutorial respecto al uso de Genially para la generación de contenidos.
Tipo de recurso o actividad	Tutorial audiovisual de la utilidad de Genially.
Descriptivo	Vídeo donde se muestre un tutorial de cómo usar Genially y elaborar recursos para las clases, insertando imágenes, videos, texto y voz del profesor.
Base didáctica	Contenido Procedimental: Elaboración de vídeos educativos con Adobe premiere, grabación de pantalla del PC, voz del profesor, pistas de sonido, títulos y transiciones.
Parametrización	Para elaborar este tutorial se usará: <ul style="list-style-type: none"> • Adobe para edición usando, sonidos de fondo. predeterminados, efectos, imágenes y videos. • Genially. • El profesor.

	<ul style="list-style-type: none"> • Pista de voz. • Grabador de pantalla. • Duración 01:09
Archivador	<p>Enlace:</p> <p>https://youtu.be/Ztg07gafX1c</p>

Tabla 7*Guión Multimedia Kahoot*

Título	Vídeo tutorial de Kahoot para seguimiento y evaluación de contenidos mediante lecciones y cuestionarios.
Tipo de recurso o actividad	Tutorial audiovisual y generación de cuestionarios. Imagen y texto.
Descriptivo	Vídeo donde se muestre un tutorial de cómo usar Kahoot para elaborar cuestionarios, insertando imágenes y texto.
Base didáctica	Contenido Procedimental: Elaboración de vídeos educativos con Filmora y uso de banco de imágenes preestablecidas, pistas de sonido, títulos, openers y transiciones.
Parametrización	<ul style="list-style-type: none"> • Filmora 12 para edición usando, openers, títulos, sonidos de fondo predeterminados, efectos. • Título “new title 19 de Filmora (grupo)” con imagen de Kahoot. • Cámara de celular video y audio para saludo inicial. • Saludo inicial paulo.mp4 con video Kahoot juego insertado. • Opener “new opener 6” (herramientas TIC). • Kahoot pantalla grabada. • Pista de voz. • Grabador de pantalla.

	<ul style="list-style-type: none"> • 2 pistas de fondo: whistling all the way down + start dust. • Duración 05:58.
Archivador	<p>Video imagen y pista de voz del profesor.</p> <p>Enlace:</p> <p>https://youtu.be/XSdypo2gYkQ</p>

Enlaces al Material Digital Generado

Los materiales multimedia que se han generado en este proyecto pueden ser encontrados en los siguientes links:

Zoom – audio explicativo.

<https://audio.com/drach19942014/16821944647491926>

Genially – tutorial audiovisual.

<https://youtu.be/Ztg07gafX1c>

Kahoot – tutorial audiovisual.

<https://youtu.be/XSdypo2gYkQ>

Creación de un Paquete Scorm 1.2

Objetivo del Material Didáctico

Este entregable ha partido de las necesidades de los 15 docentes de la unidad educativa San Francisco del Cabo de la provincia de Esmeraldas, dado que el proyecto se enfoca en crear condiciones y desarrollar en los ellos ciertas competencias digitales en relación al uso de las TIC y su aplicación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es por ello que el proyecto tiene como fin mostrar y compartir conocimiento y contenidos en relación a ciertas herramientas digitales educativas las cuales son Zoom, Genially y Kahoot,

pues el eje de partida tiene como referencia abordar tres herramientas en relación a la comunicación, generación de contenidos y evaluación dentro del proceso de enseñanza.

Ahora bien, se ha elaborado una pequeña guía de aprendizaje sobre las herramientas digitales que los docentes pueden utilizar en su labor diaria, este material ha sido creado con IsEazy en el cual se ha incluido una serie de imágenes, vídeos, enlaces con el catálogo de la plataforma y otros insumos diseñados por el grupo.

Esto con el propósito de conocer de primera mano una herramienta de autor para la creación de cursos e-learning de una forma sencilla y rápida, además, de lograr que los beneficiarios de este proyecto tengan un acercamiento con las herramientas TIC que se proponen para ampliar sus competencias digitales.

Contenidos

Los contenidos que se muestran dentro del curso de IsEazy van de lo general a lo particular; primero se aborda el tema central que son las TIC y sus beneficios tanto para docentes y estudiantes; luego el tema se enfoca más hacia los docentes, en donde se menciona las competencias digitales necesarias en relación a las tecnologías y herramientas de comunicación, herramientas para la generación de contenidos y herramientas de seguimiento y evaluación de los aprendizajes.

Como aspecto adicional, se podrá encontrar información sobre cómo manejar tres herramientas educativas específicas:

- Zoom: compartir pantalla y contenidos de clase.
- Genially: crear recursos para clase, insertando imágenes, videos, texto y voz del profesor.
- Kahoot: elaborar cuestionarios, insertando imágenes y texto.

Proceso de Elaboración del Curso en IsEazy

En la elaboración de la presentación se han empleado los siguientes materiales y recursos:

- Imágenes en relación al tema y los contenidos.
- Contenidos y texto sobre las TIC y herramientas digitales educativas.
- Videos de YouTube.
- Infografías creadas en IsEazy.
- Puntos de interés con información relevante.
- Tarjetas de información.
- Galería de imágenes en formato de ejemplificación.
- Audios y videos tutoriales realizados por el equipo de trabajo en distintas plataformas.

A continuación, describimos el proceso de creación del curso sobre el uso de las TIC para docentes con la herramienta digital IsEazy. Cabe recalcar que se han incluido ciertas figuras para poder ejemplificar el proceso de creación.

- Plantilla 1: se generó una plantilla inicial de tipo portada para la presentación de la guía, luego se insertó imágenes para decorar la portada.

Figura 3

Portada, Curso IsEazy



- Plantilla 2: se agregó un texto informativo en relación a las herramientas digitales y de igual manera se incrustó un video en relación al mismo tema.

Figura 4

Herramientas Digitales, Curso IsEazy



- Plantilla 3: se creó una infografía en relación a las competencias digitales de los docentes.

Figura 5

Competencias Digitales, Curso IsEazy



- Plantilla 4: se agregó un texto en relación a las Tecnologías de la información y comunicación; asimismo se añadió una imagen con puntos de interés.

Figura 6

Las TIC, Curso IsEazy



- Plantilla 5: en esta sección se añadió una imagen en relación a Zoom y una tarjeta informativa.

Figura 7

Herramienta Zoom, Curso IsEazy



- Plantilla 6: se agregó un audio tutorial en relación a cómo compartir pantalla en zoom y una galería de imágenes que complementan la explicación del audio.

Figura 8

Audio Tutorial Zoom, Curso IsEazy



- Plantilla 7: se compartió un texto sobre las herramientas de generación de contenidos para docentes.

Figura 9

Generación de Contenidos, Curso IsEazy



- Plantilla 8: en este parte se compartió información sobre la herramienta Genially y una imagen con puntos de interés.

Figura 10

Herramienta Genially, Curso IsEazy



- Plantilla 9: se incrustó un video tutorial de cómo usar Genially para elaborar recursos para las clases, insertando imágenes, videos, texto y voz del profesor.

Figura 11

Video Tutorial Genially, Curso IsEazy



- Plantilla 10: se generó un apartado con texto en relación a las herramientas de seguimiento y evaluación del aprendizaje.

Figura 12

Seguimiento y Evaluación de Contenidos, Curso IsEazy



- Plantilla 11: se agregó un texto informativo sobre Kahoot y una imagen con puntos de interés.

Figura 13

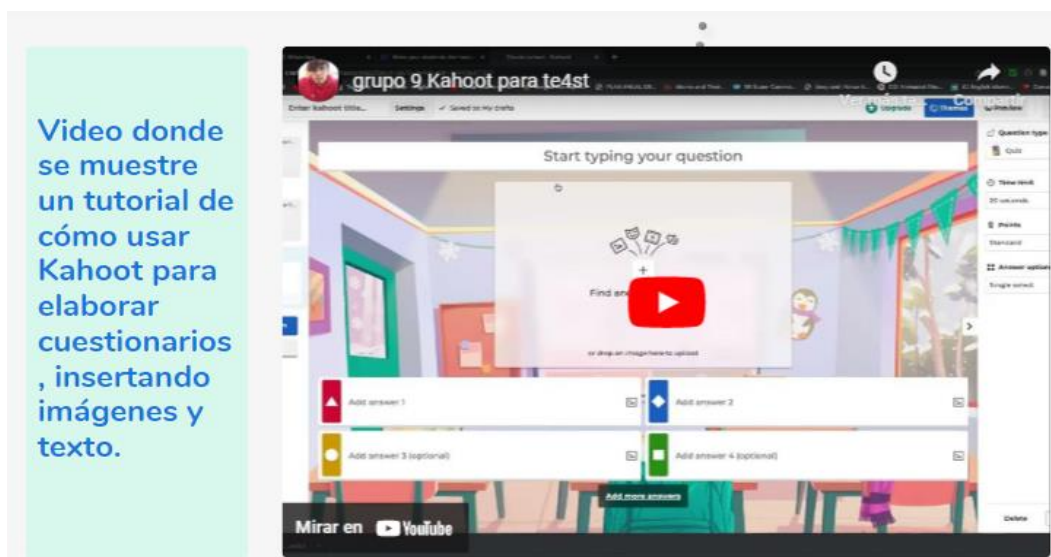
Herramienta Kahoot, Curso IsEazy



- Plantilla 12: se compartió un video donde se muestra un tutorial de cómo usar Kahoot enfocado a la elaboración de cuestionarios, insertando imágenes y texto.

Figura 14

Video Tutorial Kahoot, Curso IsEazy



- Plantilla 13: en esta última sección se generó la evaluación del curso, la cual consta de 6 preguntas y un solo intento para realizar la actividad.

Figura 15

Evaluación, Curso IsEazy



- En el siguiente link se podrá encontrar el curso en IsEazy:
<https://iseazy.com/dl/33164b48e38b45e2afe86d0574f35483>

Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Preguntas Directrices

Para definir a los componentes que intervienen en el proceso educativo, se ha partido a raíz de las siguientes preguntas:

¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

El proyecto está enfocado en los 15 docentes de bachillerato de la unidad educativa San Francisco del Cabo de la provincia de Esmeraldas. Ellos serán el grupo focal de clase quienes recibirán capacitaciones sobre las Tecnologías de la información y comunicación, herramientas digitales educativas y competencias tecnológicas.

¿Quiénes serán los docentes?

Dentro del proyecto se ha planteado que el aprendizaje será de forma asincrónica, dado que la guía busca incentivar un proceso de autoformación y educación continua para los docentes a los cuales va dirigido. Por ende, los autores del proyecto cumplirán el rol de facilitadores con el fin de solventar cualquier duda que se genere dentro del proceso.

¿Dónde se producirá la acción educativa?

La acción educativa y el desarrollo del proyecto se llevará a cabo mediante la plataforma virtual Brightspace, en donde los docentes podrán encontrar toda la información en relación a las diferentes herramientas educativas digitales, con el fin de fomentar un trabajo interactivo y autónomo.

Cuestiones Pedagógicas a Tener en Cuenta

Las tecnologías de la información y comunicación, son un recurso determinante en el campo educativo, lo que las ha convertido en un factor indispensable a la hora de hablar de la práctica académica donde se deben aprovechar todos los recursos que encontramos en la Web 2.0.

Este proceso de formación de los docentes se desarrollará a través de una metodología de excelencia y mejora continua, pues se busca innovar y aprovechar al máximo cada uno de los contenidos y recursos del proyecto en relación a las herramientas TIC.

Por consiguiente, el camino pedagógico que se plantea dentro de este proyecto abarca un conjunto de contenidos que va desde una introducción a las tecnologías de la información y comunicación, hasta el uso de herramientas específicas consideradas esenciales dentro de un proceso educativo globalizado.

De igual manera, la metodología que se contempla es el e-Learning, dado que los docentes serán los encargados de gestionar su propio aprendizaje en base a los contenidos y herramientas que se les proporciona a través de una plataforma educativa virtual.

Por ende, los docentes pasan a ser el centro de la formación, pues ellos serán los encargados de revisar la teoría, desarrollar las actividades prácticas y realizar las evaluaciones que se contemplan en el curso.

Es conveniente destacar que el proyecto no contempla un curso más amplio, no obstante, como fin se persigue fomentar en los docentes un trabajo y aprendizaje autónomo, además de motivarlos a usar nuevas herramientas educativas digitales.

Actividades

Se ha planteado un modelo de formación que busca ser desarrollado en dos etapas principales. La primera se encargará de sensibilizar a los profesores acerca del alcance del uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, generando un espacio de reflexión sobre las ventajas que ofrece el uso de internet y los entornos virtuales de aprendizaje.

La segunda etapa consiste en la capacitación tecnológica haciendo uso de un cajón de herramientas web 2.0 y su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, misma que será desarrollada en tres módulos:

- Primer Módulo: introducción a las tecnologías de la información y comunicación, en donde se compartirá información en relación a las diferentes herramientas virtuales comunicativas.
- Segundo Módulo: generación de contenidos, se presentará diferentes herramientas para la creación de contenidos textuales, online, interactivos y multimedia.

- Tercer Módulo: uso de plataformas TIC para seguimiento y evaluación del aprendizaje.

Para finalización del curso se realizará una sesión de cierre en donde los docentes podrán encontrar una retroalimentación a todos los contenidos del curso y una evaluación sumativa.

Dentro de la plataforma se podrán encontrar un compendio de teoría, audios y videos tutoriales en relación a las TIC, su aplicación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y herramientas educativas virtuales.

La acción educativa, se realizará semanalmente, con 4 sesiones asíncronas, es decir una semana por cada módulo, con una duración total de 4 horas en la que se tratará la teoría y se realizarán ejercicios prácticos para la aplicación de las TIC.

De igual manera se plantea abrir un espacio de comunicación mediante un foro en el cual los docentes podrán compartir sus experiencias, preguntas y realizar aportes personales en relación a los temas del proyecto.

Las evaluaciones formativas se llevarán a cabo al final de cada módulo y en la última semana se realizará una evaluación final que contempla todos los contenidos. Los porcentajes de las evaluaciones se contemplan de la siguiente forma:

- Evaluaciones parciales: 10% (cada evaluación); promedio total: 50% (todas las evaluaciones parciales).
- Evaluación final: 50%.

Usos del Entorno

El entorno a utilizar será la plataforma Brightspace, en donde se podrá encontrar toda la información y contenidos referente a los temas principales como son la importancia y beneficios

de las TIC dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y el uso eficiente de herramientas educativas como Zoom, Genially y Kahoot. Asimismo, en esta plataforma se explicará a los docentes la organización de la información, actividades, evaluación y la secuencia que se debe seguir.

También se generará dos canales de comunicación con el fin de que exista una interacción entre todos los actores del proyecto, así pues, se plantea un espacio de debate o foro en el cual los docentes podrán ser partícipes y dejar sus preguntas y dudas; por otro lado, estará habilitada la sección de mensajes dentro de la plataforma para que los docentes tengan una conexión directa con los facilitadores del proyecto.

Los docentes estarán inmersos en un entorno de aprendizaje autónomo y continuo, pero también es necesario crear espacios para el trabajo cooperativo, ya que juega un papel importante para el desarrollo del proyecto. Es por ello, que el foro de debates es imprescindible, allí no solo se plantearán preguntas, sino también será un espacio de intercambio de ideas y experiencias en relación a los temas contemplados en cada sesión.

Por último, pero no menos importante, se plantea que la administración de la plataforma sea de forma grupal, en donde todos los autores (facilitadores) del proyecto trabajen en un fin común, el cual es presentar un ambiente educativo virtual agradable, interactivo, flexible y amigable.

Recursos de Apoyo

Con la finalidad de que este proceso de formación docente posibilite un ambiente de aprendizaje interactivo, flexible, asincrónico y permita en todo momento un andamiaje cognoscitivo, se ha tomado en cuenta varios elementos que poseen características técnicas y

pedagógicas de tal forma que puedan combinarse y apoyar la acción educativa de una manera más estructurada. Estos son:

- Una guía de estudio que incluya la metodología, horarios e información en relación a la forma de como contactarse con los docentes formadores.
- Una guía docente sobre el uso de herramientas TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de IsEazy.
- Repositorio virtual con recursos, enlaces y herramientas educativas.
- Lecturas de profundización para ampliar la temática revisada en clases.

Ampliando Horizontes

El propósito del proyecto es fortalecer el proceso de formación de los docentes de la unidad educativa San Francisco del Cabo, a través de un cajón de herramientas y recursos virtuales recolectados en una guía que les permita generar contenidos interactivos y dinámicos dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Se ha planteado utilizar una plataforma donde se lleve a cabo esta formación continua en un entorno virtual de aprendizaje asincrónico y autónomo donde los docentes puedan acceder a información inmediata y contenidos relacionados a las Tecnologías de la de la información y comunicación, a través de una guía didáctica que combina una serie de insumos de apoyo a la labor docente como Genially, Kahoot, Zoom, contenido audiovisual, entre otros.

Los beneficiarios de esta guía tendrán acceso a los módulos de trabajo colgados en la plataforma, mismos que contarán con la teoría, las actividades, las tareas, documentos digitales, descargables, videos de interés, las evaluaciones formativas y la evaluación final.

Ahora bien, es necesario plantearnos una serie de preguntas en el caso de que nuestra idea principal, nuestro plan A, llegase a tener algún tipo de contratiempo o inconveniente; preguntas como: ¿Qué pasaría si los beneficiarios, los docentes de la unidad educativa San Francisco del Cabo, no pudiesen acceder a esa plataforma? ¿De qué otra manera se podría compartir esa formación docente con su guía didáctica virtual a los estudiantes en el caso de que la conectividad a nivel mundial colapsara, por ejemplo? ¿Qué otras alternativas se pudiesen plantear para presentar la teoría, la entrega y revisión de tareas, las evaluaciones que están incorporadas directamente en la plataforma? ¿Cuál sería ese plan B?

Para responder a estas preguntas se debe tomar como referencia las tres fases de la educación a distancia y considerar todas las alternativas posibles para que se pueda llevar a cabo la propuesta que se plantea en este proyecto. Partiendo de la idea de tener un plan B dentro de la acción educativa y considerando el objetivo del proyecto, se proponen las siguientes alternativas:

- Como primera alternativa, se ha planteado el uso de una red informática llamada Intranet, la cual funciona como una nube o repositorio de información en donde se encontrarán y estarán disponibles todos los contenidos del curso. Se ha planeado el uso de esta herramienta, ya que los usuarios estarían conectados a un servidor y no es necesario el uso del internet.
- El uso de Mindmeister con el fin de que los docentes puedan abordar los contenidos de forma diferente mediante mapas mentales, palabras claves y archivos multimedia. Asimismo, se plantea que los docentes puedan hacer uso de esta herramienta a través de un trabajo colaborativo en donde diseñen mapas mentales, todo esto con el fin de poder desarrollar las actividades desde diferentes puntos de vista y consolidar los conocimientos de cada módulo.

- La creación de infografías o minicursos mediante isEazy con el objetivo de abordar los contenidos de una forma más dinámica e interactiva; sobre todo se plantea que con esta herramienta se puedan abordar contenidos específicos del proyecto mediante juegos de trivia, palabras y memorización. De igual manera, se propone que se puedan aplicar ciertas actividades evaluativas y realizar retroalimentaciones.
- Igualmente, se ha considerado el uso de las herramientas de Google con el fin de realizar las evaluaciones de forma más eficiente. Por ello una alternativa es el uso de los formularios de Google Forms, en donde los docentes podrán acceder a través de un enlace y realizar las actividades evaluativas dentro de un ambiente virtual mucho más amigable.
- Por otro lado, se ha planteado que dentro de cada módulo los docentes puedan revisar conferencias o videos de TEDx en relación a temas sobre docencia, las TIC, la innovación, la investigación educativa, etc., con el fin de poder incentivar a cada profesor que es participe del proyecto y así mostrar un rango amplio de posibilidades dentro de la profesión y educación.
- Finalmente, y como se ha mencionado en anteriores párrafos, se puede optar por la creación de una enciclopedia digital multimedia, tomando como referencia la enciclopedia Encarta, en donde los docentes puedan descargar dicho programa digital y de esa manera encontrar todos los contenidos del curso sin la necesidad de que se encuentre conectados a la red de internet.

Organización del Proyecto

El camino pedagógico que se plantea dentro de este proyecto se enfoca en los beneficios y ventajas del uso de las Tecnologías de la información y comunicación aplicando herramientas como son Zoom, Genially y Kahoot.

Es por ello que la acción educativa se llevará a cabo mediante la plataforma virtual Brightspace, debido a que esta plataforma es fácil de utilizar, posee grandes herramientas útiles para el proceso de enseñanza y permite una comunicación eficiente entre los involucrados.

Al iniciar el curso se les brindará a los docentes una charla de capacitación mediante Zoom, en donde se abordarán temas como el uso de la plataforma, el seguimiento del cronograma, las actividades a realizarse de forma interactiva y los objetivos educativos que se pretenden alcanzar.

De igual manera, se otorgará a cada docente un usuario y contraseña personal, con el cual ellos podrán ingresar a la plataforma con el fin de que puedan desarrollar las actividades de cada módulo, y a la par los facilitadores del curso podrán realizar un seguimiento de los avances de cada docente.

Brightspace

A continuación, se podrá encontrar la organización del curso en la plataforma digital Brightspace. Conviene destacar que cada sección está acompañada de ciertas figuras que permiten ejemplificar de mejor manera cada sección de la plataforma.

Bienvenida.

En esta primera sección se podrá encontrar un video que contiene un saludo inicial y palabras de aliento para los docentes que inician el curso; para la realización de este contenido se utilizó la herramienta Zoom para grabar el audio-video y se usó Filmora para la edición del mismo.

Figura 16*Bienvenida, Plataforma Brightspace****Plan de Trabajo***

Cronograma de actividades, dentro del cronograma de actividades se podrá encontrar toda la información en relación a las fechas de inicio y vencimiento de cada módulo, actividad interactiva, debate y evaluación; además, dentro de este apartado se podrá encontrar la guía de estudio que incluye la metodología, horarios e información de los docentes formadores. En la Tabla se puede visualizar a modo de resumen los contenidos y las fechas del curso.

Tabla 8*Plan de Trabajo en Brightspace*

Contenidos	Fecha de Inicio	Fecha de Vencimiento
Módulo 1 Introducción a las tecnologías de la información y comunicación.	Miércoles 17 de mayo de 2023.	Martes 23 de mayo de 2023.
Evaluación módulo 1.	Miércoles 24 de mayo de 2023 (8h00).	Miércoles 24 de mayo de 2023 (23h59).

Módulo 2 Herramientas TIC para generación de contenidos.	Miércoles 24 de mayo de 2023.	Martes 30 de mayo de 2023.
Evaluación módulo 2.	Miércoles 31 de mayo de 2023 (8h00).	Miércoles 31 de mayo de 2023 (23h59).
Módulo 3 Herramientas TIC para seguimiento y evaluación del aprendizaje.	Miércoles 31 de mayo de 2023.	Martes 6 de junio de 2023.
Evaluación módulo 3.	Miércoles 7 de junio de 2023 (8h00).	Miércoles 7 de junio de 2023 (23h59).
Evaluación final.	Jueves 8 de junio de 2023 (8h00).	Domingo 11 de junio de 2023 (23h59).

Módulo 1

- Presentación del módulo, en esta primera sección se podrá encontrar un video que contiene información general sobre el primer módulo y los objetivos educativos que se plantean alcanzar; para este contenido se utilizó la herramienta Zoom para grabar audio, video y PowerPoint para la presentación general de los contenidos.

Figura 17

Presentación Primer Módulo, Plataforma Brightspace

The image shows a screenshot of a presentation slide from a Brightspace platform. The slide title is "Presentación - Módulo 1." and the content includes a list of group members under the heading "Está integrado por:". The list contains five names: Jessica Chuquimarca, Marione Vargas, Luis Medina, Mateo Condo, and Paulo Andrade. To the right of the slide, there are two logos: a red PowerPoint logo and a blue Zoom logo. The video player interface at the bottom shows a play button and a progress bar at 0:01 / 1:00.

- Infografía 1, en este apartado se encontrará información general en relación a las TIC y videos educativos relacionados con el mismo tema; para esta infografía se utilizó la herramienta isEazy y se incrustaron videos de YouTube principalmente de TEDx.

Figura 18

Infografía Primer Módulo, Plataforma Brightspace

Tabla de contenido > Módulo 1 Introducción a las tecnologías de la información y comunicación. > Infografía 1.

Infografía 1. ▾

Recurso externo
Infografía 1.

Desacoplar: vuelve a cargar

Editar enlace

Tecnologías de la información y comunicación.

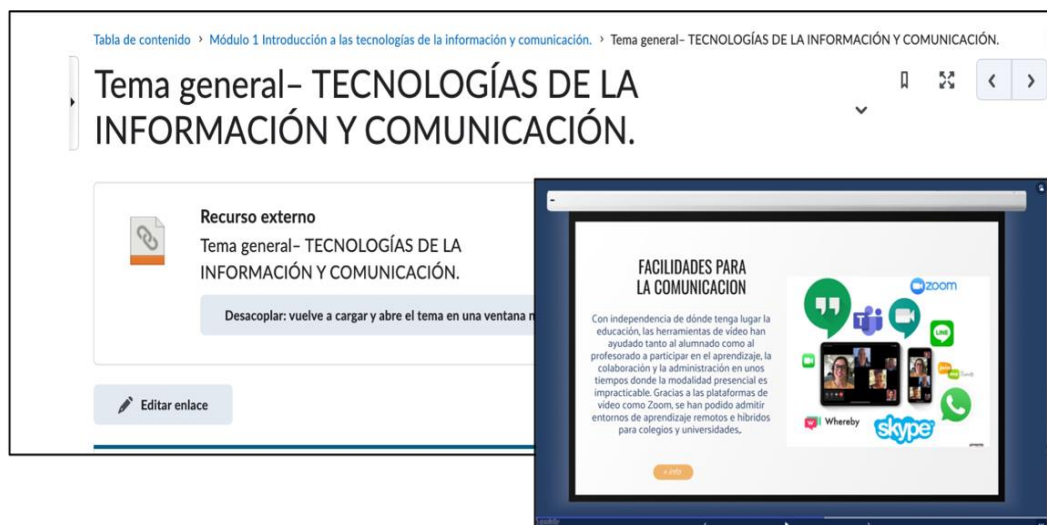
TIC
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son las tecnologías que se utilizan para el procesamiento, almacenamiento, transmisión y recepción de información a través de dispositivos electrónicos, como: computadoras, teléfonos, tabletas, etc.

A través del uso del tiempo y el espacio, se han desarrollado y mejorado desde la invención de la rueda hasta el uso de la inteligencia artificial en la actualidad.

- Tema general - Tecnologías de la Información y Comunicación, en esta presentación se podrá encontrar toda la información referente a las TIC, definiciones, ventajas e importancia en relación a la educación y las tecnologías; en esta sección se utilizó el software en línea Genially con todas sus herramientas, plantillas, transiciones, etc.

Figura 19

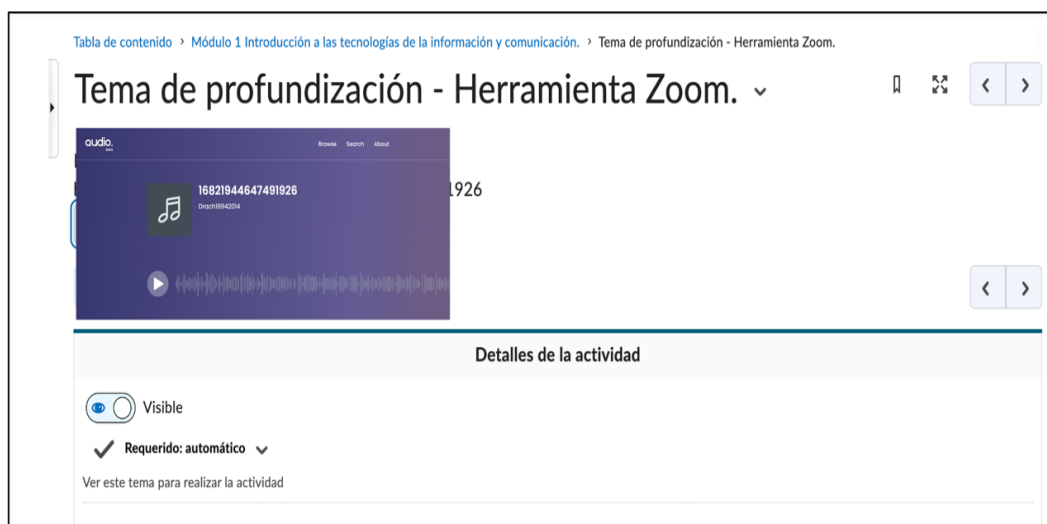
Tema General Primer Módulo, Plataforma Brightspace



- Tema de profundización: Herramienta virtual de comunicación., uso y aplicación de Zoom, dentro de esta sección se ha realizado un audio tutorial con el fin de que los docentes puedan acceder a información sobre el uso de la herramienta Zoom; para la grabación de audio explicativo se utilizó la herramienta Audacity y se generó un link para que los docentes puedan acceder al mismo.

Figura 20

Tema de Profundización Primer Módulo, Plataforma Brightspace



- Lectura de apoyo 1, en este apartado se compartió un enlace del medio informativo virtual Educación 3.0 con el fin que los docentes puedan ampliar sus conocimientos en relación a las diferentes herramientas que se pueden utilizar para instaurar un medio comunicativo dentro del proceso educativo con las familias, alumnos y el centro.

Figura 21

Lectura de Apoyo Primer Módulo, Plataforma Brightspace



- Debate 1: Las tecnologías de la información y comunicación, dentro de esta actividad se ha planteado un debate mediante el uso de la plataforma Brightspace, con el fin de abrir un espacio para que los docentes respondan ciertas preguntas de reflexión, además, de que puedan realizar cualquier consulta o plantear cualquier duda referente a los contenidos del módulo 1.

Figura 22

Debate Primer Módulo, Plataforma Brightspace

Debate 1 - Las tecnologías de la información y comunicación.

Foro de debate

Un saludo cordial estimados docentes, esperando que los contenidos de este primer módulo sean de gran ayuda para su labor profesional.

Dentro de este espacio quiero hacer énfasis en la siguientes preguntas

- ¿Cuán importante es la comunicación entre los docentes y los estudiantes?
- ¿Porqué es necesaria una comunicación bidireccional dentro del proceso educativo?

Y desde su punto de vista ¿Cuáles herramientas virtuales son las más útiles para entablar un buen proceso comunicativo dentro del ámbito educativo?

Con gusto se leerán todos sus puntos de vista y se darán respuesta a todas sus dudas en relación a este primer módulo.

Evaluación 1.

Cuestionario

Vencimiento: ayer a las 23:59 Comienza 24 de mayo de 2023 08:00

- Evaluación 1, dentro de este espacio se ha dado lugar a un test que se realizó mediante el uso de las herramientas de la plataforma Brightspace, con el objetivo de constatar los conocimientos que los docentes han adquirido en el primer módulo.

Figura 23

Evaluación Primer Módulo, Plataforma Brightspace

Página 1:

1 2 3

Pregunta 1 (1 punto)
 Qué son las tecnologías de la información y la comunicación?

- Son tecnologías que utilizan la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones para crear nuevas formas de comunicación a través de herramientas de carácter tecnológico y comunicacional, esto con el fin de facilitar la emisión, acceso y tratamiento de la información.
- Son aquellos valores negociables cuya evolución y condiciones "derivan" o dependen de un activo o producto subyacente.
- Son tecnologías que no pueden utilizar la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones para crear nuevas formas de comunicación a través de herramientas de carácter tecnológico y comunicacional, esto con el fin de facilitar la emisión, acceso y tratamiento de la información.

Pregunta 2 (1 punto)
 La cooperación en el uso de las TIC facilita la realización de experiencias, trabajos o proyectos en común.

- Verdadero
- Falso

Pregunta 3 (1 punto)
 Cuál no es una ventaja de las TIC?

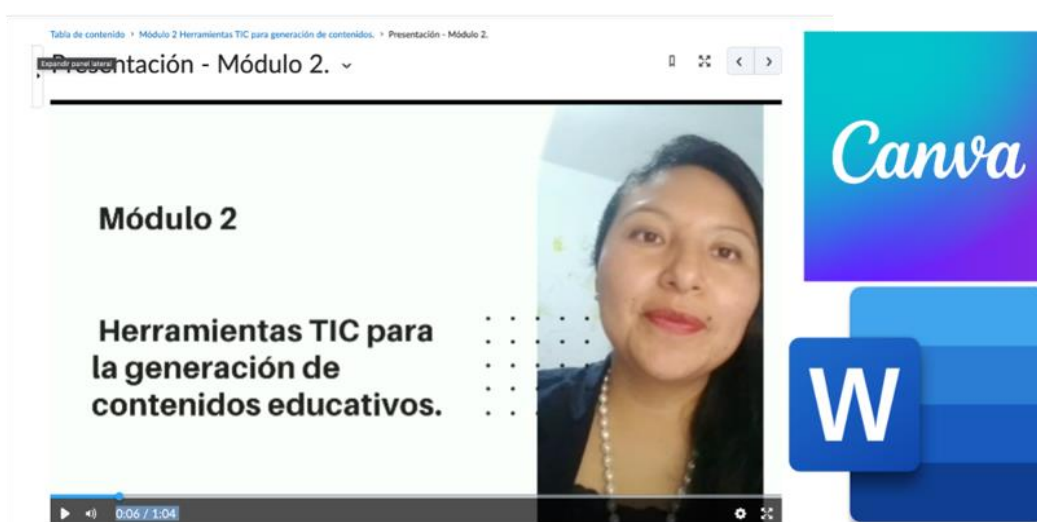
- INTERACTIVIDAD
- COOPERACIÓN
- FUENTE DE DISTRACCIÓN
- MOTIVACIÓN

Módulo 2

- Presentación del módulo, en esta sección se podrá encontrar un video que contiene información general sobre el segundo módulo y los objetivos educativos que se proponen alcanzar; para este contenido se utilizó la cámara de un dispositivo smartphone, además, del uso de Canva y Word para la realización de la presentación.

Figura 24

Presentación Segundo Módulo, Plataforma Brightspace



- Infografía 2, en este apartado se podrá encontrar información general en relación a las TIC, contenidos educativos y videos en relación al mismo tema; para esta infografía se utilizó la herramienta isEazy y se incrustaron videos de YouTube referentes a la tecnología, el aprendizaje y herramientas virtuales para generación de contenidos

Figura 25

Infografía Segundo Módulo, Plataforma Brightspace



- Tema general: Herramientas Tic para la generación de contenidos, en esta presentación se podrá encontrar toda la información referente a las herramientas TIC para la generación de contenidos, introducción al tema, herramientas más utilizadas, video tutorial de cómo utilizar dichas herramientas y las conclusiones; en esta sección se utilizó el software en línea Prezi con todas sus herramientas, plantillas, transiciones, etc.

Figura 26

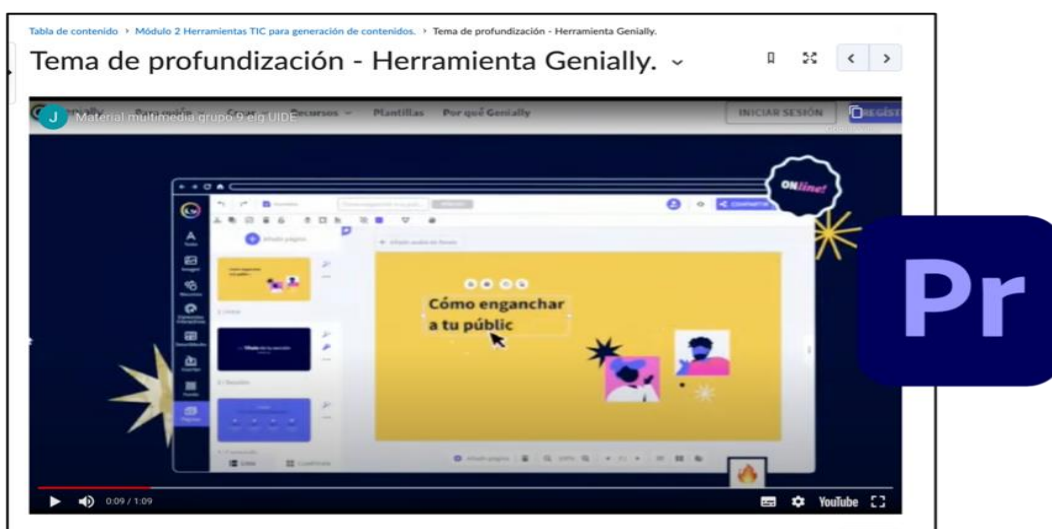
Tema General Segundo Módulo, Plataforma Brightspace



- Tema de profundización: Herramienta virtual para generación de contenidos educativos; uso y aplicación de Genially, dentro de esta sección se ha realizado un video tutorial con el fin de que los docentes puedan acceder a información sobre el uso de la herramienta Genially; para la grabación de audio-video se utilizó la cámara y micrófono de una computadora, y para la realización de la presentación y transiciones se utilizó el programa Adobe premiere.

Figura 27

Tema de Profundización Segundo Módulo, Plataforma Brightspace



- Lectura de apoyo 2, en este apartado se compartió un enlace del medio informativo virtual Educación 3.0 con el fin que los docentes puedan ampliar sus conocimientos en relación a las diferentes herramientas educativas para organizar, crear y gestionar la labor docente.

Figura 28

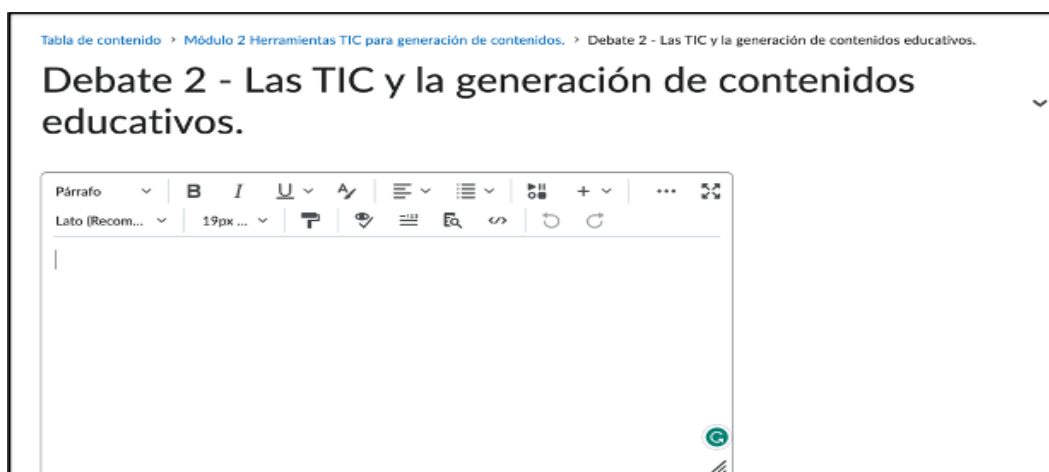
Lectura de Apoyo Segundo Módulo, Plataforma Brightspace



- Debate 2: Las TIC y la generación de contenidos educativos, dentro de esta actividad se ha planteado un debate mediante el uso de la plataforma Brightspace, con el fin de abrir un espacio para que los docentes respondan ciertas preguntas de reflexión, además, de que puedan realizar cualquier consulta o plantear cualquier duda referente a los contenidos del módulo 2.

Figura 29

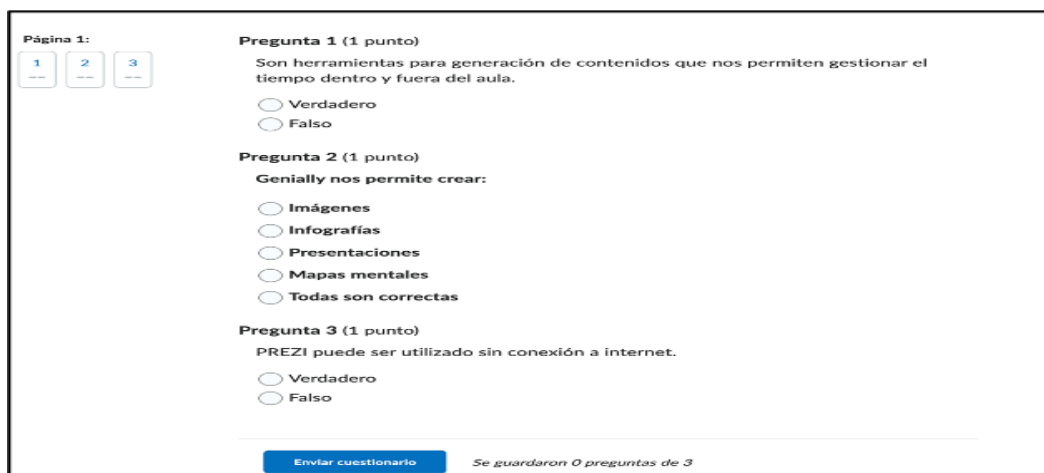
Debate Segundo Módulo, Plataforma Brightspace



- Evaluación 2, dentro de este espacio se ha dado lugar a un test que se realizó mediante el uso de las herramientas de la plataforma Brightspace, con el objetivo de constatar los conocimientos que los docentes han adquirido en el segundo módulo.

Figura 30

Evaluación Segundo Módulo, Plataforma Brightspace



Página 1:

1 2 3

Pregunta 1 (1 punto)
Son herramientas para generación de contenidos que nos permiten gestionar el tiempo dentro y fuera del aula.

Verdadero
 Falso

Pregunta 2 (1 punto)
Genially nos permite crear:

Imágenes
 Infografías
 Presentaciones
 Mapas mentales
 Todas son correctas

Pregunta 3 (1 punto)
PREZI puede ser utilizado sin conexión a internet.

Verdadero
 Falso

Enviar cuestionario Se guardaron 0 preguntas de 3

Módulo 3

- Presentación del módulo, en esta sección se podrá encontrar un video que contiene información general sobre el tercer módulo y los objetivos educativos que se proponen alcanzar; para generar este contenido se utilizó la herramienta virtual Zoom, además, del uso del software Filmora 12 con todas sus herramientas para la realización de la presentación.

Figura 31

Presentación Tercer Módulo, Plataforma Brightspace



- Infografía 3, en este apartado se podrá encontrar información general en relación a las TIC enfocadas al seguimiento y evaluación de los aprendizajes; en esta infografía se utilizó la herramienta isEazy y se incrustaron videos de YouTube de TEDx referente a la evaluación y el mundo globalizado.

Figura 32

Infografía Tercer Módulo, Plataforma Brightspace

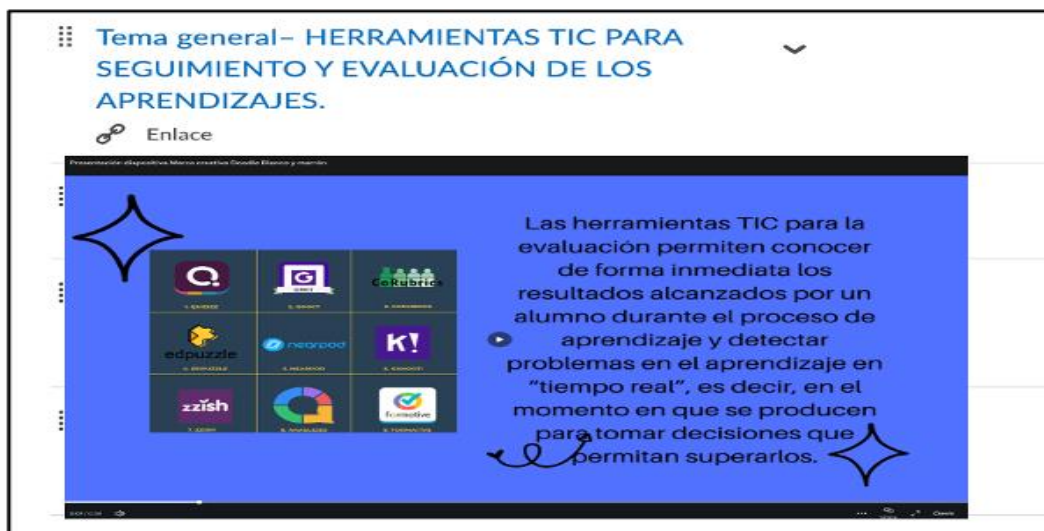


- Tema general: Herramientas Tic para seguimiento y evaluación de los aprendizajes, en esta presentación se podrá encontrar toda la información referente ciertas herramientas

educativas virtuales, enfocadas a la fase de evaluación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; en esta sección se utilizó el software en línea Canva con todas sus herramientas, plantillas, transiciones, etc.

Figura 33

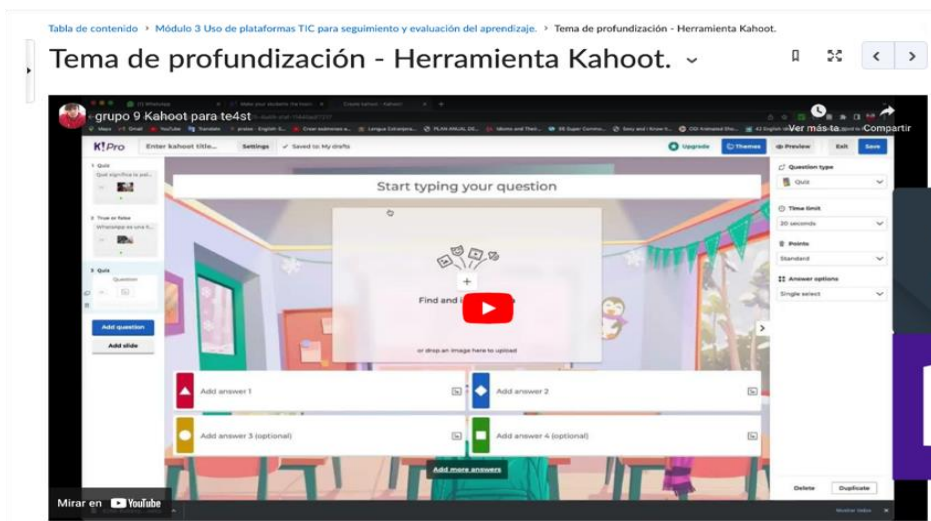
Tema General Tercer Módulo, Plataforma Brightspace



- Tema de profundización: Herramienta educativa para los procesos de evaluación; uso y aplicación de Kahoot, dentro de esta sección se ha realizado un video tutorial con el fin de que los docentes puedan acceder a información sobre el uso de la herramienta Kahoot; para la grabación de audio-video se utilizó la cámara y micrófono de un dispositivo smartphone, y para edición del video se utilizó Filmora 12 y Opener con todas sus herramientas.

Figura 34

Tema de Profundización Tercer Módulo, Plataforma Brightspace



- Lectura de apoyo 3, en este apartado se compartió un enlace del medio informativo virtual Educación 3.0 con el fin que los docentes puedan ampliar sus conocimientos en relación a las diferentes herramientas educativas que se emplean dentro de la evaluación de los aprendizajes.

Figura 35

Lectura de Apoyo Tercer Módulo, Plataforma Brightspace

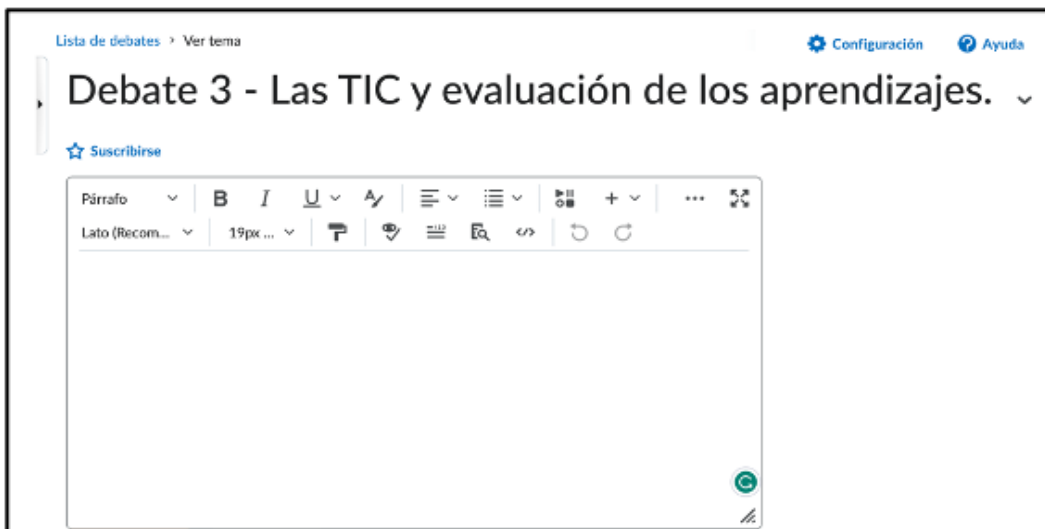


- Debate 3: Las TIC y la evaluación de los aprendizajes, dentro de esta actividad se ha planteado un debate mediante el uso de la plataforma Brightspace, con el fin de abrir un

espacio para que los docentes respondan ciertas preguntas de reflexión, además, de que puedan realizar cualquier consulta o plantear cualquier duda referente a los contenidos del módulo 3.

Figura 36

Debate Tercer Módulo, Plataforma Brightspace



Evaluación 3, dentro de este espacio se ha dado lugar a un test que se realizó mediante el uso de las herramientas de la plataforma Brightspace, con el objetivo de constatar los conocimientos que los docentes han adquirido en el tercer módulo.

Figura 37

Evaluación Tercer Módulo, Plataforma Brightspace

Página 1:			Pregunta 1 (1 punto)
1 --	2 --	3 --	La incorporación de las TIC en el aula ha mejorado la gestión de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
4 --	5 --	6 --	<input type="radio"/> Verdadero
7 --	8 --	9 --	<input type="radio"/> Falso
10 --			Pregunta 2 (1 punto)
			Para planificar y realizar la evaluación debemos tener presente:
			<input type="radio"/> La evaluación debe ser formadora y orientadora (retroalimentación continua que guíe al alumno en sus siguientes pasos).
			<input type="radio"/> Variar en metodología e instrumentos (observando el proceso que los alumnos siguen para realizar los ejercicios o actividades propuestas en el aula, cuestionarios escritos y orales, portafolios, debates, diario o registros de experiencias, rúbricas...).
			<input type="radio"/> Se debe involucrar al alumno en la autoevaluación.
			<input type="radio"/> Todas son correctas.
			Pregunta 3 (1 punto)
			Son herramientas para la evaluación en línea:
			<input type="radio"/> Cuestionarios online, pruebas escritas, exposiciones orales.
			<input type="radio"/> Cuestionarios online, Portafolio digital y dinamizadores de clases.
			<input type="radio"/> Pruebas escritas, exposiciones orales.
			<input type="radio"/> Todas.
			Pregunta 4 (1 punto)
			Kahoot es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.

Sección final

- Evaluación sumativa, en esta última sección se ha propuesto una evaluación final mediante el uso de las herramientas disponibles en la plataforma Brightspace; con esta evaluación sumativa se pretende comprobar que conocimientos han obtenido los docentes que han completado el curso; asimismo, permite a los facilitadores realizar un análisis y realizar una retroalimentación de acuerdo a las necesidades que se presenten en el desarrollo del proyecto.

Figura 38

Evaluación Final, Plataforma Brightspace

Evaluación sumativa. 1
comienza 8 de junio

Agregar un módulo...

Evaluación final. - Previsualizar
PAULO JEFFERSON ANDRADE ROBLES: Interco 1

Página 1:

1 2 3
4 5 6
7 8 9
10

Pregunta 1 (1 punto)
¿Qué son las tecnologías de la Información y la comunicación?

- Son tecnologías que utilizan la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones para crear nuevas formas de comunicación a través de herramientas de carácter tecnológico y comunicacional, esto con el fin de facilitar la emisión, acceso y tratamiento de la información.
- Son aquellos valores negociables cuya evolución y condiciones "derivan" o dependen de un activo o producto subyacente.
- Son tecnologías que no pueden utilizar la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones para crear nuevas formas de comunicación a través de herramientas de carácter tecnológico y comunicacional, esto con el fin de facilitar la emisión, acceso y tratamiento de la información.

Pregunta 2 (1 punto)
La cooperación en el uso de las TIC facilita la realización de experiencias, trabajos o proyectos en común.

- Verdadero
- Falso

Pregunta 3 (1 punto)
¿Cuál no es una ventaja de las TIC?

- COOPERACIÓN
- FUENTE DE DISTRACCIÓN
- MOTIVACIÓN
- INTERACTIVIDAD

Conclusiones y Aplicaciones

La implementación de herramientas digitales educativas como Zoom, Genially y Kahoot que se pusieron a disposición en este proceso de aprendizaje, contribuyeron con una comprensión más avanzada de temáticas básicas y complejas como la creación de contenidos interactivos y animados para presentaciones, infografías y gamificaciones, elaboración de cuestionarios de evaluación y como conservar una comunicación más efectiva con sus alumnos.

También se logró desarrollar nuevas destrezas y habilidades digitales en los estudiantes, docentes de la unidad educativa San Francisco del Cabo, cuyo uso pedagógico les permitirá ejecutar estrategias didácticas enfocadas a la construcción y comunicación de ideas, mismas que pueden ser adaptadas a las directrices del currículo y la metodología de su institución.

Se demostró que la capacitación en TIC es fundamental para que los docentes puedan aprovechar al máximo las tecnologías en el aula. Además, se estableció que es primordial ofrecer programas de alfabetización digital y educación continua que brinden nuevas oportunidades de aprendizaje y actualización en competencias digitales de manera accesible y permanente.

Se recomienda la creación de comunidades de aprendizaje y colaboración entre docentes para fomentar el intercambio de experiencias y buenas prácticas en la integración de las TIC, así como para proporcionar apoyo mutuo. También se sugiere que el docente se apodere de los conocimientos disponibles para así vincular la tecnología y la pedagogía. Así se logrará dar uso académico a las herramientas tecnológicas acordes a la intencionalidad educativa y a los objetivos de aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

- Ajjawi, R., & Boud, D. (2017). Researching feedback dialogue: an interactional analysis approach, *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 42 (2), 252-265. DOI: 10.1080/02602938.2015.1102863.
- Alcívar, C., Vargas, V., Calderon, J., Triviño, C., Santillan, S., Soria, R., & Cardenas L. (2019). El uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los docentes en las Universidades del Ecuador. *Espacios*, 40(2), 27.
- Allende. (6 de Junio de 2021). *Genially una herramienta para hacer presentaciones interactivas*. 23 de Mayo de 2023, de Creatividad Cloud: <https://www.creatividad.cloud/genially-una-herramienta-para-hacer-presentaciones-interactivas/>
- Amar, D. (18 de Noviembre de 2021). *Kahoot!: trucos para mejorar su calidad en el aula*. 23 de Mayo de 2023, de EDUCACIÓN 3.0: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/trucos-kahoot/>
- Avendaño, W., Hernández, C., & Prada, R. (2021). Uso de las Tecnología de Información y Comunicación como valor pedagógico en tiempos de crisis. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 23(36), 135-159.

- Bernal, Á., Cañarte, C., Macias, T., & Ponce, M. (2022). La comunicación asertiva y su aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Polo de Conocimiento*, 7(4), 682-695.
- Betters, E. (8 de Abril de 2023). *¿Qué es Zoom y cómo funciona?* 23 de Mayo de 2023, de Pocket-lint: <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-zoom-y-como-funciona-mas-consejos-y-trucos/>
- Bravo, F., & Quezada, T. (2021). Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en el Bachillerato. *Revista Electrónica Cooperación Universidad Sociedad*, 6(1), 19–27.
- Cabero, J. (2019). TIC para la inclusión: una mirada desde Latinoamérica. *Aula Abierta*, 48(2), 139-146.
- Consejo General de Colegios Oficiales de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias de España. (6 de Noviembre de 2010). *Código Deontológico de la Profesión Docente*. 7 de Marzo de 2023, de https://www.consejogeneralcdl.es/profesion_docente.html
- Enrique, E. (2018). La implementación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 1(3), 10-17.
- Fernández, M., Rodríguez, J., & Vidal, M. (2007). TIC y desarrollo profesional del profesorado: El caso de un centro de primaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(1), 85-110.
- Función Ejecutiva del Gobierno de la República del Ecuador. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Artículo 6.j. 2011. Nacional.
- García, L. (2023, 07 de febrero). Mindmeister: así funciona esta herramienta gratuita

para crear mapas mentales. Educación 3.0.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/mindmeister-mapas-mentales/>

- Gálvez, A. (2005). La puesta en pantalla: rituales de presentación en un foro virtual universitario. *Universities and Knowledge Society Journal*, 2(1), 1-15.
- Gargallo, A. (2018). La integración de las TIC en los procesos educativos y organizativos. *Educación en Revista*, 34(69), 325–339.
- Gómez, L. (2017). Educación en Valores. *RAITES*, 3(6), 69-87.
- Grande, O. (2015). Herramientas sincrónicas y asincrónicas. *Boletín Científico de la Escuela Superior de Atotonilco de Tula*, 2(4).
- Lalangui, J., & Valarezo, J. (2017). El aprendizaje, la era del conocimiento y las TIC ante la realidad Universitaria Ecuatoriana. *Atenas*, 2(38), 51-65.
- Laro, M. E. (2020). Innovar enseñando la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza. *Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*, 21, 11-23.
- López, S., Carranco, S., & Montecé, F. (2021). Impacto de las TICs en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Científica de Investigación actualización del mundo de las ciencias*, 5(2), 91-100.
[https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.\(2\).abril.2021.91-100](https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.(2).abril.2021.91-100)
- Martín, S. (2019). Kahoot. ¿Evaluamos o jugamos? *Observatorio de tecnología educativa*, 1(25), 1-12.
- Mercedes, J., & Bennasar, M. (2021). Israel Formación educativa en y desde las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en educación secundaria: el reto de hoy. *Revista Educación*, 45(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.43424>

- Pazmiño, S., & Valencia, E. (2022). Las TICS en el aula: un enfoque desde la perspectiva del docente en tiempos de COVID-19. *Revista Cognosis*, 7(1). <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i1.3575>
- Pérez, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2), 243–268. <http://dx.doi.org/10.17583/rise.2017.2544>
- Sosa, M.J., & Valverde, J. (2022). Hacia una educación digital. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 27(94), 939-970.
- UNICEF (2022). Las plataformas digitales educativas antes y después del contexto de pandemia por COVID-19. Logros, aprendizajes y desafíos. Serie: Generación Única. Buenos Aires.
- Unidad Educativa San Francisco del Cabo. (2018). *Proyecto Educativo Institucional*. p. 3-6. Esmeraldas.