

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo



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

Deissy Araujo
Marisol Chauca
Blanca Hidalgo
Dominica Reyes
Fabricio Vera

TUTORES:

Adriana Romero
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

Quito, junio 2023

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, Deissy Susana Araujo Castro, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

A photograph of a handwritten signature in blue ink on a light-colored surface. The signature is cursive and appears to read 'Deissy Araujo'.

Deissy Susana Araujo Castro

Correo electrónico: daraujoca@uide.edu.ec

Yo, Dominica Lucia Reyes Rubianes, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

A photograph of a handwritten signature in blue ink on a light-colored surface. The signature is cursive and appears to read 'Dominica Reyes'.

Dominica Lucia Reyes Rubianes

Correo electrónico: doreyesru@uide.edu.ec

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, Blanca Esperanza Hidalgo Medina, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, 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.

Blanca Esperanza Hidalgo Medina

Correo electrónico: blhidalgome@uide.edu.ec

Yo, Carlos Fabricio Vera Salas, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, 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.

Carlos Fabricio Vera Salas

Correo electrónico: caverasa@uide.edu.ec

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, Fernanda Marisol Chauca Vásquez, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Fernanda Marisol Chauca Vásquez'.

Fernanda Marisol Chauca Vásquez

Correo electrónico: fechaucava@uide.edu.ec

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, Deissy Susana Araujo Castro, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, 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, junio 2023

Deissy Susana Araujo Castro

Correo electrónico: dearaujoca@uide.edu.ec

Yo, Dominica Lucia Reyes Rubianes, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, 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, junio 2023

Dominica Lucia Reyes Rubianes

Correo electrónico: doreyesru@uide.edu.ec

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, Blanca Esperanza Hidalgo Medina, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, 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, junio 2023

Blanca Esperanza Hidalgo Medina

Correo electrónico: blhidalgome@uide.edu.ec

Yo, Carlos Fabricio Vera Salas, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, 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, junio 2023

Carlos Fabricio Vera Salas

Correo electrónico: caverasa@uide.edu.ec

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, Fernanda Marisol Chauca Vásquez, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, 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, junio 2023

Fernanda Marisol Chauca Vásquez

Correo electrónico: fechaucava@uide.edu.ec

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

Dedicatorias y Agradecimientos

Agradecemos a la vida por darnos la oportunidad de vivir esta experiencia única, que no solo nos ha permitido adquirir nuevos conocimientos, sino también desarrollarnos como personas y como profesionales a lo largo de este camino.

Este logro no solo es nuestro, sino también de todos aquellos que nos han apoyado en esta travesía, en especial nuestras familias por su soporte constante y su comprensión durante este tiempo de dedicación intensa.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
 unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|----|
| INDICE DE TABLAS..... | 10 |
| INDICE DE FIGURAS..... | 11 |
| RESUMEN..... | 13 |
| ABSTRACT..... | 14 |
| 1. INTRODUCCIÓN..... | 17 |
| 1.1 OBJETIVO GENERAL..... | 17 |
| 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... | 17 |
| 2. INFORMACION GENERAL..... | 17 |
| 2.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA..... | 17 |
| 2.2 CONTRIBUCIÓN DEL PROYECTO..... | 17 |
| 2.3 CONTRIBUCIÓN DE PROYECTO A LA MEJORA INDIVIDUAL O SOCIAL..... | 18 |
| 2.4 PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTÓBAL COLÓN..... | 18 |
| 3. CÓDIGO DEONTOLÓGICO..... | 19 |
| 3.1 COMPROMISOS Y DEBERES EN RELACIÓN CON EL ALUMNADO..... | 20 |
| 3.2 COMPROMISOS Y DEBERES EN RELACIÓN CON LAS FAMILIAS | 20 |
| 3.3 COMPROMISOS Y DEBERES EN RELACIÓN CON LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA..... | 21 |
| 3.4 COMPROMISOS Y DEBERES EN RELACIÓN CON LOS COMPAÑEROS..... | 21 |
| 3.5 COMPROMISOS Y DEBERES EN RELACIÓN CON LA PROFESIÓN..... | 22 |
| 3.6 COMPROMISOS Y DEBERES EN RELACIÓN CON LA SOCIEDAD..... | 22 |

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

| | |
|---|----|
| 4. GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS | 23 |
| 4.1 NORMAS DE COMPORTAMIENTO EN REDES SOCIALES..... | 25 |
| 4.2 REGLAS EN AULAS VIRTUALES..... | 26 |
| 4.3 REGLAS DE COMUNICACIÓN EN HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN..... | 27 |
| 5. DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES..... | 28 |
| 5.1 CONTEXTUALIZACIÓN..... | 29 |
| 5.2 JUSTIFICACIÓN CURRICULAR..... | 29 |
| 5.3 RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS PLANTEADOS..... | 30 |
| 5.4 PREGUNTAS DE REFLEXIÓN..... | 32 |
| 5.5 CONTEXTUALIZACIÓN..... | 33 |
| 6. MATERIAL MULTIMEDIA..... | 34 |
| 6.1 CONTEXTUALIZACIÓN..... | 34 |
| 6.2 MANIFIESTO..... | 35 |
| 6.3 GUIÓN MULTIMEDIA..... | 38 |
| 6.4 ENLACES AL MATERIAL..... | 41 |
| 6.5 CONCLUSIONES..... | 41 |
| 7. DISEÑO DE PAQUETE SCORM..... | 42 |
| 7.1 OBJETIVO..... | 42 |
| 7.2 CONTENIDO..... | 42 |
| 7.3 CONCLUSIONES..... | 43 |

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
 unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

| | |
|---|----|
| 7.4 ENLACE..... | 43 |
| 8. PLATAFORMAS DE GESTION EN ENTORNOS VIRTUALES..... | 44 |
| 8.1 COMPONENTES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO EDUCATIVO..... | 44 |
| 8.2 CAMINO PEDAGÓGICO..... | 44 |
| 8.3 ACTIVIDADES..... | 45 |
| 8.4 USOS DEL ENTORNO..... | 46 |
| 8.5 RECURSOS DE APOYO..... | 47 |
| 8.6 AMPLIANDO HORIZONTES..... | 48 |
| 8.7 PLATAFORMAS LMS..... | 51 |
| 8.8 IMPORTANCIA DE PLANIFICAR LA ESTRUCTURA DE LA PLATAFORMA..... | 53 |
| 8.9 ESTRUCTURA DE LA PLATAFORMA EN BRIGHTSPACE..... | 53 |
| 8.10 ANEXOS..... | 57 |
| 9. CONCLUSIONES..... | 60 |
| 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 61 |

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

INDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1: Contenido de capacitación..... | 32 |
| Tabla 2: Guion multimedia 1, audio presentación genially..... | 36 |
| Tabla 3: Guion multimedia 2, video ¿Cómo hacer una presentación genially?..... | 36 |
| Tabla 4: Guion multimedia 3, infografía genially..... | 37 |
| Tabla 5: Guion multimedia 4, infografía jeopardy..... | 37 |
| Tabla 6: Guion multimedia 5, video ¿Cómo crear un kahoot?..... | 38 |
| Tabla 7: Guion multimedia 6. Infografía kahoot..... | 38 |
| Tabla 8: Enlaces al material multimedia..... | 39 |
| Tabla 9: Camino pedagógico..... | 43 |
| Tabla 10: Plan B Recursos digitales-material introductorio..... | 46 |
| Tabla 11: Plan B Recursos digitales-plataforma/motivación..... | 46 |
| Tabla 12: Plan B Recursos digitales-material del curso..... | 47 |
| Tabla 13: Enlaces recursos digitales propuestos..... | 48 |

INDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1: Dificultades comunes en clases virtuales..... | 22 |
| Figura 2: Buenas prácticas educativas..... | 23 |
| Figura 3: Normas de comportamiento en redes sociales..... | 24 |
| Figura 4: Normas de comportamiento en aulas virtuales..... | 25 |
| Figura 5: Normas de comportamiento en herramientas de gamificación..... | 26 |
| Figura 6: Logo Kahoot..... | 28 |
| Figura 7: Logo Genially..... | 29 |
| Figura 8: Logo Jeopardy Labs..... | 30 |
| Figura 6: Imagen Genially..... | 33 |
| Figura 7: Logo Audacity..... | 34 |
| Figura 8: Logo Canva..... | 35 |
| Figura 9: Logo loom..... | 35 |
| Figura 10: Portada iseazy “Genially”..... | 41 |
| Figura 11: Usos del entorno..... | 44 |
| Figura 12: Recursos de apoyo..... | 45 |
| Figura 13: Logo Canvas LMS..... | 49 |
| Figura 14: Logo Brightspace LMS..... | 50 |
| Figura 15: Contenido plataforma “Módula Herramientas Tecnológicas..... | 55 |

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

| | |
|---|----|
| Figura 16: Contenido plataforma “Introducción a Brightspace”..... | 55 |
| Figura 17: Contenido plataforma “ Bienvenida”..... | 56 |
| Figura 18: Contenido plataforma “Sesión síncrona”..... | 56 |
| Figura 19: Contenido plataforma “Sesión 1 Genially”..... | 57 |
| Figura 20: Contenido plataforma “Sesión 2 Kahoot”..... | 57 |
| Figura 21: Contenido plataforma “Sesión 3 Jeopardy Labs”..... | 58 |

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

RESUMEN

El proyecto de capacitación a docentes en aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media, nace de nuestra experiencia, donde nos piden aplicar tecnología y por tiempo, miedo o falta de conocimiento no lo realizamos.

Como educadores, es esencial que estemos actualizados y preparados para integrar estas herramientas en nuestras prácticas pedagógicas ya que con ellas se enriquece la experiencia de enseñanza y aprendizaje, razón por lo que seleccionamos recursos de libre acceso como: genially para poder realizar presentaciones más atractivas, kahoot para evaluar y retroalimentar de una forma más dinámica y jeopardy labs para jugar mientras se refuerza conocimientos.

El curso está estructurado para tres sesiones sincrónicas a través de zoom, y asincrónicas mediante la plataforma brightspace. Las metodologías utilizadas son flipped classroom (clase invertida), donde el estudiante puede analizar y practicar fuera de las horas de clases, y diseño universal de aprendizaje (DUA), se utilizará los tres pasos básicos que son motivación, representación y acción a través de imágenes, audios, videos y práctica.

Creemos que la capacitación a docentes en herramientas tecnológicas es importante para adaptarnos a los cambios actuales, mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, desarrollar habilidades relevantes para el siglo XXI y promover la inclusión y la equidad en la educación.

Además de promover la motivación, la integración de herramientas tecnológicas en el aula puede ser un valioso complemento en relación con la inteligencia emocional, permitiendo así que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos.

PALABRAS CLAVES: “Competencia digital, entorno virtual, docentes, genially, kahoot, jeopardy.”

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

ABSTRACT

The training project for teachers on the application of ICT in the teaching and learning process in middle basic education arises from our own experience, where we are asked to implement technology but often fail to do so due to time constraints, fear, or lack of knowledge.

As educators, it is essential for us to stay updated and prepared to integrate these tools into our pedagogical practices, as they enhance the teaching and learning experience. That is why we have chosen freely accessible resources such as Genially for creating more engaging presentations, Kahoot for dynamic assessment and feedback, and Jeopardy for gamified knowledge reinforcement.

The course is structured into three synchronous sessions via Zoom and asynchronous sessions through the Brightspace platform. The methodologies employed include flipped classroom, where students can analyze and practice outside of class hours, and Universal Design for Learning (UDL), utilizing the three basic steps of motivation, representation, and action through images, audios, videos, and practice.

We believe that training teachers in technological tools is important to adapt to current changes, improve the quality of teaching and learning, develop relevant skills for the 21st century, and promote inclusivity and equity in education.

Additionally, apart from promoting motivation, the integration of technological tools in the classroom can serve as a valuable complement to emotional intelligence, enabling students to achieve meaningful learning.

Keywords: "Digital competence, virtual environment, teachers, Genially, Kahoot, Jeopardy."

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

1. INTRODUCCION

1.1 Objetivo General

Este proyecto tiene como objetivo capacitar a los docentes de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo en el uso de las herramientas tecnológicas kahoot, genially y jeopardy labs para promover la motivación y participación de los estudiantes de educación básica media.

1.2 Objetivos específicos

- Identificar las competencias digitales mediante una encuesta a los docentes de educación básica media de la unidad educativa “Cristóbal Colón” de la ciudad de Salcedo.
- Capacitar de forma práctica a los docentes de educación básica media de la unidad educativa “Cristóbal Colón” de la ciudad de Salcedo en herramientas genially, kahoot y jeopardy labs,
- Comprobar el aprendizaje de los docentes mediante la creación y práctica de una actividad con las herramientas genially, kahoot y jeopardy labs.

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Definición del problema

Los estudiantes son nativos digitales, y parte activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que demanda que los docentes se capaciten en herramientas tecnológicas, para mejorar su labor y motivar un aprendizaje significativo.

La formación de los docentes en competencias y habilidades digitales es fundamental, ya que ellos serán los que transmitan dichos conocimientos a sus alumnos a través de su paso por el sistema educativo. El reto está en hacerlo de manera integral y eficiente. (UNIR, 2020).

2.2 Contribución del proyecto

La utilización de herramientas tecnológicas tiene como finalidad mejorar la motivación de los estudiantes, generar un trabajo dinámico y colaborativo que responda a las necesidades de esta era digital.

El proyecto busca promover el aprendizaje de una forma más dinámica de acuerdo con lo que menciona (Educación, 2021)

Las destrezas con criterios de desempeño están estructuradas por habilidades, contenidos de aprendizaje y procedimientos de diferente nivel de complejidad que brindan a los estudiantes

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

la oportunidad de ser más eficaces en la aplicación de los conocimientos adquiridos en las actividades de su vida cotidiana.

2.3 Contribución del proyecto a la mejora individual o social

A partir de la incorporación de estas herramientas tecnológicas se busca promover la motivación y participación de los estudiantes dentro del proceso educativo y mejorar las competencias digitales de los docentes.

Las herramientas tecnológicas genially, kahoot y jeopardy labs dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, impulsan la motivación e incrementan el interés hacia las asignaturas mediante estrategias activas.

Genially es una herramienta que permite generar contenidos interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimiento de diseño. Es decir, podemos crear infografías, material formativo, imágenes, presentaciones, etc, con el tipo interfaz de “arrastrar y soltar” y, además podemos dotarlo de actividades participativas para el usuario e incrustarlo fácilmente en una web o generar una presentación para visualizar en el navegador. (Velasco J. J., 2018)

Kahoot es una herramienta gratuita muy útil para profesores y estudiantes que permite evaluar de una manera divertida y amena. Los niños aprenden, recuerdan y refuerzan sin darse cuenta y hacemos que pierdan el miedo a la evaluación de contenidos. (Sánchez, 2019)

Jeopardy labs permite crear juegos educativos personalizados, es un concurso de conocimientos con preguntas sobre varios temas. (Velasco M. , 2017)

2.4 Presentación de la unidad educativa Cristóbal Colón

La unidad educativa “Cristóbal Colón” fue la primera escuela fiscal fundada en el cantón Salcedo en 1872, durante el segundo periodo del presidente García Moreno. En 1887 se logró ubicar como una de las mejores escuelas de la provincia.

Durante la trascendencia de los 150 años de fundación, la institución ha tenido que saber sobrellevar conflictos y a la vez experiencias agradables, que fortalecen cada vez más la historia de esta prestigiosa unidad educativa “Cristóbal Colón”. (Latacungainformativa, 2022)

La unidad educativa tiene los niveles curriculares de inicial y educación general básica, contando en la actualidad con 1250 estudiantes aproximadamente y 42 docentes en jornada matutina.

La institución es urbana, de sostenimiento fiscal, modalidad presencial, ubicada en la región sierra, provincia de Cotopaxi, cantón Salcedo, parroquia San Miguel de Salcedo, en la avenida Sucre y Río Amazonas.

Los 300 estudiantes de educación básica media de la unidad educativa “Cristóbal Colón”, pertenecen a familias de nivel socioeconómico medio-bajo, los mismos que se encuentran en un rango de edad entre 10 y 11 años.

El PEI (Proyecto Educativo Institucional) menciona que: (Colón, Proyecto Educativo Institucional 2019-2023, 2018, págs. 10-11)

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

Misión

La unidad educativa “Cristóbal Colón” es una institución pública comprometida con la formación integral de niños, niñas y adolescentes; ofreciendo una educación inclusiva de calidad y calidez; desarrollando y aplicando la metodología constructivista – cognitiva, utilizando la TIC. Basada en el buen vivir, el respeto y protección del medio ambiente.

Visión

Visualizamos a la unidad educativa “Cristóbal Colón” como referente en la formación integral de niños, niñas y adolescentes, innovando nuestra práctica educativa, acorde a los requerimientos y necesidades de la sociedad, basada en los avances tecnológicos, desarrollando prácticas ecológicas que contribuyan al fortalecimiento del respeto a la naturaleza, sustentada en una convivencia participativa como ciudadanos conscientes de sus deberes y derechos.

Adicionalmente, la propuesta pedagógica institucional menciona (Colón, Propuesta Pedagógica Institucional 2019-2023, 2019, págs. 14-15)

Valores

La comunidad educativa “Cristóbal Colón” se caracteriza por la práctica de los valores éticos, los cuales ayudan al desarrollo de la educación integral del estudiante y a una convivencia armónica, basándose en la solidaridad, cultivando la ayuda mutua, un sentimiento de empatía y colaboración, que nos permite mantenernos siempre unidos, en especial en los momentos difíciles, también, somos corresponsables desempeñando a cabalidad el rol que corresponde a cada uno de los actores, en el campo educativo, social en el cuidado del medio ambiente.

Practicamos el respeto haciendo posible una convivencia pacífica, manteniendo la comunicación eficaz, lo que permite brindar una educación de calidad y calidez, servimos con equidad de género, considerando los deberes y derechos, como parte de una sociedad cambiante e innovadora con una visión de paz e integración, rescatando los valores cívicos en el homenaje a la Patria y fechas relevantes. Fomentamos la honestidad como un acto de respeto mutuo, preservando la puntualidad, pues al vivir este valor en plenitud estamos en mejores condiciones de alcanzar nuestras metas. Nuestra Institución, a través de la educación en valores, contribuye a una formación holística de la comunidad educativa.

3. CÓDIGO DEONTOLÓGICO

Introducción

La educación apunta al máximo desarrollo de las capacidades intelectuales, físicas y emocionales de la nueva generación. El docente es la pieza clave para este proceso donde es necesario facilitar en lo posible su realización a través de medios educativos dirigidos a la formación integral de los jóvenes. (Olmeda, Código deontológico de la profesión docente, 2013)

En la actualidad estamos conectados globalmente por internet, y varias herramientas tecnológicas que nos permiten desarrollar investigaciones y conocer de forma inmediata que es lo que ocurre en el mundo, es por ello la importancia de desarrollar estándares éticos para el uso responsable de los recursos tecnológicos y el manejo de la información.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

En la propuesta pedagógica institucional de la unidad educativa “Cristóbal Colón” se mencionan los valores en los que trabajan. (Colón, Propuesta Pedagógica Institucional 2019-2023, 2019, págs. 14-15)

3.1 Compromisos y deberes en relación con el alumnado

- Crear un entorno de trabajo basado en el respeto y confianza que ayude a fomentar la autoestima de los alumnos e inspire motivación y desarrollo de habilidades personales.
- Tratar y evaluar a los estudiantes de una manera justa y ecuánime.
- Utilizar herramientas metodológicas y tecnológicas que permita a los estudiantes desarrollarse y responder adecuadamente en el proceso de aprendizaje.
- Valorar y tratar a los alumnos reconociendo sus derechos y libertades, respetar su espacio, sus ideas, sus creencias y su cultura.
- Responder adecuadamente a situaciones personales de los estudiantes, guiándolos en la solución de problemas, apoyándolos en el desarrollo emocional y académico para que pueda desenvolverse de la mejor manera.
- Fomentar acciones que posibiliten la equidad de principios de acuerdo con la diversidad cultural, étnica, religiosa entre otras de los estudiantes.
- Fortalecer los procesos de participación estudiantil en todos los requerimientos institucionales con responsabilidad.

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

- Fomentar la cooperación entre las familias, tutores y docentes, compartir responsabilidades educativas, promover la confianza y participación entre sí.
- Brindar información oportuna a las familias y tutores sobre los proyectos, programas, desarrollo del estudiante y ofrecer sugerencias para mejorar el rendimiento académico del mismo.
- Mantener de forma confidencial la información proporcionada por las familias y tutores de los estudiantes.
- Generar un ambiente de paz y respeto a través del ejemplo y el cumplimiento de la normativa vigente.
- Incluir a la familia y tutores de los estudiantes en las diferentes decisiones y acciones que ameriten su participación.
- Resolver los conflictos a través del diálogo y respeto mutuo.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- Respetar los derechos de las familias y los tutores en relación con la educación de sus hijos, con un trato cordial para la ejecución de los proyectos educativos planificados.

3.3 Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Participar y contribuir activamente en el cumplimiento de la visión y misión de la institución para mejorar la calidad educativa.
- Elaboración y entrega oportuna de calificaciones y demás documentación requerida sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Mantener una actitud de trabajo en equipo, respeto y tolerancia hacia todos los miembros de la comunidad educativa.
- Planificar clases y actividades que promuevan la enseñanza y desarrollo de habilidades de los estudiantes.
- Realizar buen uso de los recursos y bienes de la institución.
- Actuar con respeto, cooperación, consideración entre estudiantes, docentes, padres de familia y autoridades educativas.
- Trabajar en conjunto con el DECE institucional y personal docente para juntos buscar una solución a los inconvenientes internos.

3.4 Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- Crear un ambiente de respeto, cooperación y confianza.
- Mantener una buena comunicación con todos los miembros de la institución.
- Fomentar y participar en talleres, capacitaciones, proyectos de desarrollo profesional y en actividades recreacionales.
- Incentivar el trabajo en equipo para el logro de los objetivos planteados en la institución.
- Reconocer los logros e iniciativas que aporten al buen desarrollo del equipo.
- Trabajar todos los docentes para un bien en común.
- Apoyar a las acciones para fortalecer la comunicación asertiva.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

3.5 Compromisos y deberes en relación con la profesión

- Actualizar continuamente conocimientos en nuevas herramientas tecnológicas y metodologías de enseñanza que apoyen el proceso educativo.
- Fomentar un ambiente de trabajo basado en el respeto, empatía, asertividad y un comportamiento ético.
- Promover los valores de integridad, responsabilidad social y ambiental mediante el uso responsable de las herramientas tecnológicas.
- Motivar a los estudiantes y practicar el correcto uso de los recursos de la institución. Concientizar sobre el cuidado y buen uso de los recursos tecnológicos y materiales.
- Mejorar la convivencia escolar desde la práctica de las normas de urbanidad y respeto mutuo.
- Socializar los valores y buenos hábitos de la interrelación entre los miembros de la comunidad educativa.

3.6 Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- Apoyar a las actividades de promoción y prevención de violencia, consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.
- Impulsar la normativa de las 3 R (reciclar, reducir, reutilizar) implementada por la institución.
- Actuar con ética profesional, responsabilidad, calidad humana y apego a la ley.
- Difundir y aplicar el respeto a la diversidad étnica, religiosa y cultural.
- Hacer más efectivo el proceso de enseñanza aprendizaje incorporando los cambios que se están produciendo en la sociedad.
- Asumir y cumplir nuestro proceder de forma que seamos un modelo que los alumnos llegan a admirar y respetar no solo por sus conocimientos sino también por su honestidad como persona, y tiendan a imitar su forma de ser y actuar.
- Promocionar y concientizar la prevención, atención y cuidado de la salud, alimentación como estrategia para el desarrollo integral y el bienestar de la sociedad.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

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

Justificación

En la actualidad, la inclusión y el desarrollo desenfrenado de la comunicación, el internet, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han abarcado todos los aspectos de la vida cotidiana de las personas, la salud, el transporte, la comunicación, de manera particular la educación en entornos virtuales.

Por tal motivo, es habitual descubrir diferentes modalidades de preparación en entornos mediados por TIC, las que ofertan cursos, seminarios, talleres, capacitaciones y hasta proyectos de formación virtual, síncrona y asíncrona.

Razones suficientes para que estas propuestas formativas desarrollen un singular número de procedimientos, estrategias y normas de buenas prácticas, establecidas por los docentes que son aplicables para un normal desenvolvimiento del proceso educativo. De este modo, se logran habilidades y experiencias satisfactorias, se realiza lo planificado, quizá no de una manera excepcional, pero se cumple con los propósitos trazados.

Por lo antes expresado, podemos enunciar que buenas prácticas son aquellas acciones o procedimientos que deben desempeñar quienes intervienen en el proceso educativo (estudiantes, profesores) en estos entornos de enseñanza-aprendizaje apoyados por herramientas y recursos informáticos.

Para elaborar esta guía se tomó en cuenta varios criterios, experiencias, dificultades y problemas más frecuentes suscitados en las clases dictadas de manera virtual en la temporada de confinamiento originado por la pandemia de Covid-19. (Delmastro, 2008)

- El desempeño del docente en el aula en muchas ocasiones no es adecuado, existen problemas de tipo organizacional, por el hecho de que quizá no se logra un correcto control de los estudiantes, un seguimiento apropiado de su aprendizaje, y no se lleva a cabo una planificación de las actividades a realizar, aspectos que desmotivan y dan como resultado la falta de colaboración del alumno en la sala.
- Las dificultades tecnológicas pueden variar por causas del internet y su cobertura, software o programas mal instalados, o simplemente falta de recursos o dispositivos (cámara, micrófono, parlantes) para un aprendizaje óptimo.
- La deserción en los cursos virtuales se ha dado constantemente por situaciones de orden social, económicos y la falta de interacción entre estudiantes, docentes y demás actores del proceso de enseñanza-aprendizaje que afectan al modo de ser, conocer y actuar.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- Se conoce que muchas clases se desarrollaron sin una planificación adecuada, ni modelo pedagógico, simplemente se entrega un material de lectura, que no garantiza un aprendizaje adecuado.

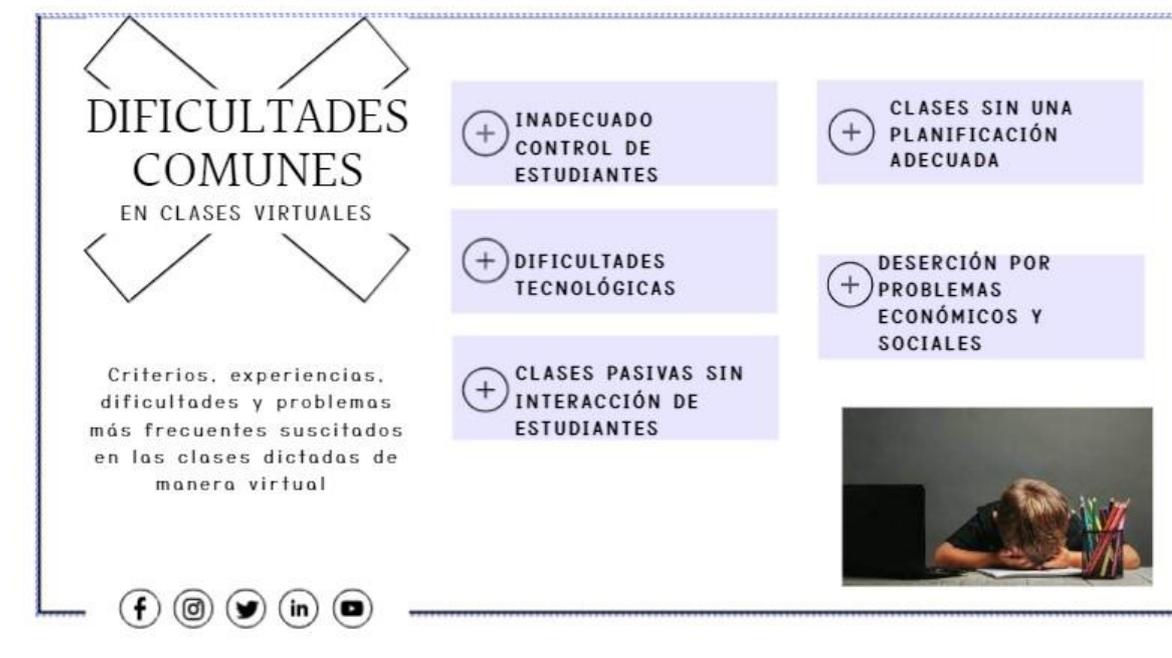


Figura1: Dificultades comunes en clases virtuales
Fuente: Elaboración propia

Sin embargo, también se encontró algunos ejemplos de buenas prácticas educativas.

- Forjar espacios de interacción social y comunicativa con los alumnos a través de debates y foros, utilizando temas que llaman la atención, generan argumentos de discusión, aportes continuos, abren canales de comunicación que les permite ser espontáneos, en donde el docente propicia seguridad en el tema y hace sentir al estudiante que valora su interacción.
- Respetar y considerar las diferentes formas y niveles de aprendizaje de los estudiantes.
- Utilizar varios tipos de material didáctico, presentaciones multimedia con diversos diseños, documentos que aporten al tema de manera concreta, recursos informáticos que ayuden con una exposición clara a la comprensión del contenido.
- Realizar actividades creativas que permitan utilizar eficientemente los recursos disponibles en la Web aportando al descubrimiento y desarrollo de habilidades en el alumno dando como resultado un aprendizaje efectivo.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo



Figura 2: Buenas prácticas educativas
Fuente: Elaboración propia

Los estudiantes de educación básica media tendrán la oportunidad de estar inmersos en el mundo digital a través de la utilización de herramientas tecnológicas por parte de sus docentes, lo que les permitirá aumentar el interés en el aprendizaje y reforzar conocimientos de una manera rápida y entretenida, que mejorará las competencias y la creatividad. En la actualidad, se debe incluir hábitos digitales positivos y saludables para lograr una ciudadanía virtual responsable.

En resumen, queda claramente reflejado que hay que tratar de sacar partido de las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías para su uso en entornos educativos, pero siendo conscientes de las dificultades que estas pueden presentar.

Los docentes guiarán en el correcto uso de las herramientas tecnológicas a utilizarse mediante la difusión y explicación de protocolos o reglas básicas de interacción en las mismas.

4.1 Normas de comportamiento en redes sociales

Toda la comunidad educativa se encuentra de una u otra manera comunicándose a través de redes sociales WhatsApp, Facebook, Instagram, entre otras, es por ello por lo que a continuación mencionamos algunas normas importantes para tener en cuenta cuando interactuamos en las mismas. (Netiquetate, 2020)

- Ayuda a crear un ambiente agradable. En tus intervenciones y mensajes sé amable, educado y respetuoso, trata a los demás como te gustaría que te traten a ti.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- Cuida la ortografía y gramática, escribe usando mayúsculas y minúsculas en la red cuando alguien escribe en mayúsculas se interpreta como si hablase a gritos.
- Piensa bien antes de publicar o comentar algo. No publiques aquello que pueda perjudicarte a ti o a otras personas.
- Usa los emoticones para expresarte mejor y evitar malentendidos, pero no abuses de ellos.
- Identifícate correctamente con tu nombre y apellido, eres responsable de todo lo que haces en redes.
- Evita compartir el enlace de la reunión a personas no autorizadas.



FIGURA 3: Norma de comportamiento en redes sociales.
Fuente: Elaboración propia

4.2 Reglas en aulas virtuales

- La puntualidad es la base de respeto hacia todos los participantes de la reunión, por lo que se debe estar listos 5 minutos antes de la hora programada.
- Para participar en una reunión o asistir a un taller se debe disponer de un ambiente adecuado, un lugar libre de ruidos y distractores.
- Cuando se desea preguntar o responder se debe pedir la palabra activando la mano.
- Al participar presenta tus ideas de una manera concreta y precisa.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- Prestar atención a la clase demuestra respeto hacia quien está participando.
- Mantener el micrófono apagado si no se participa.
- La cámara debe estar encendida.



FIGURA 4: Normas de comportamiento en aulas virtuales
Fuente: Elaboración propia

4.3 Reglas de comunicación en herramientas de Gamificación

Los docentes van a utilizar las herramientas tecnológicas de kahoot, jeopardy labs y genially para crear conocimientos y concursos donde los estudiantes refuercen el aprendizaje. Al utilizar las normas se logrará que esta actividad sea divertida, motivadora y cumpla su objetivo.

- Participar activamente.
- Respetar turnos.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- Seguir las reglas del juego.
- Permitir que todos interactúen.
- Respetar a los participantes.



FIGURA 5: Normas de comportamiento en herramientas de gamificación
Fuente: Elaboración propia

5. DISEÑO DE RECURSOS DIGITALES

Las herramientas tecnológicas ofrecen numerosos beneficios para los docentes y estudiantes. A continuación, se presentan algunas de las razones por las cuales los docentes deberían conocer y utilizar estas aplicaciones:

- Estas herramientas son una forma divertida y atractiva de hacer que los estudiantes se involucren en el proceso de aprendizaje. Al utilizar preguntas y juegos interactivos, se fomenta la participación y el compromiso de estos.
- Son fáciles de usar y personalizar, son herramientas intuitivas que no requieren conocimientos técnicos avanzados para ser utilizadas. Además, permiten a los docentes

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

personalizar las preguntas y los juegos para adaptarlos a las necesidades de sus alumnos y objetivos de aprendizaje.

- Promueven el aprendizaje autónomo y la retroalimentación: Estas herramientas permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Además, los docentes pueden utilizar la información recopilada para identificar las fortalezas, debilidades de sus educandos y ajustar su enseñanza en consecuencia.
- Son herramientas versátiles y pueden utilizarse en diferentes contextos educativos, como clases presenciales, a distancia o híbridas. Además, se pueden utilizar para diferentes propósitos, como repasar conceptos, evaluar el aprendizaje o presentar información de una manera interactiva.

En resumen, las herramientas tecnológicas son útiles para los docentes que deseen fomentar la participación, el compromiso y el aprendizaje autónomo de sus estudiantes de una manera lúdica y atractiva. Es importante que los docentes conozcan estas herramientas y se familiaricen con su uso para poder aprovechar al máximo sus beneficios en el aula.

5.1 Contextualización

La capacitación se realizará al personal docente de educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, en las herramientas tecnológicas: genially, kahoot y jeopardy labs, con el objetivo de promover la motivación y participación de los estudiantes.

La ejecución de la capacitación se planifica en 3 sesiones de trabajo de dos horas pedagógicas vía zoom con los docentes, en cada una se abordará una herramienta diferente.

El grupo de docentes a quien está dirigida la capacitación está compuesto por personas con diferentes experiencias, habilidades, pasión por la enseñanza y compromiso con el desarrollo educativo de sus estudiantes. Es por eso, su interés en mejorar la calidad de su enseñanza, por lo que están dispuestos a invertir tiempo y esfuerzo en su desarrollo profesional.

5.2 Justificación curricular

Hablar de multimedia se refiere a desarrollar un material de carácter multimediático capaz de incluir audio, video, texto y sus combinaciones. Empresas particulares, editoriales, instituciones educativas y no educativas, se dedican a la creación de estos contenidos como elementos que ayudan a la capacitación y formación profesional, como un aporte al éxito institucional y educativo.

La producción de recursos digitales educativos favorece a la práctica docente, mejora la calidad de la enseñanza y permite la personalización del aprendizaje para los estudiantes, desarrollo de habilidades y cumplimiento de objetivos.

• **Objetivo General**

Diseñar el OA (objeto de aprendizaje) el cual permita capacitar a los docentes de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo en el uso de las herramientas tecnológicas

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

kahoot, genially y jeopardy labs para promover la motivación y participación de los estudiantes de educación básica media.

- **Objetivo específico**

Desarrollar un material multimedia explicativo que permita enseñar de manera práctica el uso y beneficios de kahoot, genially y jeopardy labs, a los docentes de educación básica media de la unidad educativa “Cristóbal Colón” de la ciudad de Salcedo.

- **Contenido**

Planificación sesión 1: Introducción, explicación y aplicación de kahoot (2 horas pedagógicas)

Planificación sesión 2: Introducción, explicación y aplicación de genially (2 horas pedagógicas)

Planificación sesión 3: Introducción, explicación y aplicación de jeopardy (2 horas pedagógicas)

En cada sesión de una hora se explicará una herramienta tecnológica diferente, mediante el siguiente esquema:

- Contenidos conceptuales: Introducción a la herramienta. (20 minutos)
- Contenidos procedimentales: Explicación paso a paso del uso de la plataforma. (20 minutos)
- Contenidos actitudinales: Aplicación práctica de la herramienta en la materia del docente. (40 minutos)

5.3 Recursos digitales educativos planteados

- **Recurso educativo digital de la primera sesión**

KAHOOT

Para iniciar a una persona en el uso de las herramientas digitales en línea gratuitas se realizará una explicación de la importancia, uso y beneficios de kahoot.

Pasos por seguir:

- Crear cuenta de usuario.
- ¿Cómo crear un kahoot?
- Aprender jugando.
- Cómo personalizar el kahoot y ajustes de configuración.
- Poner en práctica los nuevos conocimientos.
- Retroalimentación.



FIGURA 6: Logo Kahoot
Fuente: <https://kahoot.com>

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- **Recurso educativo digital de la segunda sesión**

GENIALLY

Genially genera aprendizajes significativos en los estudiantes aportando estrategias que los acerca a la cultura del uso de herramientas digitales en la adquisición del conocimiento, permitiéndoles mantener la retención y conduciéndolos a ser sujetos activos en sus aprendizajes mediante la creación de contenidos interactivos. (Angulo Mantilla, Cagua Bernal, Hinestroza Mosquera, & Pérez Jaimes, 2022)

Pasos por seguir:

- Crear cuenta de usuario.
- Explorar la plataforma, familiarizarse con sus funciones y características.
- Como crear una presentación fácil en genially.
- Utilizar recursos adicionales como: videos, imágenes y tutoriales.
- Poner en práctica los nuevos conocimientos.
- Retroalimentación.



FIGURA 7: Logo genially
Fuente: <https://genial.ly/es/>

- **Recurso educativo digital de la tercera sesión**

JEOPARDY LABS

Es un juego de preguntas y respuestas que se utiliza en la educación como una forma divertida de repasar y reforzar el conocimiento en diferentes temas.

En la educación, los profesores pueden crear sus propias preguntas y categorías, adaptándolas a los temas y objetivos de aprendizaje específicos de su clase. El juego puede ser utilizado en todos los niveles educativos.

Pasos por seguir:

- Crear cuenta de usuario.
- Explorar la plataforma, familiarizarse con sus funciones y características.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- Crea una plantilla de acuerdo con las necesidades de la clase.
- Configuración del juego.
- Demostración en vivo
- Poner en práctica los nuevos conocimientos.
- Retroalimentación.



FIGURA 8: Logo jeopardy labs
Fuente: <https://jeopardylabs.com>

5.4 Preguntas de reflexión

¿Cuál es la importancia de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Las herramientas digitales permiten a los estudiantes acceder a una amplia gama de recursos y materiales educativos en línea, lo que les brinda una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y personalizada.

¿Las herramientas digitales son de ayuda para el docente?

Son nuevas formas de motivar, retener y medir resultados de sus alumnos mediante contenidos digitales interactivos.

¿Existe facilidad del uso de las herramientas digitales?

Se encuentran disponibles versiones gratuitas y fáciles de utilizar para dispositivos electrónicos como: computadoras, teléfonos móviles, entre otros.

¿Cómo favorecen la implementación de herramientas digitales en la educación?

Estas aplicaciones favorecen y facilitan el ejercicio de la docencia al permitir monitorear el proceso de aprendizaje y el rediseño de propuestas pedagógicas.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

¿Cuál es el perfil del alumno que se pretende lograr con la implementación de estas aplicaciones digitales por parte de los docentes?

Al utilizar los docentes herramientas digitales, se espera alumnos motivados para aprender, sentir y manifestar interés por el tema, y sobre todo lograr que sean reflexivos, analíticos y críticos.

5.5 Conclusiones

Es fundamental enseñar a los docentes cómo usar herramientas tecnológicas como kahoot, genially y jeopardy labs en el aula para mejorar la calidad de la educación y el aprendizaje de los estudiantes. Estas herramientas ofrecen una amplia variedad de recursos interactivos y dinámicos que ayudan a los docentes a crear experiencias de aprendizaje más atractivas y motivadoras.

Además, el uso de estas herramientas aumenta la participación y el compromiso de los estudiantes, ya que les permite interactuar de manera más activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, los docentes que dominan estas herramientas tecnológicas crean un ambiente de aprendizaje más colaborativo y participativo, lo que a su vez puede llevar a una mejor comprensión de los conceptos y desarrollo de habilidades que se están enseñando.

En conclusión, enseñar a los docentes cómo usar kahoot, genially y jeopardy labs en el aula es una inversión valiosa en la educación de los estudiantes, ya que mejora la calidad de la enseñanza, fomenta un ambiente de aprendizaje más interactivo y participativo.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

6. MATERIAL MULTIMEDIA

6.1 Contextualización

Este proyecto tiene como objetivo capacitar a 16 docentes que imparten clases en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo. Los docentes se encuentran en un rango de edad de 30 a 55 años, con estudios superiores en educación, y una variedad de estilos de aprendizaje donde visual, auditivo, verbal y kinestésico son los que predominan.

- Asignatura: “Herramientas Tecnológicas en Línea”.
- Unidad Didáctica: Manejo de herramientas tecnológicas en línea, en la que se tratará los contenidos expuestos en el capítulo anterior (Diseño de recursos digitales).
- El contenido sobre el que se va a elaborar el material multimedia es kahoot, genially y jeopardy labs. La presentación contiene una variedad de herramientas.

| | Tema | Contenido Conceptual Introducción | Contenido Procedimental Explicación | Contenido Actitudinal Práctica |
|---|---------------|--------------------------------------|--|-----------------------------------|
| 1 | Kahoot | Audio Infografía | Video | Aplicación práctica |
| 2 | Genially | Audio Infografía | Video | Aplicación práctica |
| 3 | Jeopardy labs | Audio Infografía | Video | Aplicación práctica |

Tabla 1: Contenido de capacitación
Fuente: elaboración propia

- La ejecución del proyecto se llevará a cabo a través de sesiones síncronas por medio de la plataforma zoom. Los recursos que se utilizarán para la capacitación son: genially, audacity, canva y loom con la finalidad de tener mayor interacción con los participantes ya que estas herramientas multimedia nos permiten llegar a los diferentes estilos de aprendizaje.
- El tiempo para completar el proyecto es de 6 semanas, de las cuales 3 están destinadas a el diseño del material y 3 a la capacitación.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

6.2 Manifiesto

Las herramientas innovadoras y creativas que se utilizarán en el desarrollo del proyecto son:

GENIALLY

Genially es una herramienta muy útil para la creación de recursos interactivos y atractivos visualmente para una capacitación. En el blog de genially (Lopez, 2020) se indica algunas de las razones por las que puede ser beneficioso usarlo son:

- Ayuda a crear recursos interactivos, lo que significa que los participantes pueden interactuar con el contenido y hacer que la capacitación sea más atractiva y dinámica.
- Tiene una amplia gama de plantillas y elementos visuales para elegir, lo que puede hacer que la capacitación sea más llamativa visualmente.
- Permite personalizar el contenido de acuerdo con las necesidades de la capacitación, y los participantes reciben información relevante para su aprendizaje.
- Herramienta intuitiva y fácil de usar, lo que significa que incluso aquellos que no tienen experiencia en diseño pueden crear recursos de calidad.
- Se puede compartir el contenido en diferentes formatos y plataformas, lo que facilita el acceso a la capacitación para un público más amplio.

En resumen, usar genially en una capacitación puede hacer que la experiencia sea más atractiva, interactiva y personalizada para los participantes, lo que puede mejorar la retención de la información y el aprendizaje.



Figura 9: Imagen genially

Fuente: <https://genial.ly/es>

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

AUDACITY

Según la revista Transformación Digital menciona que (Gonzalez, 2022) Audacity es un software de grabación y edición de audio de código abierto, que es ampliamente utilizada en la educación y la capacitación. Hay varias razones por las cuales puede ser una herramienta efectiva ya que permite: crear entrevistas, editar música, grabar podcasts educativos, grabar capacitaciones con efectos y música de fondo o con la participación de varios instructores, eliminar ruidos, entre otros usos.

Tiene una interfaz de usuario intuitiva y fácil de usar, lo que la hace ideal para personas que no tienen experiencia previa en la grabación y edición de audio.

Es versátil ya que puede grabar y editar una amplia variedad de formatos de audio, incluyendo MP3, WAV, AIFF y muchos otros.

Es una herramienta de código abierto y gratuita, lo que significa que no hay ningún costo asociado con su uso. Esto lo hace ideal para organizaciones y personas que tienen presupuestos limitados para la capacitación.



Figura 10: Logo de audacity

Fuente: www.audacity.es

CANVA

Canva es una herramienta de gestión del aprendizaje en línea que se utiliza a nivel mundial, por su versatilidad, y como lo dice GrupoGeard (Grupogear, 2022) es imprescindible para tus clases.

Es una herramienta fácil de usar tanto para profesores como para estudiantes, que nos ofrece:

- Soluciones de comunicación, como mensajes de correo electrónico y foros, lo que permite a los estudiantes interactuar entre sí y con el profesor.
- La creación, administración de pruebas y tareas en línea, así como realizar un seguimiento del progreso del estudiante en tiempo real.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- Personalizar el contenido y el diseño del curso para adaptarlo a las necesidades, se puede agregar archivos multimedia, enlaces a recursos en línea y materiales de aprendizaje adicionales.

En general, canva es versátil, fácil de usar y ofrece muchas herramientas para la enseñanza en línea, siendo una opción popular en el ámbito educativo.



Figura11: Logo canva

Fuente: www.canva.com

LOOM

En la actualidad es importante que los docentes y estudiantes utilicen herramientas digitales por consiguiente loom, según la revista menciona (Artes, 2021) es una herramienta de grabación de pantalla y videoconferencia que permite a los usuarios capturar, grabar y compartir videos de sus pantallas y cámaras web con otros. La herramienta se utiliza comúnmente para grabar tutoriales, presentaciones, demostraciones de productos, reuniones virtuales y compartir información visual.

La herramienta es fácil de usar y ofrece una variedad de opciones de grabación, incluyendo la capacidad de grabar la pantalla completa, una ventana específica o una pestaña del navegador. También es posible agregar comentarios de voz y dibujar en la pantalla durante la grabación.

En resumen, loom es una herramienta muy útil para cualquier persona que necesite grabar y compartir videos de su pantalla y cámara web de manera rápida y sencilla.



Figura 12: Logo loom

Fuente: www.canva.com

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

6.3 Guion multimedia

| GUIÓN 1 | |
|-------------------------|--|
| TÍTULO | Audio presentación "Genially" |
| TIPO DE RECURSO: | Audio explicativo |
| DESCRIPTIVO: | Audio tutorial detallando los conceptos y beneficios que presta el uso de la herramienta genially, |
| PARAMETRIZACIÓN: | Varias pistas de audio incluyendo: <ul style="list-style-type: none"> • Narradores (voz de estudiantes) • Fondo de guitarra • Duración 20 segundos |
| BASE DIDÁCTICA: | Contenido conceptual: Elaboración de audio educativo con la herramienta Audacity y banco de sonido gratis FREESOUND. |
| ARCHIVADOR: | <ul style="list-style-type: none"> • Pista de voz (alumnos de la maestría: capacitadores) • Música de fondo piano (audio Freesound) • Pista conjunta de todo mezclado audio MP3 • Enlace a la descarga de audacity • Enlace de bancos de sonidos gratis Freesound |

Tabla 2: Guion multimedia 1, audio presentación genially
Fuente: elaboración propia

| GUIÓN 2 | |
|-------------------------|---|
| TÍTULO | ¿Cómo hacer una presentación en genially? |
| TIPO DE RECURSO: | video explicativo |
| DESCRIPTIVO: | Video tutorial detallando los pasos a seguir para crear una presentación en genially. |
| PARAMETRIZACIÓN: | Video incluye: <ul style="list-style-type: none"> • Instructor • Presentación en loom • Duración 9 minutos |
| BASE DIDÁCTICA: | Contenido procedimental. Elaboración de video educativo con la herramienta Loom |
| ARCHIVADOR: | <ul style="list-style-type: none"> • Video MP4 • Instructor • Enlace de loom |

Tabla 3: Guion multimedia 2, video ¿Cómo hacer una presentación genially?
Fuente: elaboración propia

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

| GUIÓN 3 | |
|-------------------------|--|
| TÍTULO | Genially |
| TIPO DE RECURSO: | Infografía explicativa |
| DESCRIPTIVO: | Infografía detallando conceptos de genially. |
| PARAMETRIZACIÓN: | Varias imágenes y texto incluyendo: <ul style="list-style-type: none"> • Diseñador • Texto • Imágenes • Duración 3 minutos |
| BASE DIDÁCTICA: | Contenido conceptual y procedimental. Elaboración de infografía con la herramienta genially. |
| ARCHIVADOR: | <ul style="list-style-type: none"> • Infografía • Enlace de genially • Imágenes • Diseñador |

Tabla 4: Guión multimedia 3, infografía genially
Fuente: elaboración propia

| GUIÓN 4 | |
|-------------------------|--|
| TÍTULO | Jeopardy labs |
| TIPO DE RECURSO: | Infografía explicativa |
| DESCRIPTIVO: | Infografía detallando conceptos y pasos a seguir para crear un jeopardy. |
| PARAMETRIZACIÓN: | Varias imágenes y texto incluyendo: <ul style="list-style-type: none"> • Diseñador • Texto • Imágenes • Duración 3 minutos |
| BASE DIDÁCTICA: | Contenido conceptual y procedimental. Elaboración de infografía con la herramienta genially. |
| ARCHIVADOR: | <ul style="list-style-type: none"> • Infografía • Enlace de genially • Imágenes • Diseñador |

Tabla 5: Guión multimedia 4, infografía jeopardy
Fuente: elaboración propia

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

| GUIÓN 5 | |
|-------------------------|--|
| TÍTULO | ¿Cómo crear un kahoot? |
| TIPO DE RECURSO: | Video explicativo |
| DESCRIPTIVO: | Video tutorial detallando los pasos a seguir para crear un kahoot. |
| PARAMETRIZACIÓN: | Video incluyendo: <ul style="list-style-type: none"> • Instructor • Presentación en canvas • Duración 5 minutos |
| BASE DIDÁCTICA: | Contenido procedimental. Elaboración de video educativo con la herramienta canvas. |
| ARCHIVADOR: | <ul style="list-style-type: none"> • Video MP4 • Instructor • Enlace de canvas |

**Tabla 6: Guion multimedia 5, video ¿Cómo crear un kahoot?
Fuente: elaboración propia**

| GUIÓN 6 | |
|-------------------------|--|
| TÍTULO | Kahoot |
| TIPO DE RECURSO: | Infografía explicativa |
| DESCRIPTIVO: | Infografía detallando conceptos beneficios ejemplos de Kahoot. |
| PARAMETRIZACIÓN: | Varias imágenes y texto incluyendo: <ul style="list-style-type: none"> • Diseñador • Texto • Imágenes • Duración 3 minutos |
| BASE DIDÁCTICA: | Contenido conceptual y procedimental. Elaboración de infografía con la herramienta genially. |
| ARCHIVADOR: | <ul style="list-style-type: none"> • Infografía • Enlace de genially • Imágenes • Diseñador |

**Tabla 7: Guion multimedia 6, infografía kahoot
Fuente: elaboración propia**

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

6.4 Enlaces al material

| ENLACES AL MATERIAL MULTIMEDIA | |
|--|---|
| AUDIO ¿Qué es genially? | https://drive.google.com/file/d/1d-AP6Q9NikSVFvdCYoye89auXYlrWK1s/view?usp=sharing |
| INFOGRAFÍA ¿Pará que sirve genially? | https://view.genial.ly/643a97662b1e9f001821c563/interactive-content-info-bicolor-corp |
| VIDEO ¿Cómo hacer una presentación en genially? | https://www.loom.com/share/544ecbf5a52b4ac99fef204d8dd2045f |
| VIDEO ¿Cómo hacer un Kahoot? | https://www.canva.com/design/DAFfKizFjsU/YiT5lo_Nt2Q66ef0w3mdPg/view?utm_content=DAFfKizFjsU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view |
| INFOGRAFÍA kahoot | https://view.genial.ly/6434b5994201cc001a5e904e/interactive-content-infografia-kahoot |
| INFOGRAFÍA Jeopardy | https://view.genial.ly/642c9338b090280018ad62cf/interactive-content-info-urbana |
| VIDEO INTRODUCTORIO | https://www.canva.com/design/DAFidGFEay0/iFAgoh-B-KThyYVeMfrJWw/edit?utm_content=DAFidGFEay0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton |

Tabla 8: Enlaces al material multimedia
Fuente: elaboración propia

6.5 Conclusiones

Para el desarrollo de esta actividad, se planificó varias reuniones de equipo mediante la herramienta zoom, que nos resulta conocida y práctica. Lo primero que se analizó fueron varias plataformas para ver cual se adapta más a nuestra necesidad, se eligió audacity, canva, loom y genially.

La principal preocupación ha sido el tiempo para probar las herramientas y elaborar el material. Nuestro aprendizaje es que aún sin tener la experiencia en las herramientas utilizadas, con la práctica y ayuda de videos tutoriales, resultan muy útiles para los procesos de enseñanza aprendizaje. Se podría mejorar su uso si se trabaja en ellas más frecuentemente.

Después de ver los tutoriales y realizar la primera muestra básica, todo parece sencillo y fácil.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

Puntos fuertes:

- Son gratuitas, por lo que la mayoría de los usuarios pueden acceder a ellas.
- Se dispone de tutoriales en línea que facilitan su utilización.
- Son herramientas versátiles que sirven tanto para principiantes como para profesionales.

Puntos débiles:

- Las herramientas son un poco complejas para el uso de principiantes.
- Las aplicaciones gratuitas tienen recursos limitados.
- Se necesita internet para su utilización.

En conclusión, las aplicaciones tecnológicas en línea favorecen al docente en el desarrollo de material innovador y dinámico para el proceso educativo debido a la variedad de recursos que brindan; sin embargo, hay que tomar en cuenta que para utilizar estas herramientas se debe tener una inducción básica para su ejecución.

7. DISEÑO DE PAQUETE SCORM

7.1. Objetivo

Diseñar un paquete SCORM (Shareable Object Reference Model) empleando el material didáctico desarrollado en las clases de “Diseño de materiales educativos digitales”, para capacitar a los docentes de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo en el uso de la herramienta tecnológica genially.

Se utilizó ISEAZY AUTHOR, una herramienta útil para crear contenido de formación en línea de manera sencilla y rápida, sin necesidad de habilidades técnicas avanzadas, la cual permite:

- Agregar imágenes, videos, audio y otros elementos multimedia a los cursos y presentaciones.
- Personalizar la apariencia del contenido, agregar logos y colores corporativos.
- Crear interactividad en el contenido, como cuestionarios, actividades y ejercicios.

7.2 Contenido

El material creado en ISEAZY AUTHOR tiene como tema: ¿Cómo hacer una presentación en genially?

El contenido consta de 10 diapositivas, con la siguiente organización:

- Portada
- Índice de contenidos
- ¿Qué es genially? (Audio en audacity)
- Descubriendo genially (Infografía en genially)
- Ventajas y Desventajas

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- Paso a Paso (video en loom)
- Ejemplo
- Preguntas frecuentes
- Aplicaciones utilizadas (enlaces)
- Nombres de los integrantes de grupo
- Evaluación interactiva con 5 preguntas, 3 de opción múltiple y 2 de verdadero y falso sobre el contenido de las láminas.



FIGURA 13: Portada creación Iseazy
Fuente: Elaboración propia

7.3 Conclusiones

Esta última entrega se convirtió en un trabajo emocionante y gratificante, ya que se recopiló lo realizado en la semana 1 y semana 2 para crear una presentación completa y totalmente digital e interactiva mediante la utilización de ISEAZY AUTHOR, la cual resultó ser una plataforma muy fácil de utilizar y amigable.

En esta asignatura se aprendió mucho de tecnología, grabar audios, grabar videos, investigar y utilizar nuevas plataformas, lo que resultó ser una práctica enriquecedora que genera una sensación de logro y satisfacción personal, ya que cada uno de nosotros realizó tanto las grabaciones como las ilustraciones.

En conclusión, a través del proceso de completar este trabajo, se adquirió nuevas habilidades, conocimientos y experiencia que pueden ser aplicados en nuestro trabajo diario.

7.4 Enlace: <https://iseazy.com/dl/8e0b158c6e7445fcb32e0c479afcc2eb>

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

8.PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

8.1 Componentes que intervienen en el proceso educativo.

Los estudiantes que participarán en nuestro proyecto son 16 docentes que dictan clases en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo, quienes tienen un rango de edad de entre 30 a 55 años.

Los capacitadores son los 5 integrantes del equipo desarrollador del proyecto, que se desempeñan como docentes de educación básica media, bachillerato y universitario.

La capacitación sincrónica se realizará vía zoom y se utilizará genially, canva, audacity y loom, con la finalidad de tener mayor interacción con los participantes, ya que estas herramientas multimedia nos permiten llegar a los diferentes estilos de aprendizaje.

8.2 Camino pedagógico

Esta acción educativa se realizará en 3 sesiones con una duración de dos horas pedagógicas cada una por medio de la sala virtual zoom. En cada sesión se capacitará a los docentes en una herramienta tecnológica diferente (kahoot, genially, jeopardy), de acuerdo con la planificación elaborada.

Se desarrollará a través de la metodología DUA (Diseño Universal de Aprendizaje) que ayuda a que todos los estudiantes tengan la misma oportunidad y se basa en la representación, acción, expresión y participación.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

| CAMINO PEDAGÓGICO | |
|--|--|
| INTRODUCCION | <ul style="list-style-type: none"> • Video introductorio sobre capacitadores, tema, metodología, plataforma a utilizarse, horarios e información relevante a considerarse por los estudiantes en el trascurso de la capacitación. |
| SESION 1 Aprendiendo Kahoot | <ul style="list-style-type: none"> • Audio sobre que es kahoot • Infografía de beneficios de kahoot • Video tutorial de ¿Cómo crear un kahoot? • Trabajo grupal practicar como hacer un kahoot • Entrega de presentación completa de curso como referencia tutorial. |
| SESION 2 Aprendiendo Genially | <ul style="list-style-type: none"> • Audio sobre que es genially • Infografía de beneficios de genially • Video tutorial de ¿Cómo crear una presentación en genially? • Trabajo grupal practicar como hacer un genially • Entrega de presentación completa de curso como referencia tutorial. |
| SESION 3 Aprendiendo Jeopardy | <ul style="list-style-type: none"> • Audio sobre que es jeopardy • Infografía de beneficios de jeopardy • Video tutorial de ¿Cómo crear un jeopardy? • Trabajo grupal practicar como hacer un jeopardy • Entrega de presentación completa de curso como referencia tutorial. |
| RECURSOS DE APOYO Para generar motivación | <ul style="list-style-type: none"> • Mentimeter para ir monitoreando interés en las herramientas. • Kahoot para evaluar conocimiento sobre las mismas. |

Tabla 9: Camino pedagógico
Fuente: elaboración propia

8.3 Actividades

La capacitación se llevará a cabo vía zoom de la siguiente manera:

Sesión 1: Introducción, explicación y aplicación de kahoot (2 horas pedagógicas)

Sesión 2: Introducción, explicación y aplicación de genially (2 horas pedagógicas)

Sesión 3: Introducción, explicación y aplicación de jeopardy (2 horas pedagógicas)

En cada sesión se analizará una herramienta tecnológica diferente y se aplicará el siguiente esquema:

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- Contenidos conceptuales: Introducción a la herramienta. (20 minutos)
- Contenidos procedimentales: Explicación paso a paso del uso de la plataforma. (20 minutos)
- Contenidos actitudinales: Aplicación práctica de la herramienta en la materia del docente. (40 minutos)

Después de la capacitación se realizará un debate a través de WhatsApp, para que los estudiantes intercambien opiniones, o experiencias sobre la herramienta aprendida. La evaluación se llevará a cabo de la siguiente manera:

- 80% de la calificación será una actividad práctica de la aplicación de la herramienta en la materia del docente.
- 20% de la calificación será la participación individual durante el curso.

8.4 Usos del entorno

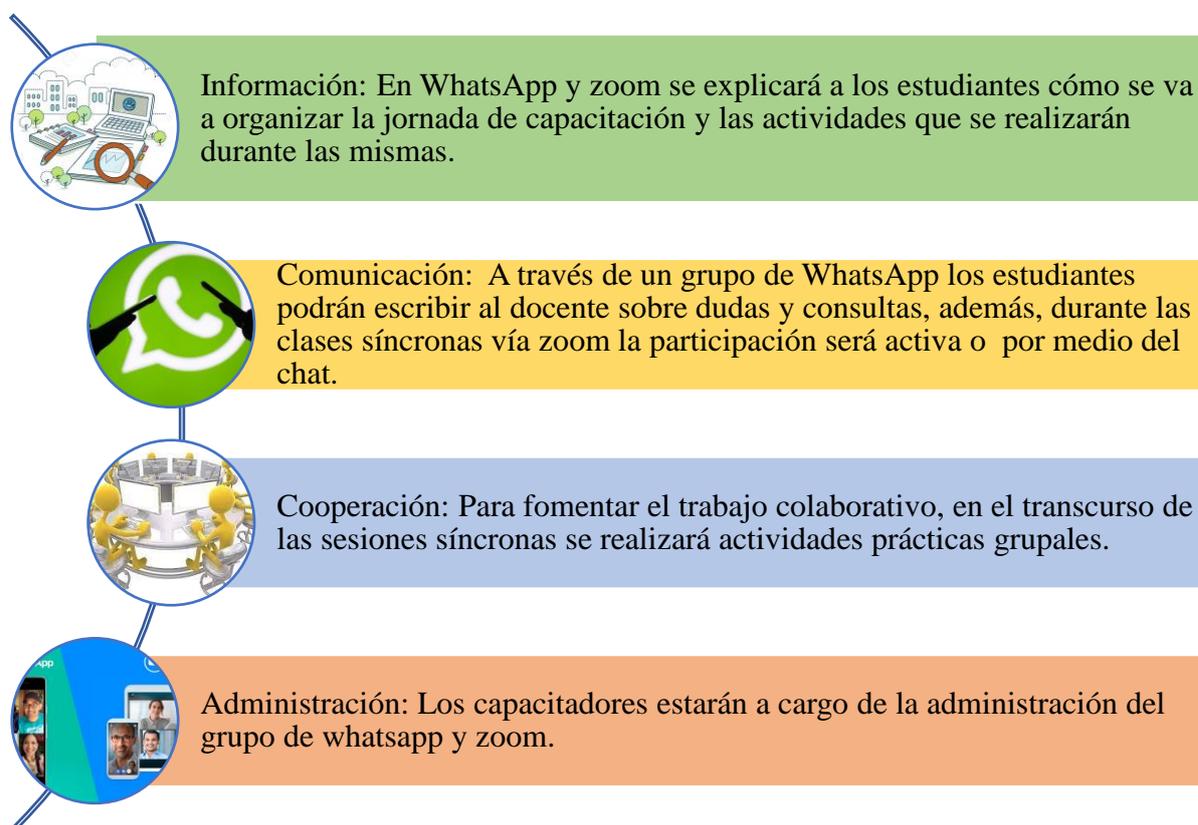


Figura 14: Usos del entorno
Fuente: elaboración propia

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

8.5 Recursos de apoyo

Para apoyar la acción educativa contaremos con una serie de recursos de apoyo. Entre ellos destacamos:

Figura 15: Recursos de apoyo
Fuente: Elaboración propia.

8.6 Ampliando horizontes

Cuando se utilizan herramientas digitales online, se depende de internet y el buen funcionamiento de las mismas, es por ello que se consideran varias alternativas o un plan B, para ejecutar el trabajo.

A continuación, se plantea posibles actividades para la capacitación en caso de que las aplicaciones no funcionen correctamente o no se disponga de internet.

| RECURSO DIGITAL PROPUESTO | PLAN B |
|---|--|
| Material introductorio | |
| Video en canva - Introductorio sobre capacitadores, tema, metodología, horarios e información relevante a considerarse por los estudiantes en el transcurso de la capacitación. | <ul style="list-style-type: none"> • Material de apoyo audiovisual (video formato mp4), que puede ser reproducido en Windows media o Media Player. • Video introductorio enviado por WhatsApp, correo electrónico. |

Tabla 10: Plan B Recurso digital-material introductorio
Fuente: elaboración propia

| RECURSO DIGITAL PROPUESTO | PLAN B |
|-------------------------------|---|
| Plataforma/motivación | |
| Plataforma zoom | <ul style="list-style-type: none"> • Plataforma Microsoft Teams o Google meet. |
| Para aumentar la motivación | <ul style="list-style-type: none"> • Kahoot, dinámica sobre herramientas tecnológicas para |
| Mentimeter para incentivar el | |

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

| | |
|---|--|
| aprendizaje y el buen ánimo de los estudiantes. | evaluar conocimiento sobre las mismas. |
|---|--|

Tabla 11: Plan B Recurso digital-Plataforma/motivación
Fuente: elaboración propia

| RECURSO DIGITAL PROPUESTO MATERIAL DEL CURSO | PLAN B |
|---|---|
| Presentación en Iseasy - Uso de genially | <ul style="list-style-type: none"> Dispositivo magnético (flash memory) con respaldo de información. Presentación en Power Point. |
| Audio en Audacity - Introducción a genially | <ul style="list-style-type: none"> Audio en formato mp3, que pueda ser reproducido en Windows media o Media Player. |
| Video en looms - ¿Cómo utilizar genially? | <ul style="list-style-type: none"> Material de apoyo audiovisual (video formato mp4), que puede ser reproducido en Windows media o Media Player. Presentación en Power Point. |
| Infografía en genially - ¿Qué es genially? | <ul style="list-style-type: none"> Tener el recurso en digital, formato pdf. |
| Infografía en genially - ¿Qué es jeopardy? | <ul style="list-style-type: none"> Tener el recurso en digital, formato pdf. |
| Video en canva - ¿Cómo hacer un kahoot? | <ul style="list-style-type: none"> Material de apoyo audiovisual (video formato mp4), que puede ser reproducido en Windows media o Media Player. Presentación en Power Point. |
| Infografía en genially - Kahoot | <ul style="list-style-type: none"> Tener el recurso en digital, formato pdf. |

Tabla 12: Recurso digital-Plan B material del curso
Fuente: elaboración propia

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

| Enlaces recurso digital propuesto |
|---|
| <p>VIDEO INTRODUCCIÓN A BRIGHTSPACE https://www.loom.com/share/e0bd19c8133d4d7f9f4293b4c9721313</p> |
| <p>VIDEO DE PRESENTACIÓN DE LOS CAPACITADORES https://www.canva.com/design/DAFjDEPD5Ck/86DCjf1n08xOtvpcapWQQ/watch?utm_content=DAFjDEPD5Ck&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink</p> |
| <p>AUDIO ¿Qué es genially? https://drive.google.com/file/d/1d-AP6Q9NikSVFvdCYoye89auXYIrWK1s/view?usp=sharing</p> |
| <p>INFOGRAFÍA ¿Pará que sirve genially? https://view.genial.ly/643a97662b1e9f001821c563/interactive-content-info-bicolor-corp</p> |
| <p>VIDEO ¿Cómo hacer una presentación en genially? https://www.loom.com/share/544ecbf5a52b4ac99fef204d8dd2045f</p> |
| <p>TRABAJO COMPLETO GENIALLY https://iseazy.com/dl/8e0b158c6e7445fcb32e0c479afcc2eb</p> |
| <p>VIDEO ¿Cómo hacer un Kahoot? https://www.canva.com/design/DAFfKizFjsU/YiT5loNt2Q66ef0w3mdPg/view?utm_content=DAFfKizFjsU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view</p> |

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

INFOGRAFÍA kahoot

<https://view.genial.ly/6434b5994201cc001a5e904e/interactive-content-infografia-kahoot>

INFOGRAFÍA Jeopardy

<https://view.genial.ly/642c9338b090280018ad62cf/interactive-content-info-urbana>

Tabla 13: Plan B Enlaces digital propuesto
Fuente: elaboración propia

8.7 Plataformas LMS

En los últimos años, la educación secundaria y superior a nivel internacional ha sufrido los mayores cambios en su estructura y función. Las implementaciones de LMS son cada vez más comunes y las plataformas de gestión del aprendizaje están ganando terreno y presencia en casi todas las instituciones.

Una plataforma de enseñanza (LMS) o sistema de gestión del aprendizaje es una herramienta innovadora e imprescindible en los centros educativos actuales. Tener un LMS permitirá crear, aprobar, distribuir y administrar todas las actividades relacionadas con su capacitación de aprendizaje electrónico. También se puede utilizar para reforzar cursos presenciales.

Esta tecnología utilizada en la educación hace que la experiencia en el aula sea: más efectiva, sencilla, personalizada, interactiva y experiencial.

Actualmente, se encuentran varias plataformas de enseñanza tanto gratuitas como de pago, a continuación, se describe las características de dos de ellas.

Canvas LMS (Almonte, 2022)

Es una plataforma de gestión de aprendizaje que ofrece una serie de beneficios para educadores y estudiantes.

Algunas razones por las que se sugiere usar Canvas LMS son las siguientes:

- Si eres profesor puedes crear una cuenta para utilizar Canvas LMS de forma totalmente gratuita.
- Se puede incluir enlaces a otros recursos de forma ágil y dinámica.
- Es intuitiva y fácil de usar, lo que hace que el aprendizaje sea más sencillo para todos los estudiantes.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- Cuenta con una amplia gama de herramientas y funciones que permite personalizar el proceso y se adapta a diferentes estilos de aprendizaje.



Figura 13: Logo Canvas LMS
Fuente: <https://www.instructure.com/es/canvas>

Brightspace LMS (Linares, s.f.)

Es una plataforma de gestión educativa que proporciona herramientas de enseñanza y aprendizaje en línea personalizadas para satisfacer las necesidades de educadores y estudiantes en centros educativos de diversos tamaños y niveles.

A continuación, se presentan algunas razones por que se sugiere usar Brightspace LMS:

- Ejecutable en móviles, tablet y computadores. (multidispositivo)
- Posibilidad de crear espacios personalizados para los alumnos
- Compatibilidad con contenido SCORM
- Videoconferencias
- Gamificación
- Compatibilidad con formatos de vídeo, audio y PDF.
- Permite una mayor flexibilidad en el proceso de aprendizaje, los estudiantes pueden aprender en su propio horario y ritmo.
- Facilita personalizar y adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, mejorando su experiencia académica.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo



Figura 17: Logo Brightspace LMS

Fuente: <https://www.instructure.com/es/canvas>

8.8 Importancia de planificar la estructura de la plataforma

Se debe diseñar la estructura de la plataforma de aprendizaje por muchas razones, entre ellas:

- Una estructura clara y organizada facilita la navegación del usuario, lo que mejora la experiencia de aprendizaje y reduce la frustración al buscar información.
- Ayuda a los estudiantes a entender mejor cómo están organizados los contenidos y cómo se relacionan entre sí, lo que puede ayudarles a retener la información y a aprender de manera más efectiva.
- Si la plataforma de aprendizaje tiene una estructura clara y fácil de usar, los estudiantes pueden sentirse más motivados para participar en las actividades y explorar los contenidos.
- Ahorra tiempo a los estudiantes y a los profesores, al facilitar la búsqueda de información relevante y al minimizar la necesidad de repetir instrucciones o buscar materiales perdidos.
- Mejora la accesibilidad al aprendizaje para estudiantes con discapacidades, ya que puede proporcionar una navegación más clara y una organización más fácil de los contenidos.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

En resumen, diseñar de manera correcta la estructura de la plataforma de aprendizaje es importante porque mejora la experiencia de los estudiantes, aumenta su participación y ahorra tiempo.

8.9 Estructura de la plataforma en Brightspace

La plataforma que se utilizará es Brightspace, con la siguiente estructura.

- Introducción a brightspace video en loom
<https://www.loom.com/share/e0bd19c8133d4d7f9f4293b4c9721313>
- Bienvenida
 - Introducción: Imagen en canva con temas, horarios, metodología y nombre capacitadores.
 - Video de presentación de los capacitadores en canva.
https://www.canva.com/design/DAFjDEPD5Ck/86DCjf1n08xOtpCa_pWQQ/watch?utm_content=DAFjDEPD5Ck&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink
- Sesión síncrona.
 - Reunión zoom: Enlace a utilizarse para la capacitación 16, 17 y 18 de mayo
<https://us04web.zoom.us/j/79086682293?pwd=qKW7UzdYUYt6b8wQAEqsG8rSfhzWVb.1>
- **Sesión 1 -Genially**
 - Objetivos del curso
 - Conocer la herramienta Genially.
 - Aprender las ventajas y opciones en Genially.
 - Realizar una presentación en Genially.
 - **Introducción**
 - Audio en Audacity
<https://drive.google.com/file/d/1d-AP6Q9NikSVFvdCYoye89auXYIrWK1s/view?usp=sharing>
 - Infografía realizada en genially
<https://view.genial.ly/643a97662b1e9f001821c563/interactive-content-info-bicolor-corp>
 - Autoevaluación en mentimeter ¿Para qué se usa genially?
<https://www.menti.com/alehuevhe26>
 - **Presentación de Genially**
 - Video tutorial paso a paso realizado en loom
<https://www.loom.com/share/544ecbf5a52b4ac99fef204d8dd2045f>

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

Instructivo en word ¿Cómo realizar una presentación?
Documento de Word

○ **Actividad práctica**

Tarea 1: Realizar una presentación en genially que incluya:

- Introducción con una imagen
- Texto de tema propuesto
- Diapositiva con video incluido

Enlace a genially: <https://app.genial.ly/dashboard?from=login-true>

○ **Test de evaluación**

Cuestionario en brightspace

○ **Material de refuerzo**

Explicación completa en iseazy

<https://iseazy.com/dl/8e0b158c6e7445fcb32e0c479afcc2eb>

○ **Debate**

Tema en brightspace: Luego de la capacitación y práctica de genially,

¿Qué le pareció esta herramienta?

¿Encontró dificultad en practicarla?

¿La utilizaría como material de apoyo?

○ **Video de sesión síncrona #1** (grabación de la capacitación)

● **Sesión 2 -Kahoot**

Objetivos del curso

Conocer la herramienta Kahoot.

Aprender las ventajas y opciones en Kahoot.

Realizar una presentación en Kahoot.

○ **Introducción**

Video youtube ¿Qué es Kahoot?

<https://youtu.be/BMsU3Wu-M8>

Infografía realizada en genially

<https://view.genial.ly/6434b5994201cc001a5e904e/interactive-content-infografia-kahoot>

Autoevaluación en mentimeter ¿Para qué se usar Kahoot?

○ **Presentación de kahoot**

Video tutorial paso a paso realizado en canva

https://www.canva.com/design/DAFfKizFjsU/YiT5lo_Nt2Q66ef0w3mdPq/view?utm_content=DAFfKizFjsU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view

Instructivo en word ¿Cómo realizar un juego educativo?

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

Documento de word

○ **Actividad práctica**

Tarea 1: Realizar un juego en Kahoot que incluya:

- 2 pregunta verdadero y falso
- 2 preguntas de selección múltiple

Enlace a kahoot: <https://kahoot.com/>

○ **Test de evaluación**

Cuestionario en brightspace

○ **Material de refuerzo**

Explicación completa en iseazy

○ **Debate**

Tema en brightspace: Luego de la capacitación y práctica de Kahoot,

- ¿Qué le pareció esta herramienta?
- ¿Encontró dificultad en practicarla?
- ¿La utilizaría como material de apoyo?

○ **Video de sesión síncrona #2** (grabación de la capacitación)

● **Sesión 3 -Jeopardy Labs**

Objetivos del curso

Conocer la herramienta Jeopardy Labs.

Aprender las ventajas y opciones en Jeopardy Labs.

Realizar una presentación en Jeopardy Labs.

○ **Introducción**

Infográfica realizada en genially

<https://view.genial.ly/642c9338b090280018ad62cf/interactive-content-info-urbana>

Autoevaluación en mentimeter ¿Para qué se usa Jeopardy Labs?

○ **Presentación de Jeopardy Labs**

Video tutorial paso a paso de youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=OGgsEpJCsc>

Instructivo en word ¿Cómo realizar un juego educativo?

Documento de Word

○ **Actividad práctica**

Tarea 1: Realizar un juego en Jeopardy Labs que incluya:

- 4 temas

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

- 3 preguntas por tema

Enlace a Jeopardy Labs: <https://jeopardylabs.com/>

- **Test de evaluación**
Cuestionario en brightspace
- **Material de refuerzo**
Explicación completa en iseazy
- **Debate**
Tema en brightspace: Luego de la capacitación y práctica de Jeopardy Labs,
¿Qué le pareció esta herramienta?
¿Encontró dificultad en practicarla?
¿La utilizaría como material de apoyo?
- **Video de sesión síncrona #3** (grabación de la capacitación)

8.10 Anexos

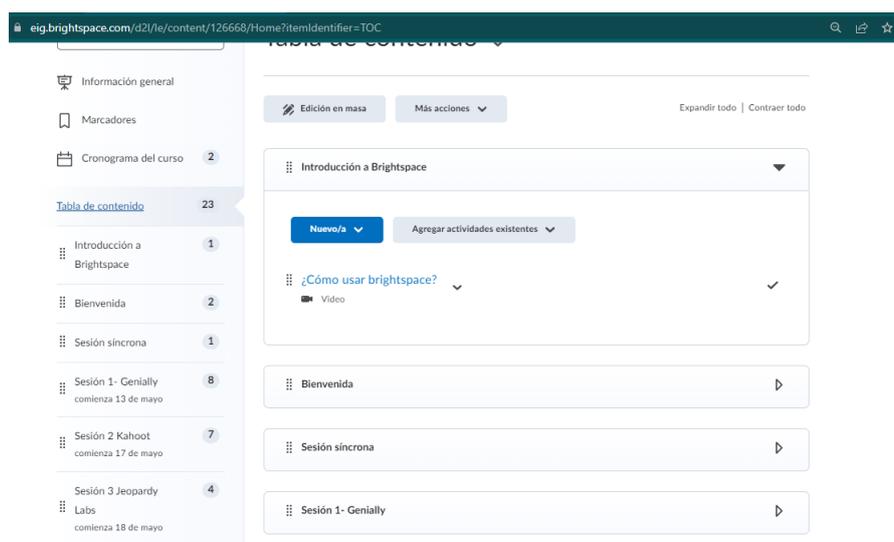


Figura 18: Contenido plataforma “Módulo Herramientas Tecnológicas”
Fuente: elaboración propia

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

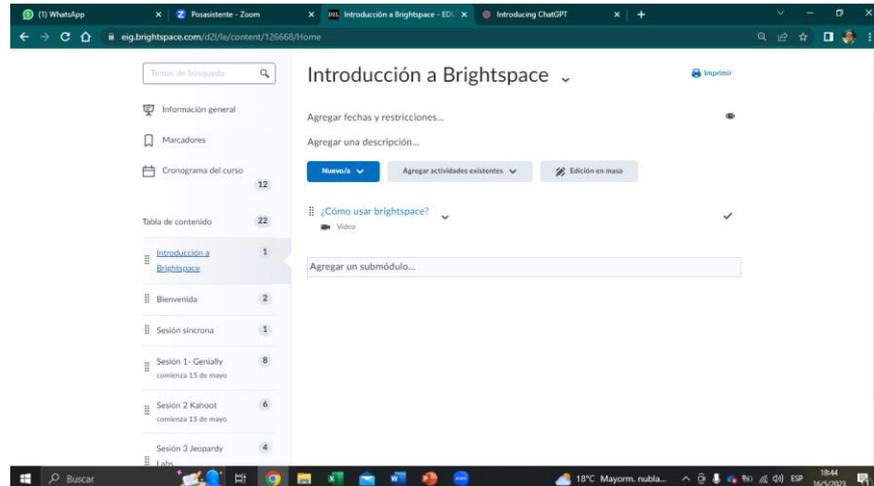


Figura 19: Contenido plataforma “Introducción a Brightspace”
Fuente: elaboración propia

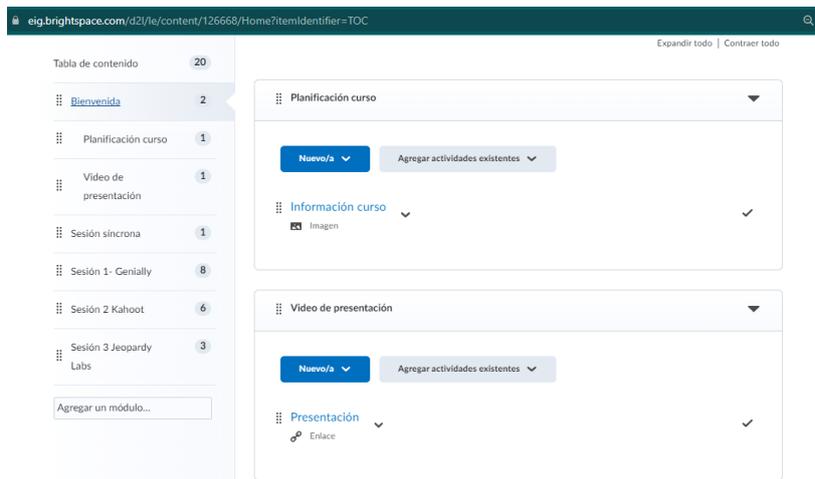


Figura 20: Contenido plataforma “Bienvenida”
Fuente: elaboración propia

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

The screenshot displays the Brightspace interface for configuring a synchronous session. On the left, a sidebar contains navigation elements: 'Temas de búsqueda', 'Información general', 'Marcadores', 'Cronograma del curso' (with a count of 2), 'Tabla de contenido' (with a count of 20), and a list of session items including 'Bienvenida' (2), 'Sesión síncrona' (1), 'Reunión zoom' (1), 'Sesión 1- Genially' (8), 'Sesión 2 Kahoot' (6), and 'Sesión 3 Jeopardy Labs' (3). The main area is titled 'Sesión síncrona' and includes options to 'Agregar fechas y restricciones...', 'Agregar una descripción...', and buttons for 'Nuevo/a', 'Agregar actividades existentes', and 'Edición en masa'. A section for 'Reunión zoom' is expanded, showing a 'NUEVO ZOOM' activity with a checkmark and a link icon labeled 'Enlace'. Below this, there is an input field for 'Agregar un submódulo...'.

Figura 21: Contenido plataforma “Sesión síncrona”
Fuente: elaboración propia

The screenshot shows the Brightspace interface for the 'Sesión 1- Genially' content. The sidebar on the left lists various session components: 'Sesión 1- Genially' (8), 'Introducción' (3, starting May 13), 'Presentación de Genially' (2, starting May 13), 'Práctica y presentación' (1, starting May 16), 'Test de evaluación' (1), 'Material de refuerzo' (1, starting May 13), 'Debate' (starting May 16), and 'Video de sesión síncrona #1'. The main content area is titled 'Introducción' and displays a deadline of 23:59 on June 3 and a start time of 11:00 on May 13, 2023. It includes buttons for 'Nuevo/a' and 'Agregar actividades existentes'. The content area lists three activities: '¿Qué es genially?' (Audio), 'Infografía-Conociendo Genially' (Enlace), and 'Autoevaluación-¿Pará que se usa genially' (1). Below these are two expandable sections: 'Presentación de Genially' and 'Práctica y presentación'.

Figura 22: Contenido plataforma “Sesión 1 Genially”
Fuente: elaboración propia

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

The screenshot displays the Brightspace LMS interface. On the left, a navigation menu lists various sessions: 'Sesión 1- Genially' (8 items), 'Sesión 2 Kahoot' (6 items, highlighted), 'Introducción' (2 items), 'Presentación de Kahoot' (2 items), 'Práctica y Presentación', 'Test de evaluación' (2 items), 'Material de refuerzo', 'Debate', 'Video de sesión en vivo', and 'Sesión 3 Jeopardy Labs' (3 items). The main content area is divided into two sections: 'Introducción' and 'Presentación de Kahoot'. The 'Introducción' section contains two items: '¿Qué es kahoot?' (1 item) and 'Infografía- Conociendo Kahoot' (1 item). The 'Presentación de Kahoot' section contains two items: 'Video tutorial paso a paso' (1 item) and 'Instructivo ¿Cómo crear un Kahoot?' (1 item). Each item has a 'Nuevo/a' button and an 'Agregar actividades existentes' button above it.

Figura 23: Contenido plataforma “Sesión 2 Kahoot”
Fuente: elaboración propia

The screenshot displays the Brightspace LMS interface. On the left, a navigation menu lists various sessions: 'Sesión 1- Genially' (8 items), 'Sesión 2 Kahoot' (6 items), 'Sesión 3 Jeopardy Labs' (3 items, highlighted), 'Introducción' (1 item), 'Presentación de Jeopardy Labs' (1 item), 'Práctica y presentación', 'Test de evaluación' (1 item), 'Material de refuerzo', 'Debate', and 'Agregar un módulo...'. The main content area is divided into three sections: 'Introducción', 'Presentación de Jeopardy Labs', and 'Práctica y presentación'. The 'Introducción' section contains one item: 'Infografía Conociendo Jeopardy Labs' (1 item). The 'Presentación de Jeopardy Labs' section contains one item: 'Video tutorial paso a paso' (1 item). The 'Práctica y presentación' section is currently empty. Each item has a 'Nuevo/a' button and an 'Agregar actividades existentes' button above it.

Figura 24: Contenido plataforma “Sesión 3 “Jeopardy Labs”
Fuente: elaboración propia

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

9. CONCLUSIONES

A través de este proyecto, cumplimos el objetivo de capacitar a los docentes en el uso efectivo de las herramientas tecnológicas disponibles, con el fin de enriquecer sus prácticas pedagógicas y promover un aprendizaje más dinámico, interactivo e innovador en el aula.

Durante el desarrollo del proyecto, se ha explorado y aprendido sobre una amplia variedad de herramientas tecnológicas, desde aplicaciones móviles hasta plataformas en línea y software educativo. Descubrimos cómo estas herramientas pueden transformar la forma en que se enseña y se aprende, nos ofrece nuevas oportunidades para la interactividad, la personalización y la creatividad en el aula.

Además, al realizar el proyecto y probar las diferentes herramientas educativas hemos podido comprobar cómo la incorporación de herramientas tecnológicas ha impactado positivamente en la motivación de los estudiantes, la diversificación de las estrategias de enseñanza y el acceso a recursos educativos actualizados.

La experiencia de crear este proyecto ha reafirmado la convicción en la utilidad y relevancia de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo y lo importante que es preparar a los docentes para que estén capacitados y actualizados en el uso de estas, para su integración efectiva en las aulas de clase.

En definitiva, la creación de este proyecto ha sido una oportunidad de aprendizaje valiosa tanto para nosotros como para los docentes participantes. Ha permitido ampliar los horizontes en cuanto a las posibilidades educativas que ofrecen las herramientas tecnológicas y ha reforzado la convicción de que su uso adecuado puede mejorar significativamente la calidad de la enseñanza. Con base en esta experiencia, creemos que se debe continuar el desarrollo de proyectos similares y promover la formación continua de los docentes en el ámbito de las herramientas tecnológicas, para maximizar su impacto positivo en el proceso educativo y para asegurar una educación actualizada, innovadora y acorde con las demandas del siglo XXI. En conclusión, la creación de este proyecto de enseñanza para docentes en herramientas tecnológicas ha sido una experiencia enriquecedora tanto para los creadores del proyecto como para los propios docentes involucrados. A lo largo del proceso, los creadores han adquirido un profundo conocimiento sobre las herramientas tecnológicas y se comprobó de primera mano su utilidad y su potencial en el contexto educativo.

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

10. BIBLIOGRAFÍA

- Almonte, M. (2022). *Aprendizaje en red*. Obtenido de <https://aprendizajeenred.es/5-mejores-plataformas-lms-elearning/>
- Angulo Mantilla, E. L., Cagua Bernal, J. C., Hinestroza Mosquera, M. S., & Pérez Jaimes, I. Y. (2022). Obtenido de Genially como herramienta de apoyo para el fortalecimiento de la competencia resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del grado quinto: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15657>
- Artes, F. d. (2021). *Artes.unc.edu.ar*. Obtenido de Tecnología Educativa: https://artes.unc.edu.ar/wp-content/blogs.dir/2/files/sites/2/RE4-LOOM_-Videomensajes-para-nuestra-aula.pdf
- Colón, U. E. (2018). Proyecto Educativo Institucional 2019-2023., (págs. 10-12). Salcedo.
- Colón, U. E. (2019). Propuesta Pedagógica Institucional 2019-2023. Salcedo.
- Delmastro, A. L. (2008). El andamiaje docente en el desarrollo de la lectura y la escritura en lengua extranjera. . *Paradigma*, 197-230. Obtenido de Delmastro, A. L. (2008). El andamiaje docente en el desarrollo de la lectura y la escritura en lengua extranjera. *Paradigma*, 29(1), 197-230.
- Educación, M. d. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*.
- Gonzalez, O. (2022). *Crehana*. Obtenido de Transformación digital: <https://www.crehana.com/blog/transformacion-digital/que-es-audacity/>
- Grupogear. (2022). *grupogear*. Obtenido de <https://grupogear.com/blog/canva-educacion-herramienta-imprescindible-tus-clases/>
- Latacungainformativa. (2 de mayo de 2022). *La unidad educativa cristobal colon celebra 150 años*. Obtenido de <http://www.latacungainformativa.com>
- Limia, S. D. (2022). *¿Qué es la alfabetización digital y por qué es importante?* Obtenido de <https://es.semrush.com/blog/alfabetizacion-digital-que-es/>
- Linares, J. (s.f.). *Bit4learn*. Obtenido de Bit4learn: <https://bit4learn.com/es/lms/brightspace-lms/>
- Lopez, M. (2020). *Genially Blog*. Obtenido de <https://blog.genial.ly/genially-disenadores/#:~:text=Genially%20puede%20ser%20de%20m%C3%A1xima,enganchar%2C%20re tener%20y%20medir%20resultados>.
- Michelena. (2021). *Agenda digital Ecuador 2021-2022*. Obtenido de Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información: <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2021/05/Agenda-Digital-del-Ecuador-2021-2022-222-comprimido.pdf>
- Netiquetate. (2020). *Netiquetate*. Obtenido de <https://www.netiquetate.com/netiqueta-paso-a-paso/>

Aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación básica media de la
unidad educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Salcedo

Olmeda, G. (2013). *Código deontológico de la profesión docente*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4406388.pdf>

Sánchez, S. M. (septiembre de 2019). <https://intef.es/>. Obtenido de https://intef.es/observatorio_tecno/kahoot-evaluamos-o-jugamos

UNIR. (2020). *Las TIC en educación*. Obtenido de UNIR REVISTA: <https://www.unir.net/educacion/revista/tic-en-el-aula/>

Velasco, J. J. (16 de diciembre de 2018). <https://www.xataka.com/>. Obtenido de <https://www.xataka.com/empresas-y-economia/genially>

Velasco, M. (02 de 2017). *jeopardy-rocks-crea-juegos-educativos.html*. Obtenido de <https://www.ayudaparamaestros.com>