



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:

Dillon Gallegos Juan Francisco
Montúfar Chavarría Cirilo Vidal
Ortega Rodríguez Betty Marianela
Pozo García Johanna María
Sánchez Quistial Cremilda Mercedes

TUTORES:

Silvia Liñares
Jesús Sánchez
Marco Vinicio Carrillo

Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)

Quito, junio 2023

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Dillon Gallegos Juan Francisco*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)* 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.



Dillon Gallegos Juan Francisco

Correo electrónico: judillonga@uide.edu.ec

Yo, *Montufar Chavarría Cirilo Vidal* declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)* 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.



Montufar Chavarría Cirilo Vidal

Correo electrónico: cimontufarch@uide.edu.ec

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Ortega Rodríguez Betty Marianela* declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)* 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.



Ortega Rodríguez Betty Marianela

Correo electrónico: beortegaro@uide.edu.ec

Yo, *Pozo García Johanna María*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)* 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.



Pozo García Johanna María

Correo electrónico: jopozoga@uide.edu.ec

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Sánchez Quistial Cremilda Mercedes*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)* 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.



Sánchez Quistial Cremilda Mercedes

Correo electrónico: crsanchezqu@uide.edu.ec



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Dillon Gallegos Juan Francisco*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)*, 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

Dillon Gallegos Juan Francisco

Correo electrónico: judillonga@uide.edu.ec



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Montufar Chavarría Cirilo Vidal*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)*, 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

Montufar Chavarría Cirilo Vidal

Correos electrónicos: cimontufarch@uide.edu.ec



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Ortega Rodríguez Betty Marianela*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)*, 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

Ortega Rodríguez Betty Marianela

Correo electrónico: beortegaro@uide.edu.ec



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Johanna María Pozo García*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)*, 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

Pozo García Johanna María

Correos electrónicos: jopozoga@uide.edu.ec



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Sánchez Quistial Cremilda Mercedes*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Uso de las TIC en la enseñanza universitaria que facilite un aprendizaje dinámico en los estudiantes – Escuela de Educación. Caso Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)*, 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

Sánchez Quistial Cremilda Mercedes

Correo electrónico: crsanchezqu@uide.edu.ec

Dedicatoria

Con una mezcla de emoción y gratitud dedicamos estas palabras a cada una de las personas que han sido parte fundamental y han contribuido de forma significativa a nuestro crecimiento y desarrollo.

Este gran logro que es el fin de una etapa y el comienzo de nuevas oportunidades no sería posible sin su apoyo.

Por lo cual dedicamos este proyecto primero a nuestras familias por el apoyo incondicional

A nuestros compañeros quienes han sido partícipes de la investigación, brindaron su tiempo y colaboración con sus valiosos aportes para contribuir con éxito este proyecto.

Y, por supuesto, a nuestros docentes y coordinadores quienes con su dedicación han sido gran inspiración para nosotros.

Agradecimiento

Gracias infinitas primero a nuestras familias quienes han sido nuestro refugio, sus palabras de aliento han sido el motor para alcanzar nuestras metas.

A nuestros compañeros quienes han sido parte de este gran camino y quienes han colaborado esencialmente a la culminación de tan importante logro, nuestros debates han enriquecido significativamente a nuestro crecimiento. Gracias por compartir juntos este viaje académico.

A nuestros alumnos que han sido en parte también motivo para esta superación académica

Gracias UIDE-EIG por permitirnos demostrarnos que es posible superarse. A nuestros asesores, por su orientación y sabiduría en el trascurso de esta maestría. Sus experiencias han sido fundamentales a la contribución de nuestras ideas y propuestas en los trabajos que hemos venido elaborando a lo largo de estos meses. Gracias por sus enseñanzas las cuales han dejado huella en nuestra formación.

Con humildad y agradecimiento ofrecemos este logro a todos ustedes esperando que sea de gran contribución para la sociedad.

RESUMEN

Basándonos en la realidad en que está inmersa la educación actual, y en los cambios que se han venido desarrollando en el proceso de enseñanza- aprendizaje, uno de los problemas que se ha podido evidenciar en este aspecto es el escaso conocimiento de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes y por ende, a la resistencia en el uso apropiado de las TIC en su desempeño. Con esta investigación se busca demostrar y presentar que la mayoría de los recursos que existen actualmente son amigables con el docente sin importar su edad y que tienen como finalidad el desarrollo de una metodología activa dentro del aula que sirva de motivación al momento de impartir los conocimientos, además, de facilitar los medios para interactuar con los estudiantes además de la reducción de carga de trabajo que el docente frecuentemente se ve expuesto.

Nuestro entorno de trabajo es la Universidad Nacional de Chimborazo, la cual viene formando profesionales en diferentes ramas del conocimiento, liderando nuevos procesos científicos que contribuyen al desarrollo nacional.

El grupo objetivo de trabajo para el diseño de recursos digitales educativos son los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, los mismos que están cursando el segundo semestre de la carrera y, en concreto, el diseño de recursos digitales se enfocará en la cátedra de Historia del Arte.

Los docentes que impartirán la materia mediante el uso y Gestión de entornos tecnológicos de aprendizaje serán profesionales con formación de pregrado en ciencias de la educación y especialidad en pedagogía, de esta manera, se cumple con lo establecido en el aspecto normativo que los docentes deben dictar la asignatura en función de su formación en el campo específico.

PALABRAS CLAVES

Compromisos éticos; Recursos Digitales; entornos de gestión; enseñanza; pedagogía; historia del arte.

ABSTRACT

Based on the reality in which current education is immersed, and the changes that have been developing in the teaching-learning process, one of the problems that have been evidenced in this aspect is the limited knowledge of technological tools by teachers and, therefore, the resistance in the appropriate use of ICT in their performance. This research seeks to demonstrate and present that most of the resources that currently exist are friendly to teachers regardless of their age, and are intended to develop an active methodology in the classroom that serves as motivation when imparting knowledge, in addition to facilitating the means to interact with students and thus reducing the workload that the teacher is often exposed.

Our work environment is the National University of Chimborazo, which has been training professionals in different branches of knowledge, leading new scientific processes that contribute to national development.

The target group for the design of educational digital resources is the students of the Pedagogy of Arts and Humanities career belonging to the Faculty of Education Sciences, Humanities, and Technologies, who are in the second semester of the career and, in particular, the design of digital resources design will be focused on the Art History course.

The teachers who will teach the subject through the use and management of technological learning environments will be professionals with undergraduate training in educational sciences and specialization in pedagogy, thus complying with the regulatory aspect that teachers must teach the subject according to their training in the specific field.

KEY WORDS:

Ethical commitments; digital resources; management; teaching; pedagogy; art history,

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	12
PALABRAS CLAVES	12
ABSTRACT	13
KEY WORDS:	13
ÍNDICE GENERAL	14
1.INTRODUCCIÓN	16
1.2 Metodología	16
1.3 Objetivos	17
1.3.1 Objetivo General	17
1.3.2 Objetivos Específicos	17
2.CONTENIDO	18
2.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	18
2.1.1 Compromisos y deberes	18
2.1.2 Desarrollo de la guía.....	19
2.2 Diseño de materiales educativos digitales.....	23
2.3 Plataformas de gestión en entornos virtuales	26
2.3.1 Con qué recursos de apoyo vamos a contar.....	27
2.3.2 Orden de las actividades	27
2.3.3 Actividades planteadas para el desarrollo del foro/debate	28
2.3.4 Actividades planteadas para la evaluación final.....	29
3.CONCLUSIONES	30
4.INDICE DE FIGURAS	31
5.INDICE DE TABLAS	32

6.ANEXOS	33
7.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51

1.INTRODUCCIÓN

A través de esta investigación y una vez emitida nuestras conclusiones, se espera que mediante la implementación de cambios enfocados en el uso de las TIC para el desarrollo del aprendizaje los docentes y las autoridades puedan fomentar a futuro en los estudiantes un mejoramiento educativo que desencadene en procesos y servicios de mejoramiento social, económico, cultural y tecnológico que dote de nuevas y mejores herramientas que faciliten la inserción laboral de los estudiantes.

La programación de trabajo con el grupo de estudiantes antes mencionado será de 3 sesiones de 1 hora cada una mediante el uso de materiales y contenidos multimedia (actividades interactivas, videos, audios, gamificación, etc. Por lo tanto, debemos orientarnos al diseño para que nos permita aplicar el contenido planteado y este pueda ser transmitido a los alumnos mediante las herramientas analizadas que son: genially, canva, padlet, powtoon y jeopardy labs.

Así mismo, tener en cuenta previo el diseño y aplicación del material educativo el enfoque de la asignatura la cual tiene como propósito esencial el encaminarse en crear una conciencia socio - histórica de la evolución de las artes desde la comunidad primitiva hasta el arte contemporáneo.

El uso de plataformas busca generar espacios pedagógicos de acompañamiento didáctico, basados en la metodología de Project Based Learning y "learning by doing" (aprender haciendo), tomando en cuenta las características personales de los estudiantes sus capacidades, necesidades y estilos de aprendizaje, en este caso en la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

Las diversas actividades se desarrollarán aplicando foros, glosarios, wikis, tareas, exámenes (cuestionarios), encuestas, reproductores SCORM, bases de datos, etc a través de la plataforma de Moodle.

1.2 Metodología

La exigencia de esta investigación es de carácter cuantitativo; de tipo exploratorio y descriptivo. Exploratorio por cuanto capta el interés del investigador en este estudio novedoso ya que no existe mucha información al respecto o es muy limitada dentro de la escuela de Pedagogía de las artes y Humanidades de la Facultad de Ciencia de la Educación de la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH). Descriptivo con el propósito de dar cuenta de: que, donde, cuando y como se utilizan las TIC por parte de los docentes. Siendo así, que para enfatizar el interés exploratorio se deberá retomar la discusión teórica sobre los resultados que se obtendrá en este estudio, dando así al lector un entendimiento relativo de conceptos básicos, generales y relevantes de estos resultados por parte de los investigadores.

Se tomará un universo de estudio el cual será los profesores de tiempo completo de la escuela de Pedagogía de las artes y Humanidades de la Facultad de Ciencia de la Educación de la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH).

Mediante medición numérica se analizará los datos de la encuesta que se aplicará a cada uno de los docentes y estudiantes mediante el uso de preguntas abiertas y cerradas que permitirá

conocer el uso que dan los docentes a las herramientas TIC y cual herramienta digital usada es la de mejor entendimiento por parte de los estudiantes.

Para llevar a cabo la presente investigación en primera instancia se solicitará el permiso al director de Escuela de Pedagogía de las artes y Humanidades de la Facultad de Ciencia de la Educación de la Universidad nacional de Chimborazo (UNACH) y posteriormente se identificará a los docentes que participarán en el levantamiento de la información.

Anexo: Tabla 1

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Conocer el uso de las TIC mediante la aplicación de herramientas digitales que propicien el aprendizaje dinámico, activo, participativo y colaborativo para fortalecer las competencias de los docentes en el proceso de enseñanza a los estudiantes de la Escuela de Educación de la Universidad Nacional de Chimborazo.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Determinar y describir el tipo de diseño instruccional en entornos virtuales que se utiliza en la UNACH.
- Demostrar el uso efectivo de espacios virtuales con la finalidad de desarrollar espacios de interacción entre estudiantes y docentes.
- Identificar herramientas digitales aplicables en entornos educativos que aporten al aprendizaje de los estudiantes.
- Conocer las ventajas del uso de material multimedia.

2.CONTENIDO

2.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

Para la elaboración del contenido se ha planteado crear un código de buenas prácticas donde el objetivo principal es poder contar con una guía en la comunicación en los diferentes entornos virtuales y LMS que permitan normar el comportamiento de estudiantes y docentes mediante lineamientos claros de aplicación.

2.1.1 Compromisos y deberes

Compromisos y deberes en relación con el alumnado

- Asumir con responsabilidad y ética la práctica docente respetando la libertad de pensamiento y derechos del estudiante, así como promover un aprendizaje colaborativo y un ambiente inclusivo.
- Dar cumplimiento al reglamento ético y académico establecido por la institución orientado al proceso de enseñanza a mantener un comportamiento adecuado entre los agentes implicados que son estudiantes y docentes

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

- Fomentar la cooperación entre la comunidad, familia y tutores y compartir la responsabilidad del proceso de educación de los estudiantes.
- Fomentar el desarrollo integral del estudiante que implique la enseñanza de valores además de brindar un ambiente de confianza entre los actores del proceso de enseñanza / aprendizaje y solventar las inquietudes por parte de estudiantes y padres de familia.
- Promover en los estudiantes el uso de las TIC para impulsar la búsqueda de nuevos conocimientos.

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Los bienes de la UNACH que están a disposición de los miembros de la comunidad universitaria deberán ser usados con responsabilidad y no podrán ser destinados para otras actividades que no sean relacionadas con la docencia.
- Actuar con responsabilidad y conforme a las políticas de gestión documental que se generen o se reciban por parte de la comunidad universitaria y sus entes rectores, con el fin de vigilar la integridad apropiada y la conservación de estos documentos.
- Trabajar con equidad creando leyes de competencias que estén diseñadas para proteger a la comunidad educativa universitaria de prácticas desleales, de esta manera la institución se desenvolverá de manera ética y acatará todas las leyes de competencias vigentes

instauradas por el ente rector.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- Fomentar una cultura de paz entre los miembros de la comunidad universitaria manteniendo espíritu de colaboración y respeto en desarrollo de tareas administrativas, enseñanza – aprendizaje, investigativas y de servicio.
- Respetar principios de igualdad, inclusión, pluralidad, y democracia en el cumplimiento de las actividades coordinadas.
- Aportar con conocimientos, aptitudes para favorecer al trabajo en equipo y a los procesos investigativos y de servicio.

Compromisos y deberes en relación con la profesión

- Asumir con ética profesional y calidad la función asignada, haciendo uso de una buena práctica docente para preparar profesionales con valores y conocimientos que aporten a la construcción de una mejor sociedad.
- Ser participe activo de procesos de capacitación o investigación, es decir, estar actualizado sobre las técnicas para desempeñarse de mejor manera como educador y al mismo tiempo aportar conocimientos prácticos que faciliten el aprendizaje motivando a los estudiantes a obtener mejores resultados.
- Proporcionar al estudiante un sistema estructurado de competencias, conocimientos, habilidades y valores que le permitan acceder en las mejores situaciones posibles para el ejercicio profesional y a una ciudadanía activa y responsable.
- Ser equitativo con sus compañeros de trabajo, nunca dirigir una observación a modo de crítica a un colega frente a los alumnos o al público en general. Procurar ayudar en sentido de dar cumplimiento al valor de solidaridad y trabajo en equipo, así como, también asumir responsabilidad en rendición de cuenta en cuanto a las normas establecidas.

Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- Fomentar la práctica de valores entre los miembros de la comunidad educativa y la sociedad con el propósito de lograr una conducta ética en donde el estudiante y la comunidad tengan una actuación fundamentada en respeto y en la práctica del buen vivir.
- Fortalecer los vínculos familiares y afectivos mediante charlas y talleres por parte de los docentes y estudiantes a los miembros de la comunidad que se encuentran en el área de influencia.
- Ejecutar proyectos de vinculación en diferentes ámbitos de acción que permitan un desarrollo económico y social de la comunidad que se encuentra en la zona de influencia del centro educativo.

2.1.2 Desarrollo de la guía

Para los Estudiantes:

Normas Generales:

El estudiante deberá mantener una comunicación constante con el docente y sus compañeros cuando esté haciendo uso de medios sincrónicos y asincrónicos.

Anexo: Figura 1

- El ingreso a la sala virtual debe ser mediante correo que envía el profesor al estudiante y/o al curso. El link de invitación a una clase zoom es intransferible.
- El estudiante debe ingresar a la clase virtual con su nombre y apellido visible en la pantalla, no se aceptarán seudónimos.
- El estudiante debe cumplir con los horarios y fechas para sus clases y entrega de tareas.

Normas de comportamiento:

Anexo: Figura 2

- Durante el desarrollo de videoconferencia, en las diferentes plataformas educativas, establecer la norma de siempre levantar la mano al preguntar, poner los micrófonos en silencio para no interrumpir la clase
- Al ingresar a la clase se debe saludar, y si ingresa tarde hacerlo en silencio y enviar un mensaje por interno para justificar su atraso.
- En los foros cuidar del formato y lenguaje, ser claro y preciso, evita el uso de emoticones, explica tu opinión. Justifica y argumenta.
- Respetar el espacio de debates académicos, así como respetar las diferentes opiniones de los demás.
- En los blogs tener concordancia con el tema además de respetar las diferentes opiniones de los participantes.

Anexo: Figura 3

- En los chats respetar la temática del chat, evitar enfrentamientos, cuidar la ortografía.

Anexo: Figura 4

- En las redes sociales respetar las normas de la comunidad.

Deberes y Responsabilidades del estudiante:

- Asistir puntualmente como norma de respeto y consideración hacia los demás.

Anexo: Figura 5

- Participar activamente en las actividades grupales para el trabajo colaborativo-cooperativo y cumplir con las responsabilidades adquiridas.

Anexo: Figura 6

- Presentar las actividades asignadas en el tiempo estipulado por el docente.
- En caso de inasistencia realizar la justificación correspondiente dentro de las 48 horas posteriores a la falta.

Para los Docentes

Normas Generales:

Anexo: Figura 7

- Incorporar audio, video y enlaces virtuales como recursos que permitan a los docentes crear actividades interactivas en la resolución de problemas.
- Ofrecer la información necesaria mediante la plataforma virtual que le permita al estudiante disponer del programa del curso, la planificación didáctica, el cronograma de actividades.
- Utilizar herramientas tecnológicas para la creación de recursos didácticos que aporten a los procesos académicos.

Normas de comportamiento:

Anexo: figura 8

- El docente ingresará a la Plataforma virtual con un nombre de usuario y contraseña.
- El docente esperará como tiempo límite 5 minutos para iniciar su clase.
- El docente mantiene comunicación directa utilizando cuentas de correo institucional del centro educativo o universidad.

Anexo: Figura 9

- El docente debe socializar las normas de Netiqueta con los estudiantes para mantener una comunicación de respeto y cordialidad al momento de la redacción de un correo y clases virtuales. Estas normas comprenden todas las formas de interacción en el entorno digital como: correo electrónico, foros, blogs, sitios web, chats, redes sociales y demás aplicaciones y herramientas en Internet.

Anexo: Figura 10

Deberes y responsabilidades del docente:

Anexo: Figura 11

- Propiciar el aprendizaje colaborativo y participativo a través de tareas de discusión entre los estudiantes.

- Impulsar el aprendizaje activo, motivando a los estudiantes a presentar proyectos que permitan la discusión entre ellos valorando sus aportaciones, tomando como prioridad el tiempo destinado para la tarea estableciendo fechas límite para la misma.
- Retroalimentar activamente en el proceso de enseñanza- aprendizaje dando una respuesta pronta, oportuna y adecuada generada por los estudiantes.
- Respetar los diferentes estilos de aprendizaje, además de la práctica activa de los valores institucionales.
- Implementar una actividad inicial dinámica que permita retroalimentar los temas tratados en la clase anterior.
- Reportar la inasistencia de un estudiante después de 2 días para su correspondiente seguimiento.

2.2 Diseño de materiales educativos digitales

Los recursos digitales interactivos impactan significativamente en los estudiantes en su proceso de enseñanza- aprendizaje ya que se les presenta la información de manera no tradicional mediante recursos de audio, video, imágenes, etc.; lo cual provoca su atención permanente a la clase y una alta motivación por aprender los contenidos. El estudiante asocia la información nueva con la que ya posee, ajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

El diseño y aplicación del material digital educativo está enfocado en la asignatura denominada Historia del Arte y tiene como propósito esencial el encaminarse en crear una conciencia socio - histórica de la evolución de las artes desde la comunidad primitiva hasta el arte contemporáneo.

La asignatura está compuesta por tres unidades para lo cual para efectos de la investigación se ha considerado trabajar con la Unidad No. 1 la cual presenta los siguientes temas: Arte prehistórico: Grecia, Roma y Edad Media; Renacimiento, Manierismo, Barroco, Rococó, Clasicismo y Romanticismo; y, Naturalismo e Impresionismo.

Anexo: Tabla 2

El material digital a trabajar deberá considerar la temática planteada en cada uno de los temas y, como resultado de aprendizaje una vez finalizadas las sesiones serán:

- Determinar los aspectos básicos que caracterizan al arte antiguo en Roma e identificar sus principales expresiones artísticas.
- Expresar el valor estético, socio-cultural y la influencia que ha tenido el arte y las expresiones culturales en la edad media.
- Dominar los saberes de las artes y la cultura, mediante la identificación de los principales exponentes y expresiones artísticas del arte antiguo en Grecia y Roma

Para las actividades de formación educativa a través de la gestión de entornos virtuales mediante el uso de plataformas, la Universidad Nacional de Chimborazo UNACH, hace uso exclusivo de la plataforma MOODLE para todo el proceso de enseñanza, dotando a los estudiantes de todas las herramientas necesarias para su uso, como son: guías de uso de la plataforma, tutorías y cursos de capacitación. El objetivo es explorar nuevas maneras o mecanismos de enseñanza a través de herramientas tecnológicas que serán usadas de manera paralela a la plataforma MOODLE y de esta forma enriquecer la retroalimentación entre docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza.

Se plantean las siguientes actividades para el desarrollo de la asignatura de Historia del Arte y sus diferentes temáticas con el uso de herramientas digitales que se detallan a continuación:

Anexo: Tabla 3

Se utilizará como material de apoyo las siguientes actividades para el desarrollo del contenido.

Dentro de las actividades preliminares para las presentaciones del tema, Arte Romano se hará uso de la herramienta digital de **POWTOON**, esta herramienta permite crear animaciones atractivas para el estudiante donde por medio de un vídeo corto se presentará el tema que se va a exponer.

Enlace presentación herramienta Powtoon:

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

Además, de agregar contenido y revisión mediante la herramienta **Genially** por su versatilidad e interactividad para agregar contenido, imágenes y enlaces, resulta ser una herramienta tecnológica explorable, adaptable y flexible para los estudiantes.

Enlace presentación herramienta Genially:

<https://view.genial.ly/645fc032a33e8e001996734c/presentation-arte-romano>

Anexo: Figura 12

Anexo: Figura 13

El desarrollo del tema Época Imperial se llevará a cabo a través de la herramienta digital **GENIALLY** la misma que permitirá la participación activa de los estudiantes con la presentación de un video que sintetiza los aspectos importantes creando contenidos interactivos y animados del tema mencionado.

Anexo: Figura 14

Enlace presentación herramienta Genially:

<https://view.genial.ly/6460200850df4c00198523fd/presentation-presentacion-basica>

Para el desarrollo o exposición del tema se ha tomado en cuenta la herramienta Genially ya que la misma nos permite contar historias a través de contenidos interactivos como imágenes, microsites, vídeos o infografías.

Dentro de la presentación de genially se incluye un video corto de youtube con una duración de 6 minutos

Enlace presentación herramienta Genially:

<https://view.genial.ly/642b849849e84d001902f2c4/interactive-content-el-final-del-mundo-antiguo>

Anexo: Figura 15

Anexo: Figura 16

Para el desarrollo de cuestionarios de afianzamiento de conocimiento se va a hacer uso de la herramienta kahoot que nos permitirá identificar los temas en que los estudiantes requieren hacer un refuerzo, asimismo la ventaja de adquirir práctica en los conocimientos adquiridos.

Como actividad síncrona de grupo se la realizará haciendo gamificación por medio de herramientas como Jeopardy Lab, quizziz o kahoot entre otras herramientas para que permitirá identificar los temas en que los estudiantes requieren hacer un refuerzo, asimismo la ventaja de adquirir práctica en los conocimientos adquiridos.

Enlace evaluación herramienta Jeopardylabs:

<https://jeopardylabs.com/play/repaso-de-civilizaciones-antiguas>

Enlace evaluación herramienta Quizizz:

<https://quizizz.com/join/quiz/64601773a32463001>

Enlace evaluación herramienta Kahoot:

https://kahoot.it/challenge/09862008?challenge-id=5d52d5ba-49cf-49ee-b61d-2c66b63473bf_1684002961826

Enlace evaluación herramienta Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14894-el_final_del_mundo_antiguo.html

Anexo: Figura 17

Anexo: Figura 18

Anexo: Figura 19

Anexo: Figura 20

Para un refuerzo grupal y evaluación individual se trabajará con Iseazy, Esta herramienta apoya al aprendizaje independiente, y la evaluación de conocimientos, además de captar la atención del estudiante por su interactividad.

Enlace presentación y evaluación herramienta Iseazy::

<https://iseazy.com/dl/561eb7c8e8eb4def965748a552f7d382#/cover>

Anexo: Figura 21

Anexo: Figura 22

Anexo: Figura 23

2.3 Plataformas de gestión en entornos virtuales

Todas las herramientas digitales para el desarrollo del aprendizaje planteado se llevarán a cabo mediante el uso de la plataforma Moodle, es decir, todo el material elaborado se cargará en el único sistema integrado para crear ambientes de aprendizaje personalizados usado por la Universidad Nacional de Chimborazo.

Los beneficios del uso de la plataforma Moodle en la Universidad Nacional de Chimborazo en el ámbito educativo otorga algunos de los beneficios como herramienta pedagógica los cuales son:

- Permite crear y gestionar cursos, temas y contenidos de forma sencilla.
- Posibilita el uso de recursos didácticos actualizados.
- Facilita la comunicación bidireccional de estudiantes con profesores con una variedad de actividades para brindar capacitación (foros, chat, tareas, cuestionarios, consultas, talleres, etc.).
- Permite definir a los docentes sus escalas para calificar actividades de los alumnos.
- Presenta una interfaz de navegador amigable, eficiente y compatible con otras herramientas.
- Permite la autogestión del tiempo, lo que aumenta la independencia y autonomía de los estudiantes.

En la Plataforma Moodle se publicará toda la información relacionada a la asignatura, los horarios, fechas de entrega de tareas y evaluaciones en cada asignatura.

A continuación, detallamos como serán los canales de comunicación e información entre los actores vinculados al uso:

Comunicación:

Dentro de la plataforma Moodle se registrará el correo institucional de cada docente y el respectivo sílabo de la asignatura donde los estudiantes podrán contactarse con el docente en caso de requerirse.

El sistema para agendar en TELEVINCULACIÓN de la Unach permite a los docentes priorizar las peticiones en función a las características y perfil de vulnerabilidad del solicitante(comunidad); lo que ayudará a identificar a qué proyecto y convenio se lo direcciona para su ejecución, según el listado de proyectos vigentes y registrados en el sistema.

Cooperación:

Se habilitará dentro de la misma la plataforma Moodle un buzón de sugerencias e inquietudes para toda la comunidad educativa.

Cada docente creará un chat con cada uno de sus grupos, esto permitirá tener una conexión directa con sus estudiantes.

Cada docente publicará en Moodle su correo institucional para que sus estudiantes puedan contactarse.

Administración:

Para publicar información respecto de la Universidad, facultad o curso que se está desarrollando, solo se lo realizará por medio de la plataforma Moodle.

Para el registro de las calificaciones, por medio de Moodle se enlaza con un recurso de nombre SICOA (donde se lleva el registro de las calificaciones de cada uno de los estudiantes)

Para información (documentos) del estudiante se creará una cuenta en URKUND, para estudiantes.

2.3.1 Con qué recursos de apoyo vamos a contar

Recursos metodológicos:

El proceso educativo se llevará a cabo a través de la socialización de un instrumento académico denominado sílabo el cual contiene el nivel de formación, modalidad, asignatura, período académico de ejecución, nombre del docente asignado, fecha de creación y fecha de última actualización.

Toma en cuenta la descripción e intención formativa de la asignatura, las competencias y los resultados de aprendizaje del perfil del egresado de la carrera.

Recursos documentales:

Para tener mayor información respecto a la Universidad, facultad o curso que se está desarrollando se realizará por medio de la biblioteca virtual (Biblioteca Académica Universitaria) encaminada a fortalecer la gestión de la información mediante la atención telemática, publicaciones Unach, catálogo, bases de datos científicos, revistas científicas, repositorio institucional, área de no videntes y débiles visuales (Servicio inclusivo), recursos educativos abiertos y servicios en la gestión de bibliotecas.

Recursos informativos:

Con la ayuda de la plataforma Moodle y la biblioteca Académica Universitaria se mantendrá y garantizará la información institucional facilitando el conocimiento de los procesos e información de manera multidireccional.

Recursos relacionales:

La comunidad educativa promueve espacios virtuales motivacionales e intereses comunes, el uso de la tecnología, lo afectivo, la interactividad y la interacción permite el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de forma eficiente.

2.3.2 Orden de las actividades

Las actividades se desarrollarán de manera estructurada por sesiones de 50 minutos de duración, en donde el docente en función de la herramienta utilizada decidirá el tipo de sesión ya sea síncrona o asíncrona considerando el tipo de información presentada.

En el siguiente cuadro se detalla el esquema a ser desarrollado y su respectivo orden.

Anexo: Tabla 4

Se distribuirá cada módulo en 7 sesiones para la acción educativa dividida en 4 sesiones sincrónicas que incluye la evaluación final y 3 sesiones asincrónicas.

Sesiones sincrónicas 4 que se desarrollarán 1 para presentación del tema mediante el uso de Genially; la segunda sesión será para debate y fortalecimiento de conocimiento mediante el recurso de Powtoon, una tercera sesión para refuerzo, actividades de gamificación e interactividad y retroalimentación a través de recursos como Jeopardy lab y, una última sesión para la evaluación final mediante el uso de Iseazy.

Sesiones asincrónicas 3, donde los estudiantes tendrán 2 sesiones para revisión de contenido creado en Canva o Padlet para investigar previo a la clase sincrónica, y, una sesión para participar en foros o debates relacionados con el tema desarrollado en la clase mediante el uso de Moodle o Padlet.

En referencia al porcentaje de la calificación se tomará en cuenta el siguiente orden:

- Un 20% correspondiente al resultado de las evaluaciones al final de cada subtema (o unidad)
- Un 10 % será otorgado para participación en clase individual tales como actividades individuales en línea.
- Un 30% corresponde a las tareas subidas por parte de los estudiantes, las cuales deberán ser cargados en el link o el detalle en el link de Padlet destinado para las tareas.
- Un 30% corresponderá a los trabajos grupales.
- Un 10% será resultado de los debates o foros.

2.3.3 Actividades planteadas para el desarrollo del foro/debate

El objetivo principal de los debates en línea en el entorno Moodle será la interacción entre estudiantes y docentes mediante el intercambio virtual de los análisis y conocimientos a cada uno de los temas expuestos. Se deberá recordar que estos debates son ante todo diálogos respetuosos que permiten una interrelación cordial.

Los elementos que se considerarán para la evaluación de los debates estarán basados en dos criterios importantes que permitirán mediante un análisis objetivo y sistemático evaluar el desempeño de cada estudiante. Estos criterios son:

- **Calidad de análisis y solución de propuesta**; con un puntaje de criterio sobre 46 de un total de 70 puntos.
- **Nivel de seguimiento y participación en debate**; con un puntaje de criterio sobre 24 de un total de 70 puntos.

En la siguiente tabla detallamos los criterios de evaluación:

Anexo: Tabla 5

Posterior a contar con los adecuados criterios de evaluación los temas planteados para los foros/debate se detalla en el siguiente anexo.

Anexo: Tabla 6

2.3.4 Actividades planteadas para la evaluación final

Cuestionario de evaluación final:

Se plantea un modelo de cuestionario de base estructurada para la evaluación final que se describe en la sesión 7 de la tabla anexo 3 que se desarrollará de forma sincrónica, de este modo, se evaluará los conocimientos adquiridos.

Anexo: Cuestionario Tabla 7

En resumen, Moodle ofrece una amplia variedad de ventajas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, como la facilidad de creación y gestión de cursos, la retroalimentación del profesor, la personalización de los entornos virtuales de aprendizaje, la comunicación bidireccional y la interfaz amigable y eficiente, así mismo se entrega un manual de usuario de la plataforma o se podrá poner en contacto el alumnado mediante el soporte técnico digital que brinda la universidad mediante (sopORTE.aulasvirtuales@unach.edu.ec)

Anexo: Figura 24

Anexo: Figura 25

Enlace plataforma Moodle UNACH:

<https://uvirtual.unach.edu.ec>

3.CONCLUSIONES

- La educación es un proceso en constante evolución, y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza universitaria puede ser una herramienta muy valiosa para mejorar el proceso educativo. En particular, en la Escuela de Educación de la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH), se ha propuesto un proyecto que busca utilizar las TIC para facilitar un aprendizaje dinámico en los estudiantes.
- El uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza / aprendizaje requiere asumir con responsabilidad y ética profesional la práctica de la cátedra docente e investigativa en el entorno educativo, respetando el libre pensar de los estudiantes y propiciando un aprendizaje participativo y colaborativo.
- La dinámica del uso de recursos digitales implica la ausencia física de estudiantes y profesores en un salón de clase, razón por la cual, es importante disponer y socializar un código de ética que norme el comportamiento del estudiante en un entorno virtual, adoptando posturas y actitudes que permitan el normal desenvolvimiento de las actividades planteadas.
- Uno de los principales desafíos que enfrenta la educación actualmente es el escaso conocimiento de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes. Esto puede generar resistencia al uso apropiado de las TIC en su desempeño docente. Por lo tanto, es importante capacitar a los docentes para que puedan utilizar eficazmente estas herramientas y así mejorar el proceso educativo.
- El desarrollo de contenidos digitales en formatos multimedia permite una mejor retroalimentación de contenidos y conceptos facilitando el trabajo docente y por ende mantienen una alta motivación de los estudiantes al usar gráficos, videos, audios y test interactivos.
- La creación de interacción o gamificación es una tarea que demanda tiempo considerable en el docente y pone a prueba su creatividad; sin embargo, al momento de llevarlo a la práctica se justifica el tiempo invertido por parte del docente ya que la herramienta digital creada motiva e incentiva al estudiante en su proceso de aprendizaje.
- El uso de LMS y recursos en diseño de materiales genera un cambio de paradigma sobre la metodología de enseñanza y aprendizaje a través de un sin número de recursos gratuitos, multilingües, intuitivos, didácticos que se puedan hacer con o sin internet.
- Las plataformas LMS son un gran recurso para lograr un aprendizaje colaborativo ya que permite la interacción y autoevaluación de los conocimientos de manera más dinámica y objetiva, potencializando la participación del estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

4.INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Normas Generales para estudiantes.....	21
Figura 2: Normas de Comportamiento para estudiantes.....	21
Figura 3: Comportamiento en blogs.....	22
Figura 4.:Comportamiento en chats.....	22
Figura 5: Puntualidad.....	22
Figura 6: Trabajo colaborativo y cooperativo.....	22
Figura 7: Normas Generales para docentes.....	22
Figura 8: Normas de comportamiento para docentes.....	22
Figura 9: Comunicación Institucional.....	23
Figura 10:Entornos digitales.....	23
Figura 11:Deberes y Responsabilidades de los docentes.....	23
Figura 12: Herramienta digital POWTOON.....	25
Figura 13: Herramienta digital GENIALLY.....	25
Figura 14: Herramienta digital GENIALLY 2.....	25
Figura 15: Herramienta digital GENIALLY 3.....	26
Figura 16: Herramienta digital GENIALLY 4.....	26
Figura 17: Herramienta digital JEOPARDY LABS.....	26
Figura 18: Herramienta digital QUIZZZ.....	26
Figura 19: Herramienta digital KAHOOT.....	26
Figura 20: Herramienta digital EDUCAPLAY.....	27
Figura 21: Herramienta digital ISEAZY.....	27
Figura 22: Herramienta digital ISEAZY 2.....	27
Figura 23: Herramienta digital ISEAZY.....	27
Figura 24: Plataforma Moodle.....	29
Figura 25: Plataforma Moodle 2.....	29

5.INDICE DE TABLAS

Tabla:1 Preguntas de reflexión.....	18
Tabla 2: Temas Asignatura Historia del Arte, Unidad 1.....	24
Tabla 3: Herramientas digitales.....	24
Tabla 4: Esquema de trabajo.....	30
Tabla 5: Criterios de evaluación para debate.....	31
Tabla 6: Temas para foro de debate.....	31
Tabla 7: Cuestionario para evaluación final en Iseazy.....	31

6.ANEXOS

FIGURAS:



Figura 1. Normas Generales para estudiantes



Figura 2. Normas de Comportamiento para estudiantes



Figura 3. Comportamiento en blogs



Figura 4. Comportamiento en chats



Figura 5. Puntualidad



Figura 6. Trabajo colaborativo y cooperativo



Figura 7. Normas Generales para docentes



Figura 8. Normas de comportamiento para docentes



Figura 9. Comunicación Institucional



Figura 10. Entornos digitales



Figura 11. Deberes y Responsabilidades de los docentes



Figura 12. Herramienta digital POWTOON



Figura 13. Herramienta digital GENIALLY



Figura 14. Herramienta digital GENIALLY 2



Figura 15. Herramienta digital GENIALLY 3



Figura 16. Herramienta digital GENIALLY 4



Figura 17. Herramienta digital JEOPARDY LABS



Figura 18. Herramienta digital QUIZIZZ



Figura 19. Herramienta digital KAHOOT



Figura 20. Herramienta digital EDUCAPLAY

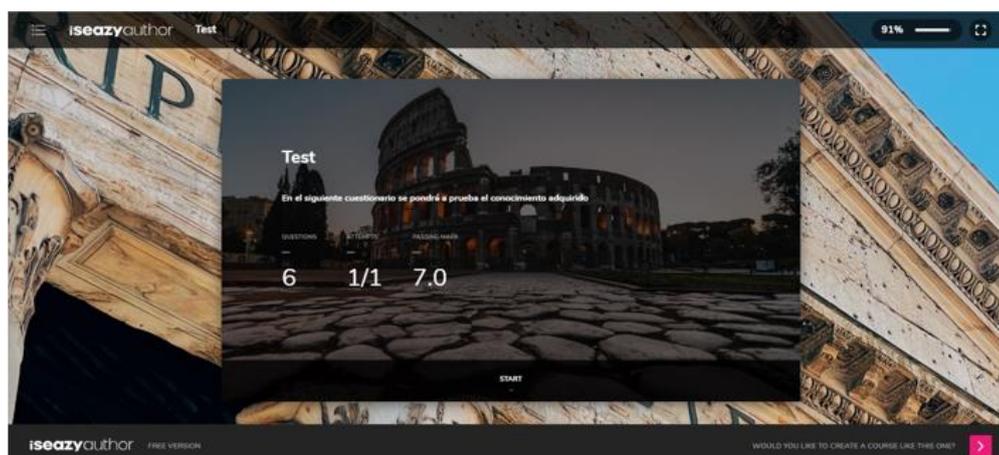


Figura 21. Herramienta digital ISEAZY

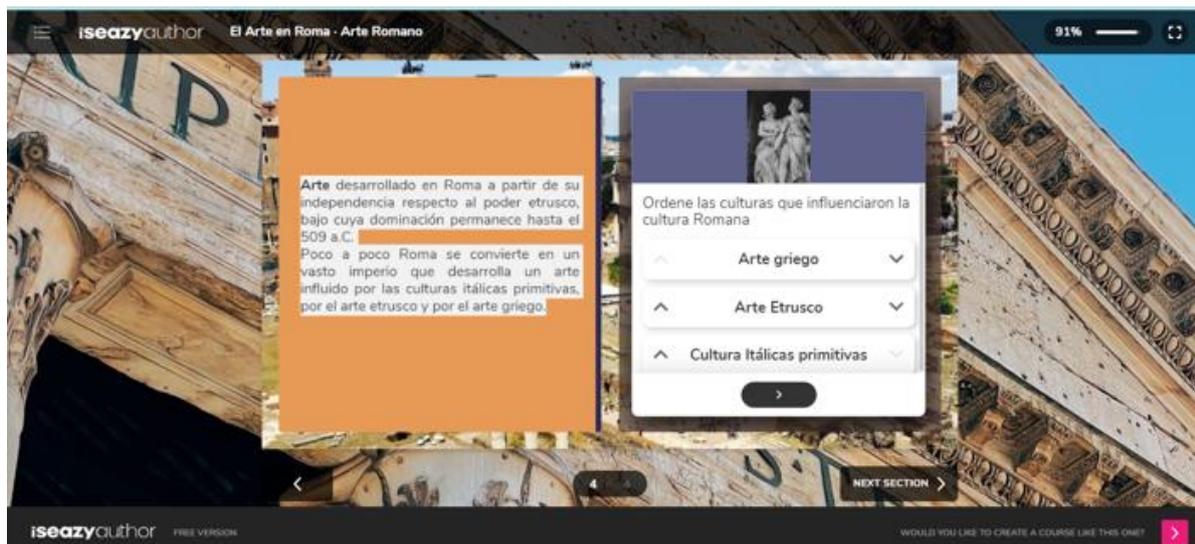


Figura 22. Herramienta digital ISEAZY 2

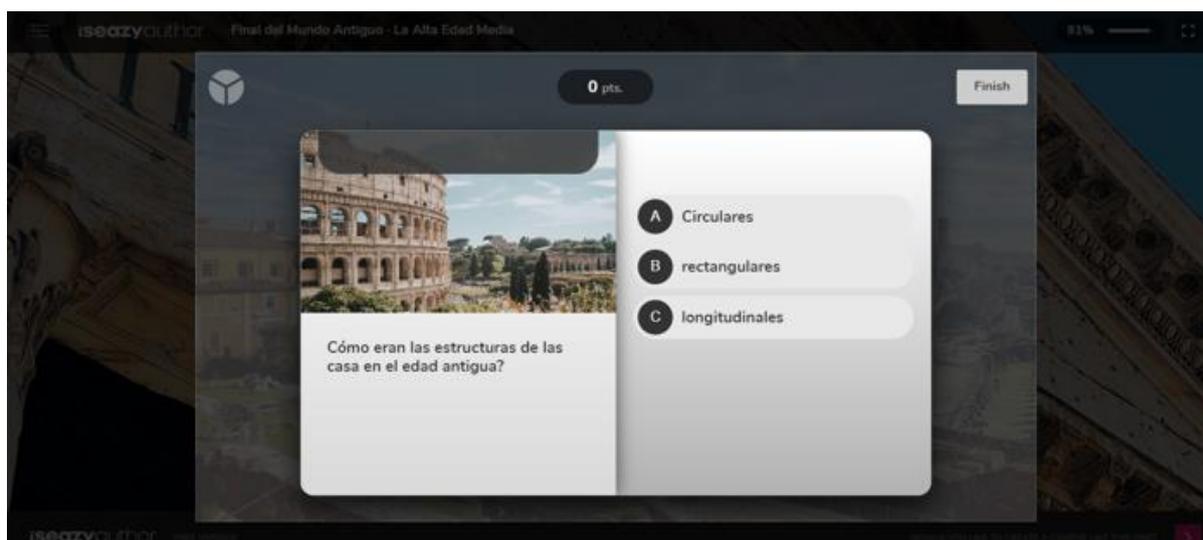


Figura 23. Herramienta digital ISEAZY 3

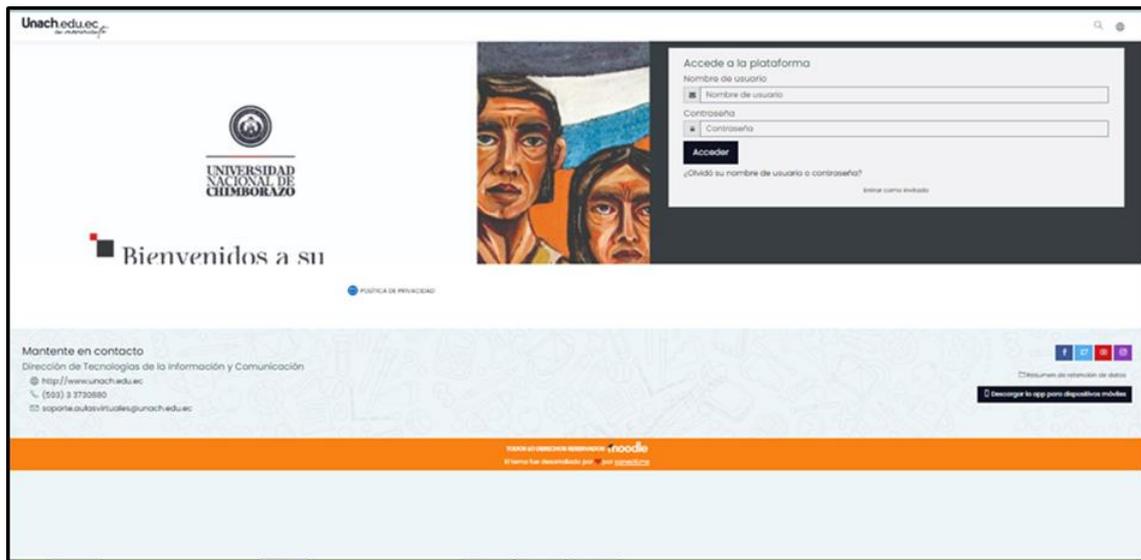


Figura 24. Plataforma MOODLE

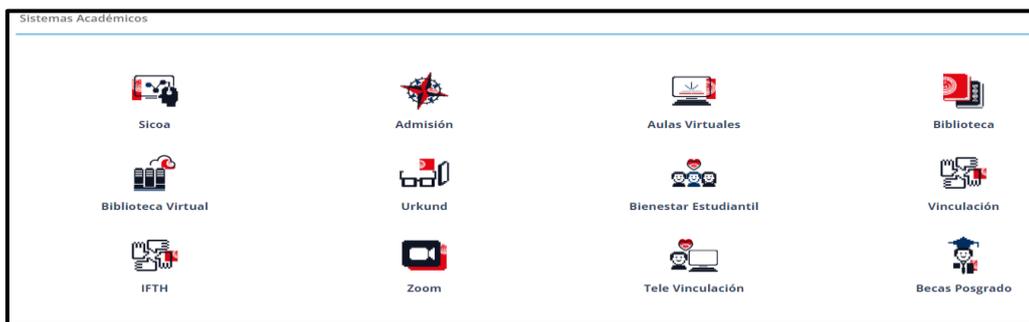


Figura 25. Plataforma MOODLE 2

Tablas:

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN	
¿Qué recursos digitales son los más atractivos para estudiantes dentro del rango de 19 a 22 años?	
¿Qué expectativas tienen los estudiantes al momento de desarrollar una clase con el uso de herramientas digitales?	
¿Qué conocimientos previos deberá tener el docente para poder hacer un buen uso de los recursos digitales?	
¿Qué características deben cumplir los recursos digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje?	
¿Por qué los recursos digitales permiten convertir la mera transmisión de información en un verdadero material para generar aprendizajes significativos?	
¿Qué herramientas digitales permiten la elaboración de contenidos educativos colaborativos?	

Tabla 1: Preguntas de reflexión

Nombre de la asignatura	Unidad	Nombre de la Unidad	Subtemas de la Unidad a ser tratados
Historia del Arte	Unidad 1	Arte antiguo. Grecia y Roma. Edad Media	El arte en Roma
			La época imperial
			EL final del mundo antiguo

Tabla 2: Temas Asignatura Historia del Arte, Unidad 1

ACTIVIDADES	Herramientas Digitales	Bondades de las herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"> - Videos del arte en roma. - Infografías de la época imperial. - Contenidos interactivos de la era del fin del mundo antiguo. 	<p style="text-align: center;">Genially</p> 	<p>Contar historias a través de contenidos interactivos como imágenes, microsites, vídeos o infografías.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Elaborar presentaciones animadas de audio y video sobre el arte antiguo enfocado en Grecia y Roma. 	<p style="text-align: center;">Powtoon</p> 	<p>Powtoon permite crear presentaciones profesionales y sorprendentes.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Crear infografías animadas que aporten visualmente en el aprendizaje de la historia del imperio romano. 	<p style="text-align: center;">Canva</p> 	<p>Gran variedad de formatos para generar el diseño que mejor convenga.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Interactuar con los estudiantes mediante juegos dinámicos que permitan un aprendizaje interactivo. 	<p style="text-align: center;">Jeopardy labs</p> 	<p>Creación de juegos de preguntas para los alumnos, como programa de televisión.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Crear espacios de aprendizaje dinámicos donde los estudiantes puedan subir su contenido. 	<p style="text-align: center;">Padlet</p> 	<p>Muro virtual donde los estudiantes suben sus trabajos, tareas y archivos en general.</p>

<p>- Realizar consultas bibliográficas de fuentes verificables y con rigor científico.</p>	<p>Scribd</p> 	<p>Plataforma de repositorio bibliográfico de libros, revistas e investigaciones científicas.</p>
<p>-Revisión de contenidos y aplicación de test de evaluación</p>	<p>IsEazy</p> 	<p>Herramienta para revisión y refuerzo de contenido de una forma muy dinámica.</p>

Tabla 3: Herramientas digitales

SESIÓN	TIPO DE SESIÓN		DURACIÓN	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA DIGITAL
	Síncronas	Asíncronas			
1	X		50 minutos	Presentación del tema	Genially
2	X		50 minutos	Debate y fortalecimiento de conocimiento	Powtoon
3		X	50 minutos	Revisión de contenido	Canva
4	X		50 minutos	Refuerzo, actividades de gamificación e interactividad y retroalimentación	Jeopardy Labs
5		X	50 minutos	Crear espacios de aprendizaje dinámicos donde los estudiantes puedan subir su contenido.	Padlet
6		X	50 minutos	foros o debates relacionados con el tema desarrollado	Foros Moodle, Padlet
7	x		50 minutos	Evaluación Final	Evaluación Iseazy

Tabla 4: Esquema de trabajo

Criterios	Excelente	Superior	Satisfactorio	Pobre	Muy pobre	Puntuación del criterio
	46 puntos	44 puntos	38 puntos	35 puntos	20 puntos	
Calidad de análisis y solución propuesta	Sus soluciones o decisiones son innovadoras, agregando valor a sus compañeros.	Aplica conceptos relevantes con profundidad, analiza los contextos empresariales y personales.	Aporta valor al debate, demostrando comprensión de conceptos de la materia aplicable al caso.	Aporta valor al debate de manera marginal, repitiendo ideas ya discutidas, sin aplicar conceptos relevantes.	Ausencia de aportaciones, o aportes no relevantes sin valor para el debate.	46/70
Criterios	Excelente	Superior	Satisfactorio	Pobre	Muy pobre	Puntuación del criterio
	24 puntos	19 puntos	16 puntos	10 puntos	1 punto	
Nivel de seguimiento y participación en debate	Participa de manera continua durante los tres días que dura el debate construyendo sus aportes sobre los planteamientos del profesor y compañeros	Participa los tres días que dura el debate construyendo sus aportes sobre los planteamientos del profesor.	Participa al menos dos de los tres días que dura el debate.	Participa uno de los tres días que dura el debate.	No participa o sus aportaciones no están construidas partir de los planteamientos del profesor ni los de sus compañeros	24/70
TOTAL						70

Tabla 5: Criterios de Evaluación

Tema 1	Debate a ser tratado	Duración del debate	Condiciones del debate	Resultados esperados del debate
El arte en roma	¿Cuál fue la influencia de la cultura etrusca y la griega en el arte romano y cómo se adaptan estas influencias al gusto y a las necesidades romanas?	72 horas (podemos colocar las fechas y las horas específicas del debate al colocar en la plataforma)	a.-Revisar las normas de comportamiento general antes de iniciar el foro de debates.	Los resultados esperados al finalizar un debate en una plataforma educativa en línea incluyen el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis, la mejora de la capacidad de comunicación, la adquisición de nuevos conocimientos y la motivación y compromiso con el aprendizaje
			b.-Deberá leer el tema y las lecturas de profundización y posterior a ello realizará un test de evaluación, el cual al término del mismo se abrirá la sección del debate.	
Tema 2	Debate a ser tratado	Duración del debate	Condiciones del debate	Resultados esperados del debate
La época imperial	¿Cómo se comparan y contrastan las influencias de la cultura griega y la cultura etrusca	72 horas (podemos colocar las fechas y las horas específicas del debate al	a.-Revisar las normas de comportamiento general antes de iniciar el foro de debates.	Los resultados esperados al finalizar un debate en una plataforma educativa en línea incluyen el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis, la mejora de la

	en el arte romano durante la época imperial en comparación con la Edad Media?	colocar en la plataforma)	b.-Deberá leer el tema y las lecturas de profundización y posterior a ello realizará un test de evaluación, el cual al término del mismo se abrirá la sección del debate.	capacidad de comunicación, la adquisición de nuevos conocimientos y la motivación y compromiso con el aprendizaje
Tema 3	Debate a ser tratado	Duración del debate	Condiciones del debate	Resultados esperados del debate
El final del mundo antiguo	¿Cómo influyó el arte y la cultura de la antigua Grecia y Roma en la Edad Media, y cómo se comparan y contrastan los estilos y temas artísticos de estas épocas ? ¿Cómo se relaciona esto con el concepto del "fin del mundo antiguo"?	72 horas (podemos colocar las fechas y las horas específicas del debate al colocar en la plataforma)	a.-Revisar las normas de comportamiento general antes de iniciar el foro de debates.	Los resultados esperados al finalizar un debate en una plataforma educativa en línea incluyen el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis, la mejora de la capacidad de comunicación, la adquisición de nuevos conocimientos y la motivación y compromiso con el aprendizaje

			<p>b.-Deberá leer el tema y las lecturas de profundización y posterior a ello realizará un test de evaluación, el cual al término del mismo se abrirá la sección del debate.</p>	
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Tabla 6: Temas de Debate

Cuestionario Evaluación Final	¿Marque con una X. La respuesta correcta
¿En qué año se ubica la edad antigua?	476 D.C. _____ 1.492 _____ 3.500 A.C. _____
¿Cuáles fueron las primeras civilizaciones que poblaron la Península?	Los Romanos _____ Los Celtíberos _____ Iberos y Celtas _____ Todas las anteriores _____
En el Arte Romano: ¿La Arquitectura Civil se referiría a la construcción de?	Basílicas y termas _____ Templos _____ Acueductos, puentes, vías _____ _____
¿La ciudad de Roma está ubicada en el Centro de la Península Balcánica?	Verdadero: _____ Falso: _____
¿Dónde fueron encontradas las pinturas de mosaico del Arte Romano más importantes?	Monte Vesubio _____ Ruinas de Pompeya _____ Monte Herculano _____

<p>Según la línea del tiempo, ¿cuáles son las épocas?</p>	<p>476 D.C. _____ 3500 A.C. _____ 3500 AC - 476 DC - 1492 – 1789 _____ Todas las anteriores _____</p>
<p>¿El Imperio Romano fue el período de máxima expansión para Occidente?</p>	<p>Verdadero _____ Falso _____</p>

Tabla 7: Cuestionario Evaluación Final Herramienta digital Iseazy

7.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Epper, R., & Bates, A. (2004). Enseñar al profesorado cómo utilizar la tecnología. Buenas prácticas de instituciones líderes. Barcelona: UOC.

Gluchmanová, M. (2018). Ética Profesional de los Docentes. Prometeica Revista de Filosofía, No. 14. Obtenido de <https://www.prometeica.com/ojs/index.php/prometeica/article/download/173/158>
<https://doi.org/10.24316/prometeica.v0i14.173>

Hammer, M. (1990). Reengineering work: Don't automate, obliterate. Boston: Harvard.

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2011).

Indicadores de Tecnología de información y comunicación. Encuesta Nacional Multipropósito de Hogares. INEC. Quito: INEC.

Is Easy: Creación y distribución de cursos e-learning. Obtenido de <https://www.iseazy.com/es/blog/iseazy-go-distribucion-cursos-elearning/>

Pedagogía de las artes y humanidades. Universidad Nacional de Chimborazo UNACH. (Diciembre de 2022). Obtenido de <https://www.unach.edu.ec/pedagogia-de-las-artes-y-humanidades-ele/>

Revista Cubana de Educación Superior (2015). Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, Volumen 34, no. 3. Obtenido de URL [Obtenido de URL Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje \(sld.cu\) scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142015000300006](https://sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142015000300006)

Universidad Nacional de Chimborazo UNACH. (Diciembre de 2022). La Universidad - Nosotros Obtenido de URL https://www.unach.edu.ec/nosotros_ele/