



Maestría en

EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Trabajo de titulación previa a la obtención de título de Magíster en Educación mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.

AUTORES:

Diego Javier Ortega Vasquez
Jenny Elizabeth Sandoval Pallasco
Jessenia Lizbeth Vivanco Erraez
Jessica Elizabeth Apolo Torres
Rocío Del Cisne Apolo Torres

TUTORES:

Sandra Chassi
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña

Título del Trabajo de Titulación

Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza.

Quito, noviembre 2023

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Diego Javier Ortega Vásquez**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **“Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza”**, 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.



Diego Javier Ortega Vásquez

Correo electrónico: djortega3496@gmail.com

Yo, **Jenny Elizabeth Sandoval Pallasco**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **“Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza”** 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.



Jenny Elizabeth Sandoval Pallasco

Correo electrónico: uemmbjsandoval@gmail.com



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Jessenia Lizbeth Vivanco Erraez*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *“Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza”* 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.

Jessenia Lizbeth Vivanco Erraez

Correo electrónico: lerraez0@gmail.com

Yo, *Jessica Elizabeth Apolo Torres*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *“Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza”* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

Jessica Elizabeth Apolo Torres

Correo electrónico: jessy_eliz26@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Rocío Del Cisne Apolo Torres**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado “**Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza**” 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.



Rocío Del Cisne Apolo Torres

Correo electrónico: ladyrosy11@hotmail.es

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Diego Javier Ortega Vásquez** en calidad de autor del trabajo de investigación titulado “*Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza*”, 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, noviembre 2023



Diego Javier Ortega Vásquez

Correo electrónico: djortega3496@gmail.com

Yo, **Jenny Elizabeth Sandoval Pallasco** en calidad de autor del trabajo de investigación titulado “*Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza*”, 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, noviembre 2023



Jenny Elizabeth Sandoval Pallasco

Correos electrónicos: uemmbjsandoval@gmail.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Jessenia Lizbeth Vivanco Erraez* en calidad de autor del trabajo de investigación titulado “*Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza*”, 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, noviembre 2023

Jessenia Lizbeth Vivanco Erraez

Correo electrónico: lerraez0@gmail.com

Yo, *Jessica Elizabeth Apolo Torres* en calidad de autor del trabajo de investigación titulado “*Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza*”, 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, noviembre 2023

Jessica Elizabeth Apolo Torres

Correos electrónicos: jessy_eliz26@hotmail.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Rocío Del Cisne Apolo Torres* en calidad de autor del trabajo de investigación titulado “*Competencias digitales básicas del docente para el empleo adecuado de las TIC en la enseñanza*”, 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, noviembre 2023

Rocío Del Cisne Apolo Torres

Correo electrónico: ladyrosyl1@hotmail.es

DEDICATORIA

El presente proyecto está dedicado, en primera instancia a Dios quien ha sido la inspiración y fuente de sabiduría durante este proceso, a nuestros padres, amigos y seres queridos, quienes con su amor incondicional fueron la clave en los días difíciles que atravesamos durante la etapa de formación académica para no desistir de la meta. A nuestros profesores tutores cuya enseñanza y aprendizaje proporcionado nos sirvió de guía experiencia y orientación. Así mismo a nuestros compañeros del proyecto por la valiosa colaboración, apoyo y esfuerzo en conjunto que fueron indispensables y fundamentales para el desarrollo del mismo, a la Institución La Unidad Educativa Municipal del "Milenio Bicentenario" nuestra gratitud por habernos brindado la información necesaria y de esta forma llevar a cabo este proyecto. Este logro también va dedicado a la UIDE-EIG y a todos quienes de alguna manera nos han ayudado y contribuido en nuestro crecimiento y desarrollo profesional.

AGRADECIMIENTO

Nuestra más eterna gratitud a Dios por darnos la fortaleza y sabiduría para poder enfrentar las adversidades que se presentaron en el camino y poder superarlas con esfuerzo y valentía.

A nuestras distinguidas autoridades y docentes de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) EIG, por habernos permitido ser parte de esta experiencia académica y brindarnos la oportunidad de adquirir conocimientos valiosos que han aportado a nuestra formación personal y profesional.

A nuestros docentes por el compromiso y excelencia con la cual nos han guiado en el transcurso de esta maestría.

Resumen Ejecutivo

Actualmente la educación demanda del uso de la tecnología, cada vez es más necesario para el estudiante que ha crecido y se desarrolla en un mundo interactivo y digitalizado; sin embargo, es una realidad que algunos docentes son aún migrantes digitales, es decir no todos manejan correctamente la tecnología y únicamente la utilizan de manera tradicional, más no como herramienta pedagógica de enseñanza. Este proyecto se basará en un contexto educativo real, con especial atención en el profesorado, debido a que el objetivo es fortalecer el desarrollo de competencias digitales básicas en los docentes de séptimo año de la Unidad Educativa Municipal del "Milenio Bicentenario" mediante una capacitación que permita a los educadores la actualización en el uso de las TIC, que les permitirá aplicar diversos métodos y procedimientos, generando en los estudiantes conocimientos y competencias para enfrentar el mundo en el que se desenvuelven. Crearemos un curso de capacitación en la plataforma digital Brightspace, en donde el docente aprenderá de contenidos conceptuales y procedimentales como el concepto de competencias digitales básicas, la definición y comprensión teórica de lo que implican las competencias digitales básicas para un docente; en cuanto a los conocimientos procedimentales aprenderá sobre la utilización de herramientas digitales para la enseñanza; además de estrategias y pasos para modificar o ajustar los recursos digitales existentes para satisfacer necesidades específicas de enseñanza y aprendizaje. Además, el docente habrá adquirido actitudes positivas como la apertura para aprender nuevas habilidades digitales; confianza en la capacidad de utilizar herramientas digitales; flexibilidad y disposición para adaptar recursos y métodos; y el reconocimiento de la importancia de la actualización constante.

Palabras clave: Competencias digitales, metodología, docente, enseñanza, TIC.

Abstract

Currently education demands the use of technology, it is increasingly necessary for the student who has grown and develops in an interactive and digitalized world, however it is a reality that some teachers are still digital migrants, not all of them handle technology correctly and only use it in a traditional way, but not as a pedagogical teaching tool. This project will be based on a real educational context, with special attention to teachers, due the objective is to strengthen the development of basic digital competencies in Seventh-year teachers at the "Milenio Bicentenario" Municipal Educational Unit through training that allows educators to update of the use of ICT, which will permit them to apply various methods and procedures, generating knowledge and skills in students to face the world in which they are involved. We will create a training course on the Brightspace digital platform, where the teacher will learn conceptual and procedural content such as the concept of basic digital competencies, the definition and theoretical understanding of what basic digital competencies imply for a teacher; concerning procedural knowledge will learn about the use of digital tools for teaching; strategies and steps to modify or adjust existing digital resources to satisfy specific teaching and learning needs. In addition, the teacher will have acquired positive attitudes such as: openness to learn new digital abilities; confidence in the capacity to use digital tools; flexibility and willingness to adapt resources and methods; and recognition of the importance of constant updating.

Keywords: Digital skills, methodology, teacher, teaching, ICT.

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	3
CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.1. Antecedentes	3
1.2. Problematización	4
1.3. Justificación	5
1.4. Objetivos	6
1.4.1. Objetivo General.....	6
1.4.2. Objetivos Específicos:	6
CAPÍTULO II.....	3
RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES	3
2.1. Responsabilidad Social	8
2.2. Misión	8
2.3. Visión.....	8
2.4. Valores, compromisos y deberes	8
2.5. Protocolo de buenas prácticas de la comunicación en entornos virtuales del aprendizaje.	9
2.5.1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado.....	13
2.5.2 Compromisos y deberes en relación con la institución educativa	13
2.5.3. Compromisos y deberes en relación con los compañeros	14
2.5.4. Compromisos y deberes en relación con la profesión	15
2.5.5. Compromisos y deberes en relación con la sociedad	15
CAPÍTULO III.....	8
DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES.....	8
3.1. Diseño de contenido del curso	13
3.2. Recursos digitales educativos planteados:	14
3.2.1. Primera sesión.....	14
3.2.2. Segunda sesión.....	14
3.2.3. Tercera sesión	15
3.3. Preguntas de reflexión:	16

3.4. Manifiesto de recursos educativos digitales	19
3.4.1. Contextualización	19
3.4.2. Preguntas de reflexión	20
3.6. Guion multimedia 1	22
3.6.1. Primera sesión.....	22
3.7. Guion multimedia 2	23
3.7.1. Primera sesión.....	23
3.8. Guion multimedia 3	24
3.8.1. Segunda sesión.....	24
3.9. Curso de competencias digitales en la herramienta ISEASY	25
3.9.1. Creando un paquete scorm 1.2.....	25
3.9.2. Objetivo del material didáctico creado	25
3.9.3. Contenido.....	25
3.9.4. Proceso de creación de contenidos.	27
CAPÍTULO IV	13
PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.....	13
4.1. Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta	31
4.2. Actividades	31
4.3. Entorno	32
4.4. Recursos de apoyo.	32
4.5. Planificación de la estructura de los contenidos de la capacitación disponibles en la plataforma virtual.....	33
4.6. Contenidos:	34
4.7. Ampliando horizontes.....	35
4.8. Estructura de la plataforma virtual	35
4.8.1. Diseño de la plataforma virtual de aprendizaje	35
4.8.2. Desarrollo:	35
4.8.3. Cronograma de Actividades:	36
4.9. Secciones:	37
4.10. Estructura del curso y herramientas.....	38
CAPÍTULO V.....	31
CONCLUSIONES GENERALES.....	31
5.1 Conclusiones.....	46

CAPITULO VI	46
BIBLIOGRAFÍA	46
CAPITULO VII	50
ANEXOS	50
7.1. Anexos.	52
Anexo1. Diseño de materiales educativos digitales- Guion multimedia 1 Primera sesión.....	52
Anexo 2. Guion multimedia 2-Segunda sesión	53
Anexo 3. Guion multimedia 3-Segunda sesión	53
Anexo 4. Pasos para crear un paquete scorm 1.2.....	55
Anexo5. Recurso digital 1	58

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cronograma de actividades de la capacitación	36
Tabla 2. Contenido de la capacitación sección 1.	39
Tabla 3. Contenido de la capacitación sección 2.	40
Tabla 4. Contenido de la capacitación sección 3.	41

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Netiqueta	9
Figura 2. Protocolos para una correcta comunicación en entornos virtuales.....	10
Figura 3. Obligaciones del docente capacitador.	11
Figura 4. Consecuencias del mal uso.....	12

INTRODUCCIÓN

El currículo priorizado del Ministerio de Educación exige que los docentes de las unidades educativas públicas cuenten con las competencias necesarias para implementar la tecnología en el aprendizaje significativo dentro del aula. Sin embargo, no todos los educadores incluyen en su planificación el uso de recursos digitales como herramientas de apoyo para la enseñanza, dejando de lado los múltiples beneficios que la tecnología aporta a la educación.

Frente a esta problemática la presente investigación está encaminada a fortalecer las competencias digitales básicas de los docentes de 7mo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal del "Milenio Bicentenario" con el fin de actualizar sus conocimientos para el empleo adecuado de las TIC como recurso de apoyo para la enseñanza.

La naturaleza de este proyecto es de mejora ya que pretende dar continuidad a la formación y actualización docente de la unidad educativa, enfocada con la misión institucional que busca el desarrollo racional y crítico de los estudiantes con el apoyo de las TIC.

La metodología de este proyecto es la investigación acción porque pretende mejorar la práctica educativa en la enseñanza, ante las demandas de la educación actual el conocimiento y uso de la tecnología se presenta como una necesidad institucional latente que debe ser atendida como prioridad, debido a que los docentes a pesar de contar con los recursos tecnológicos, no tienen acompañamiento y un plan de capacitación enfocado al manejo de las TIC en la educación

Es por este motivo que nuestra propuesta está orientada al diseño de un curso de capacitación online que de soporte a las competencias digitales básicas del docente para que pueda desenvolverse de manera ágil, eficiente y creativa según los requerimientos de la asignatura que imparta y con capacidad de generar sus propios recursos educativos y reflexionar sobre los beneficios de aplicar la Tecnología en la enseñanza.

CAPITULO I

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

La Unidad Educativa Municipal del Milenio Bicentenario” es una institución educativa ubicada en la Ciudadela Franco Méndez, sector El Beaterio al Sur de Quito-Ecuador.

Fue inaugurada en el período del alcalde Augusto Barrera, el 17 de noviembre del 2008, con la finalidad de brindar un servicio educativo de calidad al sur de la capital. Actualmente con niveles educativos desde Inicial a Tercero BGU y Bachillerato Internacional, financiado por el Municipio de Quito. Cuenta con 1.819 estudiantes y 87 docentes, dispone de una amplia infraestructura, un bloque de primaria y dos de secundaria, canchas de uso múltiple, bar, enfermería, odontología, psicología, tiene además de Auditorio, Salón de Uso Múltiple, Biblioteca, Laboratorio de Física, Laboratorio de Química, cada uno con implementos tecnológicos de audio y proyector, un Laboratorio de Inglés equipado con 36 laptops para uso de estudiantes y un laboratorio de computación con 31 laptops que actualmente está en desuso, durante el confinamiento por la Pandemia de COVID 19 entró en funcionamiento la Plataforma Virtual Municipal “CEVIM”, para inicio del presente año lectivo 2023-2024 cada docente fue dotado de una laptop y Pen Tablet como herramientas tecnológicas.

Las aulas de 1ero a 5to de básica disponen de pizarra digital y de 6to a 3ro Bachillerato con un proyector en cada aula, en estado físico regular.

La Unidad Educativa Municipal del “Milenio Bicentenario” tiene como misión “brindar una educación de calidad y calidez; en razón de que la educación es el camino para alcanzar el crecimiento y desarrollo integral de las personas y la sociedad”. En cuanto a su visión, esta institución busca “ser una institución educativa líder en el país, reconocida por su excelencia académica y formación integral de sus estudiantes”.

1.2. Problemática

En la actualidad la malla curricular del Ministerio de Educación exige que los docentes de las unidades educativas públicas cuenten con las competencias necesarias para implementar la tecnología en el aprendizaje significativo dentro del aula, sin embargo no todos los docentes cuentan con las habilidades, destrezas y competencias que se necesita para la utilización de las TIC dentro del desarrollo de las diferentes asignaturas, por esta razón la presente investigación está encaminada a evaluar cuales son las competencias digitales básicas que deben poseer los docentes de 7mo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal del “Milenio Bicentenario” para el empleo adecuado de las TIC como recurso de apoyo para la enseñanza.

El uso de la tecnología en la educación cada vez es más necesario y puede resultar una herramienta positiva para el docente y el estudiante sin embargo es una realidad que algunos docentes son aún migrantes digitales, este término hace referencia a que no todos manejan correctamente la tecnología y únicamente la utilizan de manera tradicional, en su práctica diaria como redes sociales, revisión de correos electrónicos, más no como herramienta pedagógica de enseñanza.

El escaso uso de tecnología en algunos docentes puede darse por diferentes motivos entre ellos los más observables son: el desconocimiento y desactualización, debido a que algunos se titularon en épocas en las que no era muy frecuente el uso de plataformas digitales, programas de edición de contenido, bibliotecas virtuales, etc.

Según Cabero y Romero (2007) manifiestan que “Las TIC vienen a exigir y a facilitar una visión más exigente y amplia de la profesionalidad de los docentes, exigiendo para su integración de mayores dosis de planificación y trabajo. Intentando salvar la mera integración de tecnologías en los centros educativos y propiciando verdaderos procesos de integración curricular de las TIC”.

Los docentes tienen que estar en capacidad de diseñar comunidades de conocimiento basadas en las TIC, y también de saber utilizar estas tecnologías, actitud ante el uso de las TIC para apoyar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes tanto en materia de creación de conocimientos como para su aprendizaje permanente y reflexivo. (UNESCO , 2019)

Esta propuesta es de vital importancia debido a la creciente influencia de las TIC en la sociedad y el campo educativo. Los docentes deben estar preparados para adaptarse a este cambio tecnológico y aprovechar las oportunidades que ofrecen las herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3. Justificación

Con este proyecto se pretende fortalecer el desarrollo de competencias digitales básicas en los docentes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal del "Milenio Bicentenario" mediante el diseño de una capacitación que permita a los educadores la actualización estratégica en el uso de las TIC como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre esta problemática hay pocas investigaciones ya que en su mayoría hacen énfasis en los educandos más no en el docente, por lo que esta propuesta sugiere una iniciativa en beneficio de las exigencias de la educación actual.

En un mundo cada vez más digitalizado, las competencias digitales básicas son habilidades esenciales que permiten a las personas utilizar la tecnología de una manera efectiva en su vida personal y profesional, la implementación exitosa de este proyecto podría fortalecer la calidad educativa y preparar a los docentes para enfrentar los desafíos tecnológicos en el aula, maximizando el potencial en la aplicación de las TIC como recurso educativo.

Según Arce (2013) en su investigación manifiesta que hoy en día no basta con transmitir conocimientos a modo de cátedra; el educar para la vida exige que como profesores desarrollemos múltiples competencias, junto con la capacidad para diseñar experiencias de aprendizaje significativas. Vivimos en una era digital donde la tecnología juega un papel central en todos los aspectos de la vida y la educación no es una excepción. Por lo que los docentes deben estar preparados para guiar a los estudiantes en el uso crítico y constructivo de las herramientas digitales, lo cual es esencial para su éxito académico y futuro profesional. En otras palabras, la iniciativa de realización de este proyecto se justifica por la necesidad indispensable de preparar a los docentes, donde las habilidades digitales son esenciales para el progreso y la participación efectiva en la sociedad.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Capacitar a los docentes de séptimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal del “Milenio Bicentenario” en competencias digitales básicas con la aplicación de herramientas digitales, mejorando su proceso de enseñanza a través del uso adecuado de las TIC.

1.4.2. Objetivos Específicos:

Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

- Determinar la responsabilidad social del uso de la tecnología en el mejoramiento tanto a nivel personal y profesional.
- Elaborar un protocolo para promover las buenas prácticas de la comunicación en los entornos virtuales de aprendizaje.
- Enunciar de manera clara y precisa los valores, compromisos y deberes de los implicados en el proyecto.

Diseño de materiales educativos digitales

- Desarrollar una propuesta de recursos educativos digitales que enriquezcan la experiencia educativa de los docentes.
- Elaborar un guion multimedia utilizando recursos digitales con el fin de optimizar la presentación y comprensión del contenido de la Capacitación.
- Crear un curso online de Capacitación docente en competencias digitales, utilizando la herramienta de autor IsEazy con material multimedia que fortalezca las habilidades de los educadores en el entorno educativo, incentivando el uso de la tecnología en el aula.

Plataforma de gestión en entornos virtuales.

- Establecer los elementos previos a tener en cuenta en la acción educativa online.
- Planificar la estructura de los contenidos de la capacitación disponibles en la plataforma virtual.
- Crear un curso de Capacitación docente en la Plataforma digital Brightspace.

CAPÍTULO II

RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES

2.1. Responsabilidad social

En un mundo cada vez más moderno, las competencias digitales básicas son habilidades esenciales que permiten a las personas utilizar la tecnología de una manera efectiva en su vida personal y profesional, la implementación exitosa de este proyecto podrá fortalecer la calidad educativa y preparar a los docentes para enfrentar los desafíos tecnológicos en el aula, maximizando el potencial en la aplicación de las TIC como recurso educativo. El presente proyecto busca fortalecer las competencias digitales básicas en los docentes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal del “Milenio Bicentenario” el mismo que se presenta como una respuesta esencial a las necesidades del entorno educativo y al contexto actual del siglo XXI.

2.2. Misión

La Unidad Educativa Municipal del Milenio “BICENTENARIO” ofrece una educación inclusiva, atiende a la diversidad, promueve el trabajo cooperativo y el aprendizaje autónomo en el marco del perfil del Bachillerato General Unificado y el Bachillerato Internacional, desarrollando el pensamiento racional y crítico con el apoyo de las TIC, con proyección social para vivir en armonía con el ambiente. (Unidad Educativa del Milenio Bicentenario , 2022)

2.3. Visión

La Unidad Educativa Municipal del Milenio “BICENTENARIO” en los próximos 5 años lectivos se constituirá como un referente del sistema educativo público nacional; que consolide el Bachillerato Internacional, implemente el nivel inicial II, inicie la enseñanza del idioma Alemán, certificación de suficiencia en el idioma inglés, incorporando actividades extracurriculares; en el marco de una educación de calidad y calidez, mediante la incorporación de la metodología de aprendizaje basado en problemas, con la comunidad educativa comprometida, potenciando los valores y actitudes por la vida y la naturaleza. (Unidad Educativa del Milenio Bicentenario , 2022)

2.4. Valores, compromisos y deberes

Libertad: actitud que se manifiesta en todos los actos como ser individual y social, basado en el ejercicio pleno de deberes y derechos.

Honestidad: aquella forma de pensar, de sentir y actuar de manera transparente y coherente con una filosofía de vida razonable, recta y honrada.

Tolerancia: cualidad fundamental para las buenas relaciones entre seres humanos como medio para alcanzar una cultura de paz en base al reconocimiento y respeto por las diferencias.

La realización del proyecto enfocado en las competencias digitales básicas de los docentes de séptimo grado refleja un profundo compromiso con los valores en un mundo en constante transformación. Al priorizar la formación de educadores en habilidades digitales, la institución demuestra su compromiso con la excelencia académica y la responsabilidad hacia sus estudiantes

2.5. Protocolo de buenas prácticas de la comunicación en entornos virtuales del aprendizaje.

Para garantizar el uso adecuado de las TIC en la educación virtual es de gran importancia que docentes y estudiantes mantengan una comunicación asertiva a través de la red, por tanto, las buenas prácticas en los entornos virtuales es un requisito ineludible.

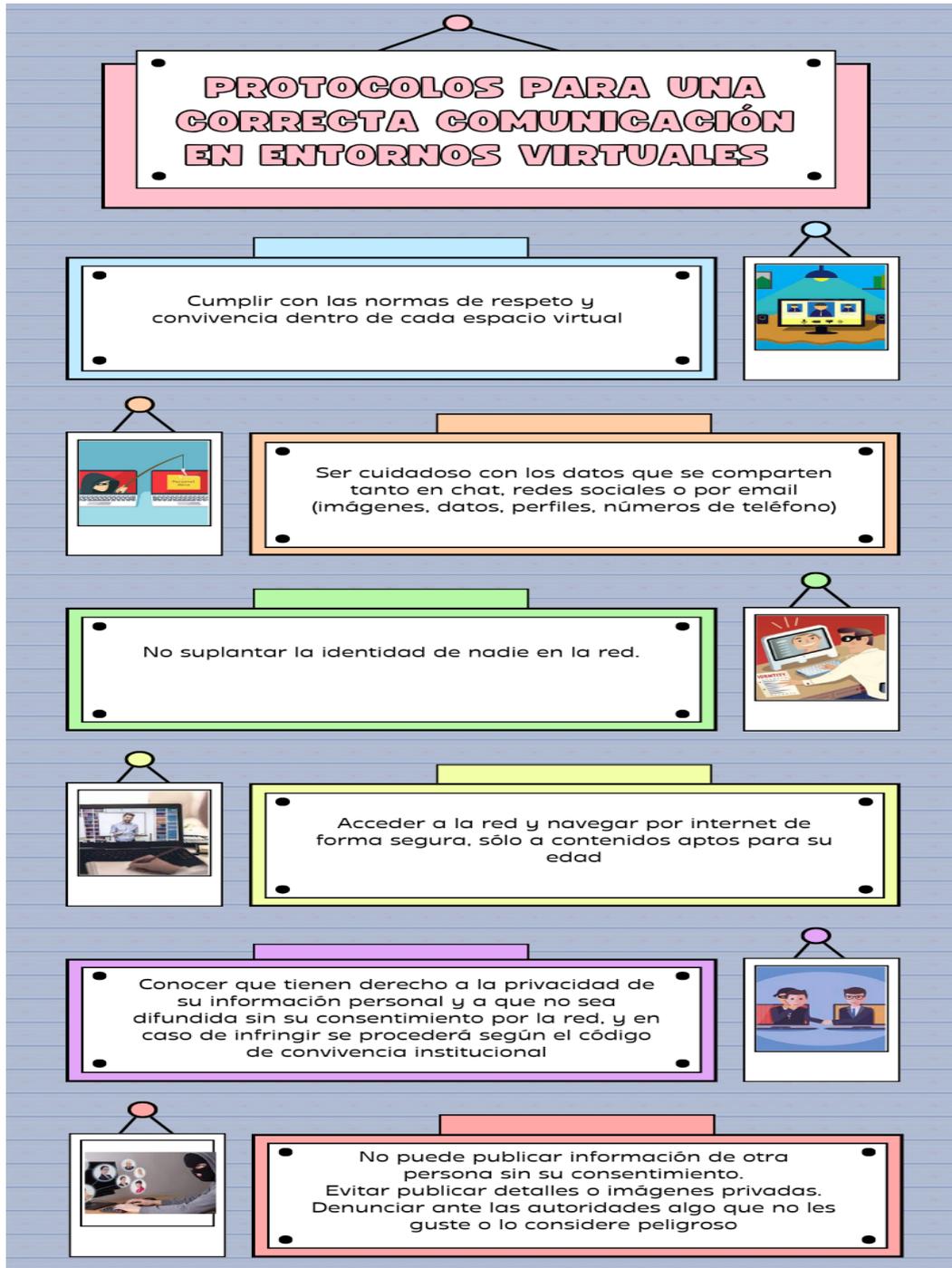
Figura 1. Netiqueta



Fuente: autores

Así mismo, se cuenta con los siguientes Protocolos para una correcta comunicación en los entornos virtuales. Estas directrices establecen las pautas esenciales para garantizar una comunicación efectiva y respetuosa en el mundo digital

Figura 2. Protocolos para una correcta comunicación en entornos virtuales.



Fuente: autores

Figura 3. Obligaciones del docente capacitador.

OBLIGACIONES DEL DOCENTE CAPACITADOR

- 1**

Fomentar el respeto a otros usuarios, evitando las burlas, difamaciones y agresiones.


- 2**

Enseñar a navegar por internet de forma segura, accediendo sólo a contenidos aptos para su edad.


- 3**

Propiciar un espíritu crítico sobre la información que aparece en la red y explicarles que no todas las webs tienen la misma credibilidad, que es importante filtrar y evaluar su calidad.


- 4**

Enseñar a utilizar motores de búsqueda y evaluar varias fuentes sobre un mismo campo.


- 5**

Advertir del derecho a la privacidad de la información personal del alumnado y a que no sea difundida sin su consentimiento por la red.


- 6**

Explicarles el tener cuidado con los datos que se comparten tanto en chat, redes sociales o por email (imágenes, datos, perfiles, números de teléfonos.)


- 7**

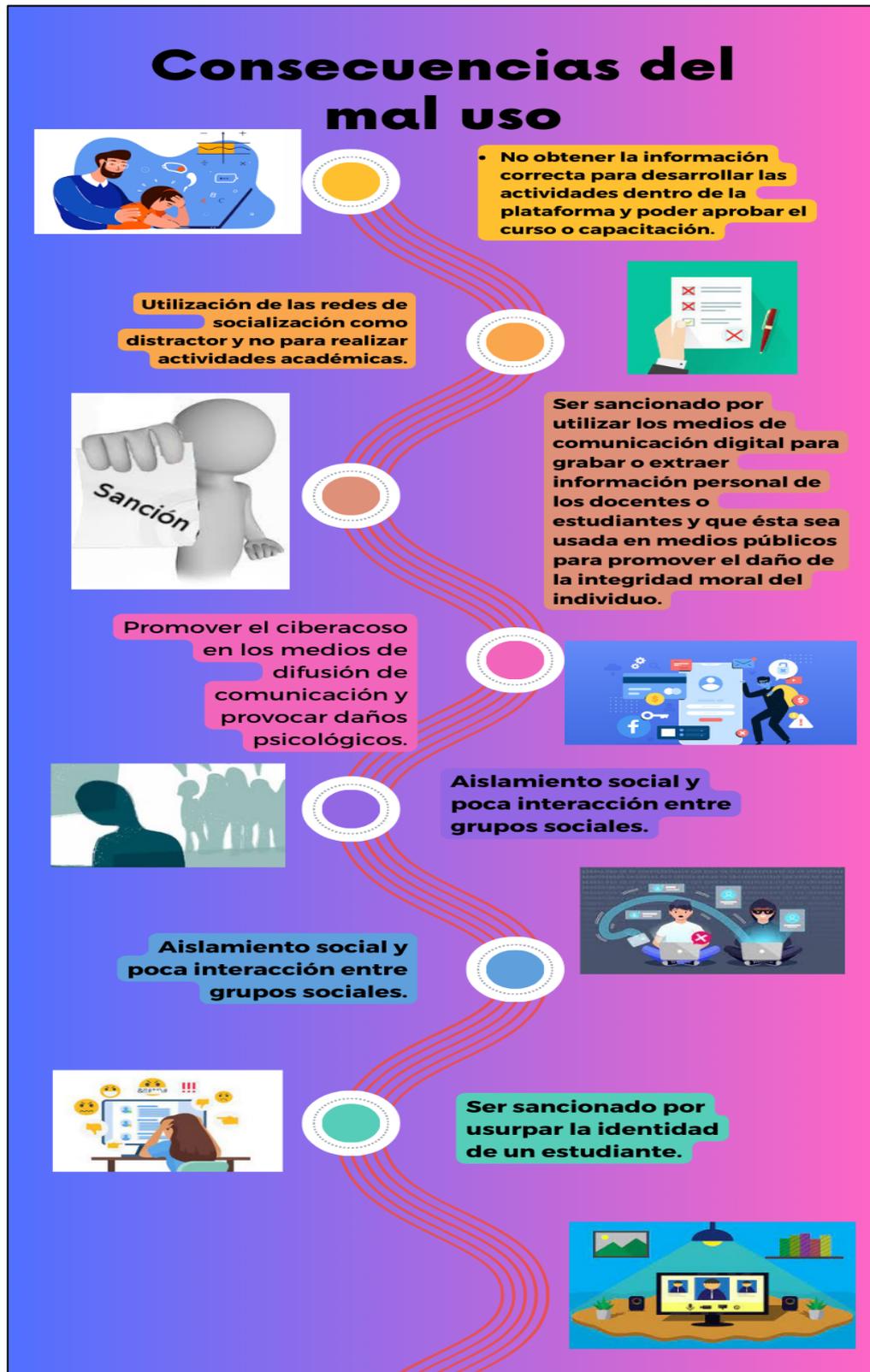
Explicar que no se puede publicar información de otra persona sin su consentimiento. (Secretaría General de Educación, 2015, pp. 5-8)



ESTO Y MUCHO MÁS DEBERÍA TOMAR EN CUENTA EL DOCENTE CAPACITADOR

Fuente: autores

Figura 4. Consecuencias del mal uso.



Fuente: autores

Esta guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales se argumenta como un recurso esencial para empoderar a los docentes de séptimo grado de Educación General Básica con las competencias digitales básicas necesarias, promoviendo así una educación de calidad y una comunicación efectiva en un entorno virtual de aprendizaje.

2.5.1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado

Los educadores tienen una serie de compromisos y deberes en relación con el alumnado, que van más allá de la mera transmisión de conocimientos.

- Fomentar y promover el aprendizaje de los estudiantes y ayudarles a alcanzar sus metas académicas y personales.
- Respetar y valorar la diversidad de los estudiantes, incluyendo diferencias culturales, de género, de origen, y necesidades especiales.
- Asegurar la equidad e inclusión a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo. Los estudiantes tienen derecho a una educación que se ajuste a las necesidades actuales en que la tecnología más allá de un lujo es una prioridad para el aprendizaje de la sociedad moderna.
- Adaptar y ser flexibles sus métodos de enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.
- Promover la integridad académica y prevenir el plagio y el fraude académico. El docente mediante el uso de las TIC deberá además promover en sus educandos el uso responsable y ético de la información digital para cumplir con la probidad académica.

2.5.2 Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Actualizar constantemente y promover un entorno de aprendizaje utilizando las diversas tecnologías, herramientas y recursos digitales para una enseñanza eficaz y de calidad.
- Fomentar la inclusión digital para garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades en el acceso y uso de las TIC, eliminando las barreras digitales y adaptando su enseñanza a las necesidades de todos los estudiantes.
- Mantener un ambiente seguro libre de acoso, discriminación y violencia, haciendo un uso responsable de la tecnología, protegiendo su privacidad y seguridad en el entorno digital, para lograr un ambiente escolar sano.

- Favorecer el respeto a la diversidad y la inclusión, lo que implica considerar y respetar las diferencias culturales, étnicas, de género y de otras índoles, inculcando a los estudiantes el respeto y la importancia de utilizar de manera ética y responsable, las TICS, evitando el ciberacoso, el plagio y otros comportamientos perjudiciales en línea.
- Adaptar el currículo e integrar de manera efectiva las TIC, asegurando que se utilicen de manera significativa y relevante para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.
- Garantizar la calidad de la enseñanza, a través de una capacitación adecuada de los docentes, con una variedad de herramientas digitales, para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
- Calidad y calidez: la propuesta pedagógica institucional menciona: "El mejor recurso con el que cuenta un maestro es su propia persona, el alumno aprende de nuestros conocimientos, experiencias y actitudes.

2.5.3. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

Son importantes para fomentar un ambiente de respeto, colaboración y armonía en un entorno educativo o laboral:

- Mostrar respeto y consideración hacia los compañeros, reconociendo su dignidad y valor como individuos garantizando una convivencia armónica.
- Mantener una comunicación abierta y efectiva con los compañeros, escuchando sus opiniones y expresando las propias de manera clara y respetuosa, establecer canales de comunicación en línea redes sociales, correo electrónico para una comunicación más fluida.
- Colaborar de manera constructiva con los compañeros en proyectos, tareas y metas comunes, reconociendo las fortalezas y habilidades individuales, compartir recursos y mejores prácticas relacionadas con el uso de las TIC en la enseñanza, promoviendo el aprendizaje entre pares.
- Ofrecer apoyo y ayuda a los compañeros cuando sea necesario, ya sea en el ámbito académico o en situaciones personales.
- Abordar los conflictos y desacuerdos de manera constructiva y pacífica, buscando soluciones que beneficien a ambas partes.

2.5.4. Compromisos y deberes en relación con la profesión

- Desarrollar con profesionalidad las competencias digitales comprometiéndose con el aprendizaje continuo a adquirir y mantener un alto nivel de competencias digitales para garantizar una enseñanza efectiva y actualizada.
- Cumplir con los códigos éticos y profesionales que establecen las normas de conducta y responsabilidad, comprometiéndose con el aprendizaje continuo y el desarrollo de habilidades digitales y conocimientos en el campo de la profesión.
- Actuar con integridad, honestidad y rectitud en todas las interacciones profesionales, incorporando recursos digitales que proporcionan retroalimentación inmediata y formativa en los estudiantes, evitando conflictos de intereses y corrupción. Mantener y mejorar la competencia profesional a través de la educación, la formación y la actualización constante en herramientas digitales para mejorar los aprendizajes en los estudiantes de manera efectiva.
- Respetar la confidencialidad de la información, protegiendo los datos confidenciales y asegurar la integridad de la información.

2.5.5. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- Promover la importancia y uso de la educación digital, a través de las herramientas tecnológicas hacia la sociedad, mediante campañas de concienciación, seminarios, talleres u otros eventos públicos.
- Colaborar con otras instituciones educativas, organismos gubernamentales, empresas y organizaciones sin fines de lucro para promover el desarrollo de competencias digitales en los docentes.
- Fomentar la justicia social para lograr un reparto equitativo de los bienes sociales. En una sociedad con justicia social, los derechos humanos son respetados y las clases sociales más desfavorecidas cuentan con oportunidades de desarrollo.
- Aportar a la sociedad de manera constructiva la formación de docentes competentes, actualizados y comprometidos con la formación integral de los estudiantes quienes a su vez contribuirán al desarrollo sustentable de su comunidad.

CAPÍTULO III

DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES

3.1. Diseño de contenido del curso

Contenidos conceptuales:

- Concepto de competencias digitales básicas
- Definición y comprensión teórica de lo que implican las competencias digitales básicas para un docente, incluyendo las habilidades, conocimientos necesarios y actitudes

Contenidos procedimentales:

- Utilización de Herramientas digitales: Google drive, Genially, Prezi, Canva, Miro para la enseñanza.
- Pasos y procesos prácticos para usar varias herramientas digitales en la enseñanza, incluido cómo acceder, aplicar y administrar estas herramientas.
- Adaptación de recursos digitales
- Estrategias y pasos para modificar o ajustar los recursos digitales existentes para satisfacer necesidades específicas de enseñanza y aprendizaje.

Contenidos actitudinales:

Desarrollar actitudes positivas durante el desarrollo teórico y procedimental que abarca las tres sesiones:

- Apertura para aprender nuevas habilidades digitales.
- Confianza en la capacidad de utilizar herramientas digitales.
- Flexibilidad y disposición para adaptar recursos y métodos.
- Reconocimiento de la importancia de la actualización constante

En cuanto a los criterios de Evaluación: Utilizar herramientas digitales básicas para crear y adaptar recursos educativos.

El uso de la tecnología en la educación es cada vez más necesario y puede resultar una herramienta positiva para el docente y el estudiante, sin embargo, es una realidad que algunos docentes son aún migrantes digitales, este término hace referencia a que no todos manejan correctamente la tecnología, y únicamente la utilizan de manera tradicional, en su práctica diaria como redes sociales, revisión de correos electrónicos, más no como herramienta pedagógica de enseñanza.

El escaso uso de tecnología en algunos docentes puede darse por diferentes motivos entre ellos los más observables son: el desconocimiento y desactualización, debido a que algunos se titularon en épocas en las que no era muy frecuente el uso de plataformas digitales, programas de edición de contenido, bibliotecas virtuales, entre

otros, por ende es fundamental la Capacitación continua para fortalecer las competencias digitales en los docentes de manera que la tecnología sea su mejor aliado en la enseñanza.

3.2. Recursos digitales educativos planteados:

3.2.1. Primera sesión

Tema: "Introducción a las Competencias Digitales Básicas"

- Valoración de conocimientos previos y exploración de la apertura de los docentes para aprender nuevas habilidades digitales aplicando la herramienta kahoot.
- Desarrollo de los contenidos conceptuales con apoyo de un video tutorial adaptado en Educaplay.

Justificación:

Es fundamental valorar los conocimientos previos y disposición de los docentes para el aprendizaje de los temas a tratar en la capacitación para ello se utilizará la herramienta digital kahoot que puede hacer que este proceso sea más interactivo, dinámico y eficiente, fomentando una mayor participación, comprensión y colaboración entre los participantes. Se aplicará un video tutorial adaptado en Educaplay con la finalidad de proporcionar una descripción general de las habilidades digitales básicas requeridas para la enseñanza de las TIC, brindando a los maestros una base sólida de manera interactiva con la aplicación de una serie de preguntas que refuerzan el aprendizaje, el uso de Educaplay es una estrategia pedagógica efectiva que combina la visualización, la interacción activa y la adaptabilidad. Esta metodología puede mejorar la comprensión, la retención y la aplicación de las habilidades digitales, brindando a los docentes una forma práctica y accesible de adquirir nuevos conocimientos. (Angel Carreño, 2015)

3.2.2. Segunda sesión

Tema: "Herramientas Digitales para el Aula: Google drive, Genially, Prezi, Canva, Miro

1. Presentación Interactiva en Genially sobre la utilización de Herramientas digitales: Google drive, Genially, Prezi, Canva, Miro, pasos y procesos prácticos para usar estas herramientas digitales en la enseñanza, incluido cómo acceder, aplicar y administrar.

Justificación: La presentación interactiva se la realizará en la aplicación Genially que al igual que Prezi, Canva y Miro nos permiten hacer presentaciones visuales

interactivas y animadas que capten la atención del público hacia el cual está dirigido, presentando la información de una forma clara, precisa y entendible. En esta sesión se abordará de manera fácil e interactiva el uso y aplicación de las siguientes herramientas Google drive, Genially, Prezi, Canva, Miro, que son un recurso valioso para docentes que buscan mejorar sus habilidades digitales y enriquecer su enfoque pedagógico con el uso de herramientas tecnológicas.

- Canva: ofrece plantillas prediseñadas que permite crear diapositivas, infografías, mapas mentales, integrar y editar videos, entre otros de manera individual o en equipos. (Canva, 2023)
- Genially: posibilita crear toda clase de contenidos interactivos y animados, como: presentaciones, infografías, Gamificación, imagen interactiva y material informativo, mismos que se ajustan a las diversas temáticas (Bit4learn, 2023)
- De igual manera Google drive es una herramienta muy útil en el ámbito educativo porque permite el almacenamiento y sincronización de archivos de manera gratuita, además brinda la opción de editar documentos, hojas de cálculo, presentaciones y formularios directamente en la web facilitando la participación en trabajos grupales.

Esto implica que el docente se familiarice con herramientas oportunas para la era digital y así guíe de manera adecuada a los estudiantes en su aprendizaje y éstos a su vez desarrollen habilidades que le posibiliten cursar exitosamente hacia otros niveles. (Chancusig & et, 2020)

3.2.3. Tercera sesión

Tema: "Adaptación de un Recurso Digital"

Realizar una actividad práctica guiada con los docentes para adaptar un recurso digital existente. Finalizar con una autoevaluación del nivel de logro alcanzado posterior a la capacitación para el reconocimiento de la importancia de la actualización constante.

Justificación: La actividad práctica será guiada por el capacitador para solventar dudas que se puedan dar durante la ejecución de este ejercicio además se apoyará de una presentación en la cual se utilizará la aplicación prezi como recurso innovador en el proceso de enseñanza- aprendizaje sirve de utilidad, para que los maestros al momento de impartir sus clases, estas sean dinámicas, prácticas, creativas e interactivas, haciendo

que el aprendizaje sea claro, preciso y significativo, desarrollando sus capacidades intelectuales sin dificultad. (Barcia, 2020)

La autoevaluación se realizará mediante una encuesta con la aplicación de un formulario en Google forms.

3.3. Preguntas de reflexión:

¿Cómo influirá el desarrollo de las habilidades digitales básicas de los docentes para el aprendizaje dentro del aula?

El desarrollo de habilidades digitales básicas de los docentes influirá de manera positiva en la enseñanza y aprendizaje en las aulas porque brinda muchos beneficios como, por ejemplo:

- Facilitar la evaluación y comprensión de los contenidos mediante el uso de materiales digitales disponibles, adaptados o creados por el docente que pueden ser diseñados según su necesidad.
- Propiciar un ambiente acogedor para el aprendizaje significativo con más interacción entre estudiante y docente.

Sin embargo, es importante que los docentes reciban capacitación continua y el apoyo adecuado para integrar de manera efectiva la tecnología en su práctica docente.

¿Por qué es importante que los docentes aprendan a crear y adaptar recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje en el aula?

La capacidad de crear y adaptar recursos tecnológicos permite a los maestros enriquecer la instrucción, personalizar el aprendizaje y preparar a los estudiantes para un mundo tecnológico en constante evolución. Es una estrategia pedagógica fundamental que mejora la calidad de la educación y brinda a los docentes herramientas efectivas para enfrentar los desafíos educativos modernos y romper con un método de estudio tradicional, dando lugar a la innovación, con el uso de diversos recursos tecnológicos proporcionando una serie de beneficios que hacen del aprendizaje una experiencia única y enriquecedora.

¿La eficiencia del manejo de tecnología en el ámbito educativo tiene relación con la educación que recibió el docente?

Un docente que ha recibido una formación adecuada en el uso de la tecnología educativa tendrá más habilidades y conocimientos para utilizar eficientemente las herramientas tecnológicas en el aula por lo cual la formación continua, el interés del

docente en mantenerse actualizado con los avances tecnológicos también pueden influir en su eficiencia en el manejo de la tecnología en el ámbito educativo.

Un docente que se mantiene informado sobre nuevas herramientas y metodologías tecnológicas tendrá más recursos para enriquecer su enseñanza y adaptarse a las necesidades y preferencias de los estudiantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la eficiencia en el manejo de la tecnología no depende únicamente de la formación del docente, sino también de otros factores como la infraestructura tecnológica disponible en la institución educativa, el apoyo y la capacitación brindada por la institución, y la motivación y disposición del docente para utilizar la tecnología de manera efectiva en su práctica educativa.

¿Con qué estrategias podemos lograr un aprendizaje y familiaridad tecnológica en los docentes?

Lo podemos lograr con las siguientes estrategias:

- Capacitación y desarrollo profesional: Proporcionar a los docentes oportunidades de capacitación en diferentes enfoques de aprendizaje y tecnología educativa. Esto les permitirá familiarizarse con nuevas metodologías y herramientas, y les dará la confianza necesaria para implementarlas en el aula.
- Compartir buenas prácticas: Fomentar la colaboración entre docentes para que compartan sus experiencias y buenas prácticas en relación con los diferentes enfoques de aprendizaje y la tecnología. Esto puede hacerse a través de reuniones de equipo, grupos de estudio o plataformas en línea.
- Adaptar el currículo: Asegurarse de que el currículo y los materiales educativos sean flexibles y se adapten a diferentes estilos de aprendizaje. Esto permitirá que los docentes utilicen una variedad de enfoques en el aula y atiendan las necesidades individuales de los estudiantes.
- Apoyo y mentoría: Brindar apoyo individualizado a los docentes que tienen menos familiaridad con los diferentes enfoques de aprendizaje y la tecnología. Esto puede ser a través de la asignación de un mentor o de la disponibilidad de asesoramiento y recursos adicionales.
- Evaluación y retroalimentación: Realizar evaluaciones periódicas para medir el nivel de adopción de los diferentes enfoques de aprendizaje y la tecnología por parte de los docentes. Proporcionar retroalimentación constructiva y oportunidades de mejora.

- Incentivos y reconocimiento: Reconocer y recompensar los esfuerzos de los docentes en la implementación de diferentes enfoques de aprendizaje y tecnología. Esto puede ser a través de premios, reconocimientos públicos o incentivos económicos.

¿Cómo influirá la adopción de herramientas digitales en la práctica educativa de los docentes?

La adopción de estas herramientas permitirá:

- Mayor accesibilidad: Las herramientas digitales permiten a los estudiantes acceder a materiales de aprendizaje en cualquier momento y desde cualquier lugar. Esto puede aumentar el compromiso, ya que los estudiantes tienen la flexibilidad de aprender a su propio ritmo y de acuerdo a sus propias necesidades.
- Interactividad: Las herramientas digitales suelen ser más interactivas que los materiales de aprendizaje tradicionales. Pueden incluir elementos multimedia, juegos educativos y actividades prácticas que involucren a los estudiantes de manera más activa. Esto puede aumentar su participación y compromiso con el contenido.
- Retroalimentación inmediata: Las herramientas digitales pueden proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes sobre su progreso y desempeño. Esto les permite saber cómo están haciendo en tiempo real y les motiva a seguir participando y mejorando.
- Colaboración: Las herramientas digitales facilitan la colaboración entre los estudiantes, permitiéndoles trabajar juntos en proyectos, discutir ideas y compartir recursos de manera más eficiente. Esto fomenta la participación activa y el compromiso con el trabajo en equipo.
- Personalización: Las herramientas digitales pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo contenido y actividades que se ajusten a su nivel de habilidad y estilo de aprendizaje. Esto les ayuda a mantenerse comprometidos y motivados al sentir que el material está diseñado especialmente para ellos.

¿De qué manera la utilización de recursos digitales enriquece y dan variedad de usos a los materiales educativos empleados por el docente en el aprendizaje?

Los recursos educativos digitales son un tipo de material que propone un conjunto de herramientas, es decir, ayudan a los docentes con el enriquecimiento de sus

conocimientos y llenan de dinamismo creativo una clase o lección, porque se adquieren saberes más actualizados y potencian las estrategias de enseñanza para ofrecer a los estudiantes los mejores canales de aprendizaje. Además, fomentan la colaboración y cooperación para promover el intercambio, reutilización, adaptación, combinación y redistribución de recursos educativos digitales. Potencian las capacidades de las comunidades educativas en el uso de las TIC para enriquecer sus prácticas educativas y la calidad de la educación.

¿Mi contenido educativo está adaptado para ser utilizado por cualquier usuario?

El contenido educativo diseñado para esta capacitación está adaptado para cualquier tipo de usuario por su formato digital multimedia interactivo de fácil acceso para los docentes.

3.4. Manifiesto de recursos educativos digitales

3.4.1. Contextualización

La actividad está dirigida para los docentes de la Municipal del "Milenio Bicentenario" y se abordará las competencias digitales básicas que deben poseer los docentes para el uso efectivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza.

Los beneficiarios son los educadores que imparten las diferentes asignaturas en séptimo, en esta área cuentan con un total de 7 docentes, 6 mujeres y un hombre, en Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal del "Milenio Bicentenario" ubicada en la Ciudadela Franco Méndez, sector El Beaterio al Sur de Quito- Ecuador. Los docentes viven en una zona urbana con fácil acceso al servicio de internet, disponen de recursos o dispositivos electrónicos como; laptop, teléfono móvil, tablets, que les permite acceder a las redes sociales dentro de las cuales las que más utilizan con frecuencia son: Facebook, Tiktok, Instagram, YouTube, y los medios de difusión más frecuentes para información institucional que manejan con regularidad son; WhatsApp y correo electrónico.

Con este proyecto se pretende fortalecer el desarrollo de competencias digitales básicas en los docentes de séptimo grado, debido a que las redes sociales que usan con frecuencia los docentes no son enlazadas a fines educativos, por esta razón se pretende direccionar al desarrollo personalizado de recursos didácticos que les permitan impartir sus clases de manera interactiva captando la atención de los alumnos.

Se trabajará con 3 sesiones sincrónicas de capacitación, en la primera semana de septiembre donde se abordarán los temas de: competencias digitales básicas, herramientas digitales multimedia; Google drive, Genially, Prezi, Canva, Miro.

3.4.2. Preguntas de reflexión

¿Qué?

Diseñar material multimedia sobre las competencias digitales básicas que serán desarrolladas en una capacitación de 3 sesiones de 60 minutos cada una, las mismas que fortalecerán las competencias y habilidades de los docentes dentro del aula.

La capacitación está dirigida a los docentes de séptimo año de la Unidad Educativa Municipal del "Milenio Bicentenario". En la que existen 6 docentes de género femenino y 1 docente de género masculino, cuyas edades comprenden entre los 35-60 años de edad.

Los docentes disponen de internet gratuito de velocidad baja o media en las computadoras institucionales con ciertas restricciones de acceso a páginas de contenido no educativo, los medios de difusión más frecuentes para información institucional que manejan con regularidad son; WhatsApp y correo electrónico; además en su mayoría los docentes cuentan con internet pagado de uso personal en sus dispositivos móviles, las redes sociales que más utilizan a modo de entretenimiento y ocio son: Facebook, Tik tok, Instagram y YouTube.

¿Para qué?

Las TIC nos permiten crear material útil para mejorar la calidad de enseñanza y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, estas herramientas digitales permiten a los docentes innovar sus recursos educativos haciéndolos más interactivos y dinámicos, permitiendo que los contenidos curriculares sean más accesibles y comprensibles para los estudiantes, además de ayudar a los docentes a personalizar el aprendizaje adaptándolo según las necesidades de sus estudiantes de una manera eficiente.

¿Cómo?

Se pretende trabajar con herramientas como; Kahoot, Google drive, Genially, Canva, Miro, Prezi y Educaplay, debido a que estas plataformas ofrecen una variedad de herramientas para editar el contenido multimedia de una forma organizada y didáctica de manera que el participante tenga una idea clara del tema que se está explicando, además

la plataforma Educaplay permite editar audio, video y animación ayudando a personalizar el contenido audiovisual haciéndolo más interactivo y didáctico.

Es preciso destacar que el uso de herramientas digitales está encaminadas a mejorar el proceso de enseñanza de los docentes y crear contenidos más accesibles y comprensibles para los estudiantes, se pretende que el educador adquiera las habilidades y aptitudes necesarias para utilizar estas herramientas de manera creativa y didáctica que fomenten el uso de estas plataformas para implantar un aprendizaje significativo en su asignatura. Esto no solo implica tener el conocimiento para el uso de estas herramientas sino saberlas utilizar de una manera efectiva respondiendo a las necesidades de todos sus estudiantes.

¿Cuándo?

Se plantea distribuir la capacitación sobre las competencias digitales básicas que deben poseer los docentes en una jornada de 3 sesiones, 1 diaria que tendrán la durabilidad de 60 minutos las cuales estarán distribuidas de la siguiente manera:

1. Sesión:

Presentación y bienvenida: 5 minutos

Desarrollo del cuestionario en kahoot para explorar las competencias que poseen los docentes: 2 minutos

Explicación de los temas de la capacitación con la ayuda de un video tutorial explicativo sobre competencias digitales básicas para los docentes: 30 minutos

Espacio para generar debate/ preguntas: 18 minutos

Cierre de la sesión: 5 minutos

2. Sesión:

Presentación de bienvenida con un audio generado en la aplicación Audacity: 5 minutos.

Desarrollo de los temas de la capacitación con la ayuda de contenido multimedia en Genially sobre el uso herramientas digitales como; Google drive, Genially, Prezi, Canva, Miro: 30 minutos

Espacio para generar debate/ preguntas: 20 minutos

Cierre de la sesión: 5 minutos

3. Sesión:

Saludo y bienvenida: 5 minutos

Aplicación práctica de una herramienta tecnológica de las aprendidas durante la capacitación para la creación de contenidos digitales: 40 minutos

Autoevaluación del nivel del logro alcanzado posterior a la capacitación: 10 minutos

Cierre de la sesión: 5 minutos

3.5. Manifiesto:

- Valoración de conocimientos previos y exploración de la apertura de los docentes para aprender nuevas habilidades digitales aplicando la herramienta kahoot.
- Desarrollo de los contenidos conceptuales con apoyo de un video tutorial adaptado en Educaplay.
- Presentación Interactiva en Genially sobre la utilización de Herramientas digitales: Google drive, Genially, Prezi, Canva, Miro, pasos y procesos prácticos para usar estas herramientas digitales en la enseñanza, incluido cómo acceder, aplicar y administrar.
- Realizar una actividad práctica guiada con los docentes para adaptar un recurso digital existente. Finalizar con una autoevaluación del nivel de logro alcanzado posterior a la capacitación para el reconocimiento de la importancia de la actualización constante.

3.6. Guion multimedia 1

Recurso Digital Kahoot

3.6.1. Primera sesión

Título: "Introducción a las Competencias Digitales Básicas"

Valoración de conocimientos previos y exploración de la apertura de los docentes para aprender nuevas habilidades digitales aplicando la herramienta kahoot.

Descriptivo: En este guion multimedia se utilizó la herramienta kahoot para realizar un cuestionario de preguntas enfocadas a explorar los conocimientos, aptitudes y habilidades que poseen los docentes en el manejo de las TIC para poder tener en cuenta sus necesidades y enfocar la capacitación a resolver estas interrogantes, la encuesta consta de preguntas cortas de verdadero y falso, y de opción múltiple, acompañadas de imágenes PNG e imágenes GIF enlazadas al contenido de la pregunta para hacer el cuestionario más didáctico.

Base didáctica: El objetivo principal del cuestionario en Kahoot es conocer las necesidades y habilidades que poseen los docentes de la Unidad Educativa para brindarles información de las herramientas que desconocen, debido a que junto al desarrollo de la tecnología avanza la educación y es necesario que los docentes adquieran las destrezas necesarias para implementar herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus clases y puedan innovar sus contenidos, de esta manera podrán implantar un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

Tipo de recurso o actividad: El cuestionario de preguntas de carácter evaluativo en la plataforma Kahoot consta de 10 preguntas enfocadas a conocer las necesidades de los docentes y conocer las aptitudes que estos poseen para reforzar sus conocimientos, la plataforma permite crear de manera didáctica el cuestionario de preguntas permitiendo añadir imágenes, imágenes Gif, haciendo la herramienta innovadora y didáctica, al finalizar la creación del cuestionario la plataforma permite a través de un enlace compartir el cuestionario para que cualquier persona de cualquier lugar del país con acceso a internet pueda ingresar dando clic y realice la actividad, además la aplicación le muestra a sus participantes la calificación obtenida de esta manera el participante al finalizar conocerá cuál fue la opción incorrecta y podrá corregir.

Parametrización: Cuestionario de preguntas el cual consta de 8 preguntas de verdadero y falso y de 2 de opción múltiple con imágenes PNG e imágenes Gif que fueron proporcionadas por la misma aplicación, las cuales permitieron crear contenido didáctico y accesible.

Observar el contenido multimedia en anexo 1.

3.7. Guion multimedia 2

RECURSO DIGITAL EducaPlay

3.7.1. Primera sesión

Título: "Introducción a las Competencias Digitales Básicas"

Descriptivo: Como apertura de la clase se darán tips de "Netiqueta" que es la etiqueta, o los buenos modales y costumbres no solo aplican en interacciones sociales presenciales, también son esenciales en el mundo del Internet.

Mediante un video narrativo se expondrán los conceptos básicos de Competencia, Competencia Digital y una descripción de la aplicación de estas competencias para el desarrollo de las mismas en los estudiantes, luego de desarrollar el concepto se

implementará un espacio para preguntas como retroalimentación para dar paso al siguiente contenido.

Base didáctica: El objetivo principal del video es que mediante contenido audiovisual captar la atención de las personas que están recibiendo la capacitación empleando colores, imágenes, animaciones y sonidos, el video es de corta duración de 11'30'' con preguntas de retroalimentación para que el interés por aprender se mantenga y la voz que desarrolle el contenido deberá detonar buen ánimo y actitud positiva para que de esta manera en un tiempo corto la información recibida sea de calidad.

Tipo de recurso o actividad: Imágenes, animaciones y sonidos.

Parametrización: Video de corta duración con información puntual de calidad para un rápido aprendizaje

Observar el contenido multimedia en anexo 2.

3.8. Guion multimedia 3

RECURSO DIGITAL: Presentación Multimedia

3.8.1. Segunda sesión

Infografía en Genially sobre Herramientas Digitales para el aula

Título: Herramientas Digitales para el aula

Descriptivo: En este Guion multimedia, exploramos diversas herramientas digitales como: Google Drive, Genially, Prezi, Canva y Miro, que pueden ser utilizadas en el aula para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello diseñaremos una infografía en una plantilla personalizada con imágenes animadas de la aplicación Genially con las siguientes características: el título será llamativo, el contenido se desarrollará mediante el uso de viñetas, transiciones, elementos interactivos como: íconos de acceso y botones, en el diseño encontraremos collage, imágenes, texto, formas, líneas y flechas, logotipos en formato PNG, audio y vídeo.

Base didáctica: Nuestro objetivo es explicar de manera práctica e interactiva las herramientas digitales: Google drive, Genially, Prezi, Canva y Miro de manera que estas puedan apoyar al docente en la creación de materiales educativos efectivos que puedan alinearse con los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y competencias establecidos en el currículo.

Tipo de recurso o actividad: El tipo de recurso que se diseñará es una infografía en Genially que es una herramienta interactiva para crear presentaciones combinando varios elementos multimedia: viñetas, transiciones, elementos interactivos como: íconos de acceso y botones, en el diseño encontraremos collage, imágenes, texto, formas, líneas y flechas, logotipos en formato PNG, audio y vídeo que proporcionan un recurso atractivo para la presentación de los contenidos dispuestos para la capacitación docente.

Parametrización: Infografía con interactividad de transición en cada una de las páginas, botones de fácil acceso a la información presionando un clic, disposición de material audiovisual combinando imágenes, videos explicativos con texto breve y flechas para guiar al lector.

Observar contenido multimedia en Anexo 3.

3.9. Curso de competencias digitales en la herramienta ISEASY

3.9.1. Creando un paquete scorm 1.2

3.9.2. Objetivo del material didáctico creado

Diseñar un curso online utilizando la herramienta de autor IsEazy con material multimedia ha sido creado exclusivamente para la capacitación de docentes en competencias digitales básicas con la finalidad de dar un buen uso de las TIC en las metodologías educativas empleadas para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

El uso de este material didáctico en formato SCORM, lo hace de fácil acceso por su flexibilidad de uso en cualquier tipo de dispositivo Html permitiendo que los docentes adquieran un conocimiento profundo sobre las competencias digitales básicas, que sean capaces de aplicar este conocimiento en situaciones prácticas educativas y demuestren su comprensión a través de la realización exitosa de una serie de actividades interactivas incorporadas en la enseñanza.

3.9.3. Contenido

El material multimedia creado previamente fue unificado en la plataforma IsEazy, esta nos permitió editar insertar información, imágenes y videos de una forma ágil, sencilla y creativa demostrando de esa forma que no se necesita ser un experto en

informática para crear contenido educativo digital de manera que se visualiza como un curso online con la siguiente estructura:

- Portada.
- Presentación.
- Audio de bienvenida.
- Autores.
- Esquema.
- Objetivo de la capacitación.
- Justificación.
- Contenidos: Competencias digitales del docente.
- Sesión 1: Valoración previa, introducción.
- Cuestionario evaluativo en Kahoot.

Diseñado con 1 video introductorio sobre las competencias digitales y 10 preguntas de verdadero - falso, y de opción múltiple, de carácter evaluativo con la finalidad de conocer qué tipo de herramientas, plataformas, y contenidos multimedia conocen los docentes y cuales desconocen para hacer énfasis en la capacitación y puedan desarrollar las habilidades necesarias para la implementación de las TIC.

- Video en Educaplay.

El video elaborado contiene una pequeña introducción de tips de Netiqueta (buenos modales), los cuales se aplican no solo en interacciones sociales presenciales sino también en las reuniones vía online.

Además, contiene un video narrativo que expone los conceptos básicos de competencias digitales y una breve descripción de la aplicación para que el docente pueda utilizar esta misma aplicación como herramienta metodológica en la enseñanza de diferentes asignaturas a sus estudiantes.

- Sesión 2

- Herramientas digitales para el Aula:
- Google Drive, Genially, Prezi, Canva y Miro.
- Infografía en Genially.

La infografía en Genially contiene contenido multimedia para explicar de manera práctica e interactiva las herramientas digitales como: Google drive, Genially, Prezi, Canva y Miro de manera que estas puedan apoyar al docente en la creación de materiales educativos efectivos que puedan alinearse con los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y competencias establecidos en el currículo.

- Juego de Palabras: "Únete a la diversión educativa"
- Cuestionario de evaluación

Al finalizar la presentación se encuentra una evaluación la misma que pretende evaluar los conocimientos adquiridos por los docentes durante la capacitación.

3.9.4. Proceso de creación de contenidos.

Para la creación de contenidos en la plataforma se desarrollaron una serie de pasos que se detallan a continuación:

1. Creamos una cuenta en la página de IsEasy con un correo gmail
2. Damos clic en el ícono de la carpeta "Mis proyectos"
3. Damos clic en la opción "NUEVO PROYECTO"
4. Seleccionamos la opción de "Curso Express"
5. Elegimos la plantilla "Express Basic"
6. Personalizamos los colores
7. Empezamos escribiendo el nombre del proyecto
8. Damos clic en la opción "Edita tus Slides"
9. Damos clic en el signo "+" para añadir el formato del slide
10. Empezamos a diseñar cada lámina.

11. La primera lámina se refiere a la Portada
12. Presentación
13. Audio de bienvenida
14. Foto de cada uno de los integrantes del grupo.
15. En esta lámina describimos el esquema del contenido del curso.
16. Exponemos el Objetivo del curso.
17. Justificamos la necesidad e importancia del curso.
18. Desarrollo de contenidos:

En la barra de opciones derecha seleccionamos la opción “Incrustar” y colocamos en enlace de la herramienta digital que diseñamos previamente y dejamos que el sistema reconozca la herramienta, posteriormente damos enter y automáticamente se añade en enlace con una vista previa de la herramienta digital que elegimos.

En el caso de que el sistema no reconozca el tipo de herramienta digital podemos aplicarlo en el slide mediante la opción de “Enlace”.

Aplicamos los mismos pasos para agregar una herramienta digital e incrustamos una presentación de Geneally.

19. En este nuevo slide elegimos el formato de “Juego”, escogemos “Juego de Palabras” y editamos el juego.
20. Al final del curso en la sección de evaluación elaboramos un examen a modo de autoevaluación, diseñamos las preguntas de opción múltiples y colocamos las alternativas de respuestas, señalando la respuesta correcta con el ícono de color verde.

Link del curso creado en isEazy:

<https://iseazy.com/dl/f15d09e86c084be09c44dbd0466db4ee>

CAPÍTULO IV

PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS

VIRTUALES

4.1. Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta

La propuesta de este proyecto es de carácter autónomo puesto que no forma parte del programa de capacitación continua que reciben los docentes municipales, sino que es una iniciativa que surge como una necesidad institucional actual para el fortalecimiento de las competencias digitales básicas en el manejo de las TIC, en los docentes de séptimo año de educación básica para la enseñanza.

Se utilizará una metodología online con sesiones síncronas y asíncronas, además del aula invertida con el uso de entornos virtuales de aprendizaje, y se propiciará la participación activa de los docentes.

4.2. Actividades

La capacitación tiene una duración de tres semanas. Previo al inicio de la misma se socializarán mediante una reunión Zoom, el Manual de inducción de uso de la Plataforma Virtual (bienvenida, metodología, sesiones sincrónicas, gestión de tiempo, estructura del programa, calificaciones, recomendaciones a los estudiantes y comunicación con los maestrantes) este documento estará disponible en formato Pdf en la página principal de la Plataforma, además de un video explicativo del mismo.

Semanalmente los estudiantes podrán acceder a la Plataforma Virtual. En cada sección encontrarán un video de presentación de la clase, material multimedia, documentos Pdf, que los estudiantes deberán revisar, leer y analizar previo a las sesiones síncronas.

Las sesiones síncronas serán en Zoom 2 días a la semana y tendrán una duración de 2 horas cada una, mismas que servirán como retroalimentación de los contenidos, posterior a ello los estudiantes tendrán habilitado el acceso al foro para el intercambio de opiniones, experiencias y dudas, finalmente realizarán un cuestionario de evaluación.

En la última semana de capacitación los estudiantes adicionalmente deberán realizar una actividad práctica individual.

Al finalizar las tres secciones de la capacitación deberán completar una encuesta de satisfacción de la misma.

La evaluación total del curso es la siguiente:

- Un 70% de la calificación final será un entregable que consiste en una actividad práctica individual desarrollada en la última semana de capacitación.

- Un 20% de la calificación será el resultado de cuestionarios de evaluación desarrollados en las tres semanas de capacitación.
- Un 10% de la calificación será otorgada al comentar y participar del foro durante las tres semanas de capacitación.

4.3. Entorno

Información: En la plataforma estará disponible un manual de inducción que servirá para el manejo de la misma y adicionalmente un cronograma de actividades para el desarrollo de los contenidos de la capacitación.

Comunicación: En las sesiones síncronas se motivará a la participación activa de los estudiantes con espacio para intervenciones, además del uso del chat en vivo para facilitar la interacción entre docentes y estudiantes para el intercambio de ideas.

Además, en las sesiones asíncronas podrán participar en los foros de discusión. Se creará un grupo de WhatsApp para mantener una comunicación permanente con los participantes. También dispondrán en la plataforma un Manual de Inducción, que ayudará a familiarizarse con las herramientas y recursos disponibles en la Plataforma para su aprendizaje efectivo.

Cooperación: Durante las sesiones síncronas, se llevarán a cabo actividades diseñadas específicamente para fortalecer sus conocimientos en conjunto con el docente capacitador. En la última semana se desarrollará una actividad práctica individual, donde los docentes realizarán un recurso educativo digital en base a las herramientas aprendidas, según la materia de su especialidad.

Administración: La plataforma contará con herramientas de seguimiento del progreso, cronograma y recordatorios, esto facilitará la organización y seguimiento de las actividades de los docentes.

4.4. Recursos de apoyo.

Para respaldar nuestra acción educativa, contaremos con una variedad de recursos digitales multimedia como material de apoyo.

Entre estos, resaltamos:

- Elaboración de un Manual en formato Pdf y video explicativo de inducción al uso de la Plataforma Virtual (bienvenida, metodología, sesiones sincrónicas, gestión de tiempo, estructura del programa, calificaciones, recomendaciones a los estudiantes y comunicación con los maestrantes)

- Se pondrá a disposición de los estudiantes material multimedia interactivo, así como también videos de presentación de la clase.
- Se fomentará la colaboración entre estudiantes a través de foros de discusión y sesiones síncronas para que puedan compartir sus experiencias.
- Se promoverá la creación de un recurso educativo digital como actividad práctica individual.
- Se evaluará a través de un cuestionario en la plataforma para medir el progreso de los participantes.
- Se realizará una encuesta para determinar el grado de satisfacción de los estudiantes por la capacitación.

4.5. Planificación de la estructura de los contenidos de la capacitación disponibles en la plataforma virtual

La capacitación consta de 3 semanas consecutivas, el contenido estará estructurado de la siguiente manera:

Se proporcionarán videos de presentación de la clase, habrá contenidos disponibles en material multimedia y Pdf, se brindarán lecturas de profundización referente al tema, se presentarán lecturas sobre tendencias actuales, se fomentarán los foros, y se llevarán a cabo cuestionarios. Además, se programarán dos sesiones en vivo cada semana, lo que sumarán un total de 6 sesiones con una duración de 2 horas cada una de interacción en tiempo real con los participantes en las cuales se revisarán los contenidos del curso a manera de retroalimentación, se propiciará la participación activa de los estudiantes y en la semana 3 se explicará mediante un ejemplo la actividad práctica individual que consiste en crear un recurso digital aplicando las herramientas aprendidas, el cual deberá ser subido a la plataforma para posteriormente obtener una calificación.

Finalmente, la plataforma dispondrá de una encuesta para saber la apreciación que tuvieron los estudiantes durante la capacitación.

Herramientas utilizadas para cada uno de los contenidos

- Los videos de presentación de la clase serán generados con Vyond.
- Los temas o contenidos serán realizados en material multimedia: Educaplay, Genially y formato Pdf.
- Para las lecturas de profundización y tendencia se utilizará enlaces web.
- El foro se realizará a través de la herramienta disponible en la Plataforma Virtual.

- El cuestionario se realizará a través de la herramienta disponible en la Plataforma Virtual.
- Las sesiones síncronas semanales serán en vivo a través de Zoom.
- La encuesta de apreciación de la capacitación se elaborará mediante formulario de Google.

4.6. Contenidos:

SEMANA 1: "Introducción a las competencias digitales básicas"

- Video de Presentación de la clase.
- Contenido 1 disponible en material multimedia y Pdf
- Lecturas de profundización.
- Lecturas de tendencia.
- Foro.
- Cuestionario.

SEMANA 2: "Herramientas Digitales para el Aula: Google drive, Genially, Prezi, Canva, Miro"

- Video de Presentación de la clase.
- Contenido 2 disponible en material multimedia y Pdf
- Lecturas de profundización.
- Lecturas de tendencia.
- Foro.
- Cuestionario.

SEMANA 3: "Creación de Recursos digitales"

- Video de Presentación de la clase.
- Contenido 3 disponible en material multimedia y Pdf
- Lecturas de profundización.
- Lecturas de tendencia.
- Foro.
- Cuestionario.
- Entregable (creación de un recurso educativo digital).

Videos de las 6 sesiones síncronas en Zoom.

Encuesta de apreciación de la capacitación.

4.7. Ampliando horizontes

Estos recursos multimedia fueron creados en base a la necesidad de los docentes de Séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal del Milenio Bicentenario, para permitirles mejorar e innovar su conocimiento en Competencias digitales básicas para que puedan ser implementadas en la enseñanza.

Plan B:

En caso de que los estudiantes enfrenten desmotivación o dificultades para asimilar conceptos, se utilizará las siguientes herramientas durante las sesiones síncronas:

Nube de Palabras con Mentimeter: Se incorporará una actividad rápida utilizando Mentimeter para crear una nube de palabras sobre el tema del día. Generando interés y participación.

Kahoot: Si se observa que algunos estudiantes tienen dificultades para asimilar conceptos, se presentará un juego Kahoot relacionado con el tema, puesto que los juegos interactivos suelen ser efectivos para el aprendizaje y la participación.

Padlet: Propiciará la colaboración en tiempo real para reforzar el aprendizaje.

4.8. Estructura de la plataforma virtual

4.8.1. Diseño de la plataforma virtual de aprendizaje

Para la capacitación docente se ha diseñado una plataforma virtual de aprendizaje estructurada de la siguiente manera:

- Inducción a la Plataforma Virtual
- Sección 1
- Sección 2
- Sección 3
- Videos de las sesiones síncronas.
- Encuesta de satisfacción de la capacitación

4.8.2. Desarrollo:

Inducción a la Plataforma Virtual: este apartado contendrá:

- Bienvenida al curso de Capacitación: “Competencias digitales básicas para docentes en el uso de las TIC”, a través de un video con la herramienta Vyon.
- Manual de inducción de uso de la Plataforma Virtual en formato Pdf: El manual está diseñado para ayudarle a familiarizarse con la plataforma y aprovechar al

máximo todas las herramientas y recursos disponibles. Aquí se encontrará instrucciones detalladas sobre cómo ingresar, navegar por la plataforma, la metodología de trabajo, participación de sesiones en vivo, gestión del tiempo, estructura del programa, acceder a materiales de aprendizaje, completar tareas, participar en foros, conocer las calificaciones, recomendaciones a los estudiantes y comunicación con los docentes.

- Video Explicativo: En él se encontrará el contenido del Manual grabado en Vyond.

4.8.3. Cronograma de Actividades:

Habrán un cronograma de actividades que le ayudará al estudiante a planificar su participación y cumplimiento del curso.

Tabla 1. *Cronograma de actividades de la capacitación*

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	
CONTENIDO	FECHA
SECCIÓN 1 "Introducción a las competencias digitales básicas"	16 al 22 de octubre
Video de Presentación de la clase.	16 de octubre
Contenido 1 disponible en material multimedia y Pdf	16 al 22 de octubre
Lecturas de profundización.	16 al 22 de octubre
Lecturas de tendencia.	16 al 22 de octubre
Foro.	16 al 22 de octubre
Cuestionario.	20 al 22 de octubre
Sesiones Síncronas	16 y 18 de octubre
Video de la reunión Zoom de las clases síncronas.	18 de octubre
SECCIÓN 2 "Herramientas Digitales para el Aula: Google drive, Genially, Prezi, Canva, Miro"	23 al 29 de octubre
Video de Presentación de la clase.	23 de octubre
Contenido 2 disponible en material multimedia y Pdf	23 al 29 de octubre
Lecturas de profundización	23 al 29 de octubre

Lecturas de tendencia.	23 al 29 de octubre
Foro.	23 al 29 de octubre
Cuestionario.	27 al 29 de octubre
Sesiones Síncronas	23 y 25 de octubre
Video de la reunión Zoom de las clases síncronas	25 de octubre
SECCIÓN 3 "Creación de Recursos digitales"	30 de octubre al 5 de noviembre
Video de Presentación de la clase.	30 de octubre
Contenido 3 disponible en material multimedia y Pdf	30 de octubre al 5 de noviembre
Lecturas de profundización.	30 de octubre al 5 de noviembre
Lecturas de tendencia.	30 de octubre al 5 de noviembre
Foro.	30 de octubre al 5 de noviembre
Cuestionario.	3 al 5 de noviembre
Sesiones síncronas	30 de octubre al 1 de noviembre
Entregable: Actividad individual (creación de un recurso digital).	5 de noviembre
Video de la reunión Zoom de las clases síncronas.	1 de noviembre
Encuesta de satisfacción de la capacitación	5 al 6 de noviembre

Elaborado por: autores

4.9. Secciones:

Las tres secciones conforman la parte central de la capacitación, y en ellas exploramos los temas fundamentales. Cada una de estas secciones incluye los siguientes elementos: Video de Presentación de la clase, contenido disponible en material multimedia y Pdf, lecturas de profundización, lecturas de tendencia, foro; para poder interactuar sobre el tema abordado en la semana y realizar preguntas frente a dudas que serán resueltas durante las reuniones síncronas y un cuestionario.

A excepción de la sección 3 que tendrá un entregable que consiste en un trabajo individual de la creación de un recurso digital aquí se encontrará también un documento con un ejemplo donde estará detallada la estructura del entregable.

- Videos de las sesiones síncronas:

En esta pestaña, encontrará las grabaciones de las 6 sesiones en vivo para que puedan revisar el contenido en cualquier momento.

- Encuesta de apreciación de la capacitación.

La retroalimentación es una parte fundamental de cualquier proceso educativo exitoso, por ello aplicaremos una encuesta mediante la cual podremos conocer las opiniones y experiencias adquiridas por los estudiantes durante el proceso del curso, para mejorar continuamente la oferta de formación y asegurar que satisfaga sus necesidades y expectativas, esta valoración ayudarán a perfeccionar los futuros programas de capacitación.

- Seleccionar un LMS

El diseño de esta capacitación está elaborado de manera que pueda ser aplicado en todo tipo de plataforma virtual de gestión del aprendizaje, para ejecutar este curso se ha seleccionado la plataforma Brightspace de la UIDE, que al ser una herramienta de pago en la nube cuenta con un soporte que ayuda al usuario final en la implementación, actualizaciones del software y en la gestión diaria de la misma, esta plataforma ofrece múltiples beneficios como: reducir el tiempo de respuesta entre docente y estudiante al realizarse toda comunicación en un mismo entorno, además fomenta el autoaprendizaje poniendo a disposición contenidos y actividades de manera flexible. En la plataforma se encuentra toda la información relativa y posibilita una evaluación continua del aprendizaje y la efectividad de la acción educativa. Para ingresar a la plataforma el estudiante será matriculado previamente en el curso y podrá acceder mediante un usuario y contraseña.

4.10. Estructura del curso y herramientas.

Las siguientes actividades están diseñadas para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos:

Tabla 2. *Contenido de la capacitación sección 1.*

CONTENIDO	DESCRIPCIÓN
SECCIÓN 1.	
Video de Presentación de la clase	<p>TEMA: "Introducción a las competencias digitales básicas"</p> <p>FORMATO: Video en Vyond. Recursos Digitales. Duración 03:00 minutos.</p> <p>https://www.vyond.com</p>
Contenido 1 disponible en material multimedia y Pdf	<p>TEMA: Competencias Digitales Básicas</p> <p>FORMATO: Presentación interactiva en educaplay y en documento Pdf</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15882442-competencias_digitales.html</p>
Lecturas de profundización.	<p>TEMA: ¿Cuáles son las competencias digitales que necesita un docente del siglo XXI?</p> <p>FORMATO: Enlace</p> <p>https://nive.la/competencias-digitales-profesores/</p> <p>TEMA: Desarrollo de competencias digitales docentes en la educación básica</p> <p>FORMATO: Enlace</p> <p>http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/367/307</p>
Lecturas de tendencia.	<p>TEMA: Los cinco pilares de la competencia digital docente y sus finalidades.</p> <p>FORMATO: Enlace</p> <p>https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/competencia-digital-docente/</p> <p>TEMA: 6 competencias digitales para docentes.</p> <p>FORMATO: Enlace</p> <p>https://gaptain.com/blog/las-6-competencias-digitales-para-profesores/</p>

Foro	Estarán habilitados en la plataforma los 7 días de la semana para que puedan interactuar docentes y estudiantes.
Cuestionario.	Estará disponible en la plataforma, consta de 5 preguntas aleatoriamente sobre el tema de la clase, y el estudiante dispondrá de 2 intentos para realizarla dentro del lapso de 60 minutos.
Sesiones síncronas	Se realizarán los días lunes y miércoles con la finalidad de explicar los temas programados de la capacitación.

Elaborado por: autores

Tabla 3. *Contenido de la capacitación sección 2.*

CONTENIDO	DESCRIPCIÓN
SECCIÓN 2.	
Video de Presentación de la clase.	<p>TEMA: "Herramientas digitales para el Aula: Google drive, Genially, Prezi, Canva, Miro"</p> <p>FORMATO: Video en Vyond. Recursos Digitales. Duración 03:00 minutos.</p> <p>https://www.vyond.com</p>
Contenido 1 disponible en material multimedia y Pdf	<p>TEMA: Herramientas Digitales para el aula.</p> <p>FORMATO: Documento en presentación interactiva en Genially</p> <p>https://view.genial.ly/64eb5b0056e5f200112060da/interactive-content-info-horizontal-pizarra-animada</p>
Lecturas de profundización.	<p>TEMA: Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica</p> <p>FORMATO: Enlace</p> <p>https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318357</p> <p>TEMA: Estudio de caso: aplicación de Prezi</p> <p>FORMATO: Enlace</p> <p>chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/journal/4757/475756620001/475756620001.pdf</p>

Lecturas de tendencia.	<p>TEMA: Herramientas digitales para la construcción de conocimiento</p> <p>FORMATO: Enlace</p> <p>chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/4115/411534390012.pdf</p> <p>TEMA: Inteligencia emocional y TIC en el aula infantil</p> <p>FORMATO: Enlace</p> <p>chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/43692/V_05_B%20Antolin_Santoro.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p>
------------------------	--

Foro	Estarán habilitados en la plataforma los 7 días de la semana para que puedan interactuar docentes y estudiantes.
Cuestionario.	Estará disponible en la plataforma, consta de 5 preguntas aleatoriamente sobre el tema de la clase, y el estudiante dispondrá de 2 intentos para realizarla dentro del lapso de 60 minutos.
Sesiones síncronas	Se realizarán los días lunes y miércoles con la finalidad de explicar los temas programados de la capacitación.

Elaborado por: autores

Tabla 4. *Contenido de la capacitación sección 3.*

CONTENIDO	DESCRIPCIÓN
SECCIÓN 3.	
Video de presentación de la clase.	<p>TEMA: "Creación de recursos digitales"</p> <p>FORMATO: Video en Vyond. Recursos Digitales. Duración 03:00 minutos.</p> <p>https://www.vyond.com</p>

Contenido 1 disponible en material multimedia y Pdf	<p>TEMA: Recursos Digitales</p> <p>FORMATO: Documento en presentación interactiva en genially y documento en pdf.</p>
Lecturas de profundización.	<p>TEMA: Los recursos educativos digitales son la herramienta base para la creación de buenos e innovadores ambientes de aprendizaje.</p> <p>FORMATO: Enlace y Documento en pdf</p> <p>https://www.lucaedu.com/recursos-educativos-digitales/</p> <p>TEMA: Recursos de Educación</p> <p>FORMATO: Enlace</p> <p>https://www.revistadeeducacion.cl/educacion-parvularia-el-juego-una-presencia-de-alto-nivel/</p>
Lecturas de tendencia.	<p>TEMA: Los recursos Digitales. Nota técnica para profesores.</p> <p>FORMATO: Enlace.</p> <p>https://www.unav.edu/documents/19205897/33678485/herramientas_recursos_digitales.pdf/#:~:text=Un%20recurso%20digital%20puede%20ser,por%20acceso%20a%20la%20red.</p> <p>TEMA: Herramientas educativas para organizar, crear y gestionar la labor docente.</p> <p>FORMATO: Enlace.</p> <p>https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-educativas-docentes-ahorrar-tiempo/</p>
Foro.	<p>Estarán habilitados en la plataforma los 7 días de la semana para que puedan interactuar docentes y estudiantes.</p>
Cuestionario	<p>Estará disponible en la plataforma, consta de 5 preguntas aleatoriamente sobre el tema de la clase, y el estudiante dispondrá de 2 intentos para realizarla dentro del lapso de 60 minutos.</p>
Sesiones sincrónicas	<p>Se realizarán los días lunes y miércoles con la finalidad de explicar los temas programados de la capacitación.</p>

Entregable: El estudiante creará un recurso digital, aplicando las herramientas aprendidas, el cual deberá ser subido a la plataforma para individual posteriormente obtener una calificación.
(creación de un recurso educativo digital)

Elaborado por: autores

- Videos de las sesiones síncronas:

Estarán disponibles las grabaciones de las 6 sesiones en vivo para que los estudiantes puedan revisar el contenido en cualquier momento.

Encuesta de satisfacción de la capacitación:

Al concluir las 3 secciones, encontrará una encuesta diseñada para saber la apreciación que tuvieron los estudiantes durante la capacitación, constará de 6 preguntas de opción múltiple.

FORMATO: Enlace de formulario de Google

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

5.1 Conclusiones.

- **General**

Esta capacitación hacia los docentes de séptimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal del “Milenio Bicentenario” en Competencias digitales básicas, será fundamental en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que contribuirá a una enseñanza más dinámica y relevante, destacando un enfoque innovador con el empleo de las TIC, que no solo beneficiará a los educadores, sino que habrá un impacto significativo en el proceso de aprendizaje y de esta manera preparar a los estudiantes para un futuro digital.

- **Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales**

La aplicación de un protocolo en donde se establezca la responsabilidad social del buen uso de la tecnología para promover una correcta comunicación en los entornos virtuales de aprendizaje, permitió que la comunidad educativa se desarrolle en un ambiente saludable donde se fomenten de forma clara y precisa los valores, compromisos y deberes de esta comunidad.

- **Diseño de materiales educativos digitales**

Para la enseñanza del diseño de materiales educativos digitales se lo hizo mediante un curso online, basados en un guion multimedia, con propuestas para el uso recursos y herramientas digitales, el mismo que fortalecerá las habilidades de los educadores en el entorno educativo, incentivando el uso de la tecnología en el aula.

- **Plataforma de gestión en entornos virtuales.**

Usar la plataforma digital Brightspace para crear un curso de capacitación docente permitió estructurar los contenidos de la capacitación de una forma que la interacción con la plataforma sea más amigable y permitió evaluar el avance de cada docente durante el desarrollo del curso.

- **Actitudes positivas**

Una vez que el docente apruebe el curso adquirirá actitudes positivas como la apertura para aprender nuevas habilidades digitales; confianza en el uso herramientas digitales; flexibilidad y disposición para adaptar recursos y métodos; y el reconocimiento de la importancia de la actualización constante.

CAPITULO VI
BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- Angel Carreño, S. V. (2015). Web 2.0 en educación superior: Formación, actitud, uso, impacto., *Digital education review*, 48-49. Obtenido de [//doi.org/10.1344/der.2015.28.45-58](https://doi.org/10.1344/der.2015.28.45-58)
- Arce, V. G. (2013). Desarrollo de competencias digitales docentes en la educación básica. *Apertura*, 89,90,91.
- Barcia, A. (2020). Prezi como herramienta innovadora para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes. *Dominio de las ciencias* , 431-432.
- Bit4learn. (2023). *Bit4learn*. Obtenido de <https://bit4learn.com/es/lms/genially/>
- Canva. (2023). *Canva 2023*. Obtenido de https://www.canva.com/es_mx/aprende/recursos-canva-para-tus-clases/
- Chancusig, J., & et, a. G. (2020). The technology acceptance model in the collaborative . *WSEAS*, 680-688.
- Julio Cabero, R. R. (2007). *Diseño y producción de TIC para la formación de nuevas tecnologías de la información y comunicación*. España: ISBN.
- UNESCO . (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC* . Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- Unidad Educativa del Milenio Bicentenario . (8 de Mayo de 2022). *Unidad Educativa del Milenio Bicentenario* . Obtenido de [https://www.quito.gob.ec/lotaip/2022/INFORME_NARRATIVO_UEMMB_RD C%2022.pdf](https://www.quito.gob.ec/lotaip/2022/INFORME_NARRATIVO_UEMMB_RD_C%2022.pdf)

CAPITULO VII

ANEXOS

7.1. Anexos.

Anexo1. Diseño de materiales educativos digitales- Guion multimedia 1-

Primera sesión

<https://docs.google.com/document/d/1xHlxcBrwwMDuxvDXxjfKH8EwyJ7wr0AD/edit?usp=sharing&ouid=114086872193201370239&rtpof=true&sd=true>

Archivador:

- Imágenes insertadas de freepik sobre las TIC: [https://www.freepik.es/foto-gratis/concepto-control-calidad-estandar-](https://www.freepik.es/foto-gratis/concepto-control-calidad-estandar-m_36027722.htm#query=facilidad%20para%20el%20manejo%20de%20herramientas%20tecnologicas&position=3&from_view=search&track=ais)

[m_36027722.htm#query=facilidad%20para%20el%20manejo%20de%20herramientas%20tecnologicas&position=3&from_view=search&track=ais](https://www.freepik.es/foto-gratis/concepto-control-calidad-estandar-m_36027722.htm#query=facilidad%20para%20el%20manejo%20de%20herramientas%20tecnologicas&position=3&from_view=search&track=ais)

- Imágenes de collage de plataformas de contenido multimedia

https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Wondershare_filmora_logo.svg

https://es.wikipedia.org/wiki/Google_Drive

<https://www.gend.co/miro>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Genially>

- Imágenes de herramientas digitales en pexels: <https://www.pexels.com/es-es/foto/manos-iphone-internet-tecnologia-5082575/>

- Imágenes de competencias digitales en docentes en pexels:

<https://www.pexels.com/es-es/foto/hombre-en-camisa-de-manga-larga-negra-escribiendo-sobre-papel-blanco-6325970/>

- Imágenes de creación de material didáctico para los estudiantes en pexels:

<https://www.pexels.com/es-es/foto/ordenador-portatil-sentado-colegio-joven-8423092/>

- Imágenes de contenido interactivo con las TIC:

<https://images.app.goo.gl/ekFx3jy9Cm6XtrpE8>.

- Imágenes de ventajas del uso de las TIC:

<https://images.app.goo.gl/DxfArgTp71HvwwQAA>

- Imágenes de redes sociales como medio de difusión collage:

https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Youtube_logo.png

<https://www.freepik.es/vectores/instagram-logo>

<https://www.pngwing.com/es/search?q=Tik+Tok>

<https://www.pngwing.com/es/search?q=Facebook>

- Imágenes de educación y tecnología: <https://www.lucaedu.com/la-importancia-de-la-tecnologia-en-la-educacion/>

Enlaces al material

- Enlace del cuestionario en Kahoot: <https://create.kahoot.it/share/evaluacion-para-conocer-las-competencias-digitales-basicas-en-los-docentes/6d6d7fa0-0ff2-4cbe-bc76-e2f87f338a08>

- Enlace video introductorio dentro de kahoot:

<https://www.youtube.com/watch?v=bTKifkorncs&t=4s>

Anexo 2. Guion multimedia 2-Segunda sesión

Archivador:

- Imagen reglas netiqueta: <https://www.pinterest.es/pin/620722761160950555/>

- Fondo de pantalla: <https://www.pinterest.es/pin/479492691584317654/>

- Etiqueta: <https://www.pinterest.es/pin/143270831875948240/>

- Imagen tres: <https://www.pinterest.es/pin/372954412891125646/>

- Imagen cuatro: <https://www.pinterest.es/pin/1121466744683398551/>

Enlaces al material

- Presentación en Prezi: <https://prezi.com/view/Y2SPu2Qvy7oujiNNEsCG/>

- Video cargado en youtube: <https://youtu.be/g2sONLYDXH0>

- Video educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15882442-competencias_digitales.html

Anexo 3. Guion multimedia 3-Segunda sesión

Archivador:

Iconos de acceso de los Logotipos.

Enlaces al material diseñado:

- Google drive:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Google_Drive_icon_%282020%29.svg

- Logo Genially:

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofeslagomera/?p=4437>

- Logo Canva: <https://1000logos.net/canva-logo/>

- Logo Miro: <https://seeklogo.com/vector-logo/431087/miro>

- Logo Prezi: <https://www.stickpng.com/es/img/iconos-logotipos-emojis/companias-technologicas/logo-prezi>

Videos de los contenidos de la Presentación en Geneally:

- Google Drive: https://youtu.be/SIYyOq_vEgw?si=K9HWfa1pH9EGA0TH

- Genially: https://youtu.be/SIYyOq_vEgw?si=K9HWfa1pH9EGA0TH

- Miro: <https://youtu.be/rXyyjgL5sJA?si=qjmdlHtuYfz1KmIw>

- Canva: <https://youtu.be/OwyMqApPlw4?si=ITibFre9x2QIA3ZV>

- Prezi: https://youtu.be/tpSgub81Skg?si=vEDHytpCfK-TH_XB

Enlaces al material:

- Infografía en Genially sobre Herramientas Digitales para el aula:

<https://view.genial.ly/64eb5b0056e5f200112060da/interactive-content-info-horizontal-pizarra-animada>

- Audio generado en la aplicación Audacity: Bienvenida a la sesión 2 de Capacitación sobre Herramientas Digitales:

<https://drive.google.com/file/d/1es7ojaD->

[ovTVuy3_15Kikw0Us8JUOet1/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1es7ojaD-ovTVuy3_15Kikw0Us8JUOet1/view?usp=sharing)

- Imágenes PNG de Pexels y chrome convertido a formato PNG en la aplicación Pixlr Suite:

https://drive.google.com/drive/folders/1ocjpZX0mCBsz7tMmA9oq0DAgTjta_-h4

- Collage Herramientas Digitales en PhotoScapeX:

<https://drive.google.com/file/d/1P->

[WY5nFt_zLZL93RGKB3f7Fe7hs56hYP/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1P-WY5nFt_zLZL93RGKB3f7Fe7hs56hYP/view?usp=sharing)

Anexo 4. Pasos para crear un paquete scorm 1.2

La primera lámina se refiere a la Portada



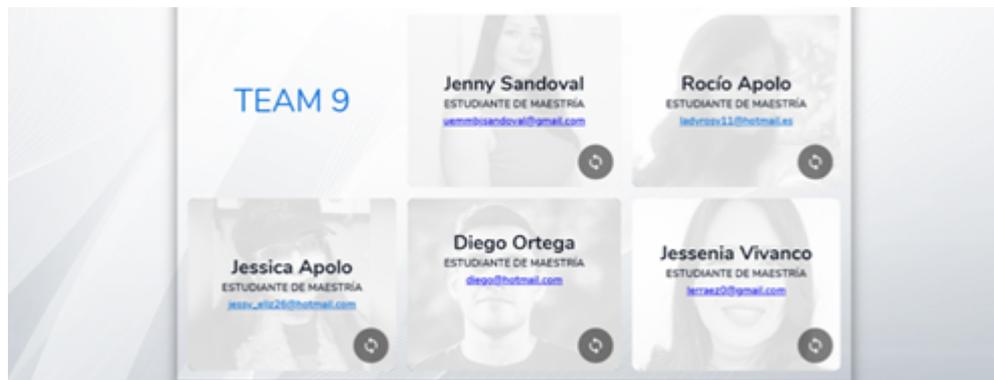
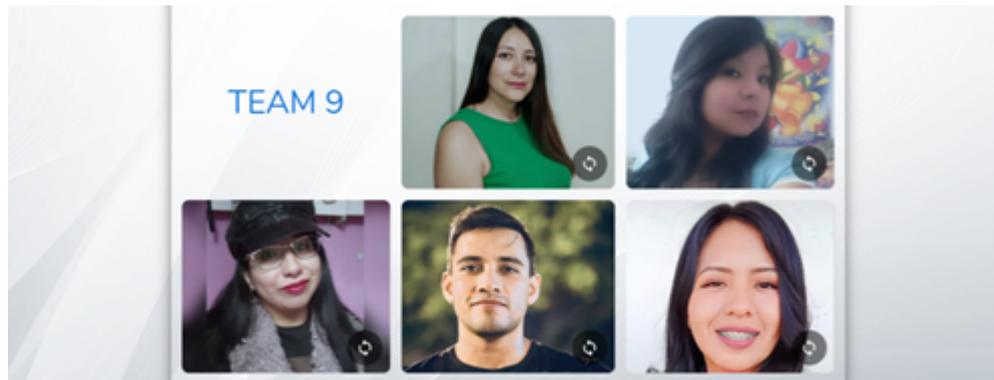
Presentación



Audio de bienvenida



Foto de cada uno de los integrantes del grupo.



En esta lámina describimos el esquema del contenido del curso.



Exponemos el Objetivo del curso.



Objetivo

El objetivo de este curso es proporcionar material multimedia diseñado exclusivamente para la capacitación de docentes en competencias digitales básicas para un buen uso de las TIC.

Justificamos la necesidad e importancia del curso.

Justificación

Con este proyecto se pretende fortalecer el desarrollo de competencias digitales básicas en los docentes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal "Milenio Bicentenario" mediante el diseño de una Capacitación que permita a los educadores la actualización estratégica en el uso de las TIC como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sobre esta problemática hay pocos estudios y en su mayoría las investigaciones ponen su foco de estudio en los educandos mas no en el docente, por lo que esta propuesta sugiere una iniciativa en beneficio de las exigencias de la educación actual.



. Desarrollo de Contenidos:

Competencias digitales del docente:

Sesión 1

Valoración Previa e Introducción:




Aplicamos los mismos pasos para agregar una herramienta digital e incrustamos una presentación de Genially.

Herramientas digitales para el aula:

Sesión 2

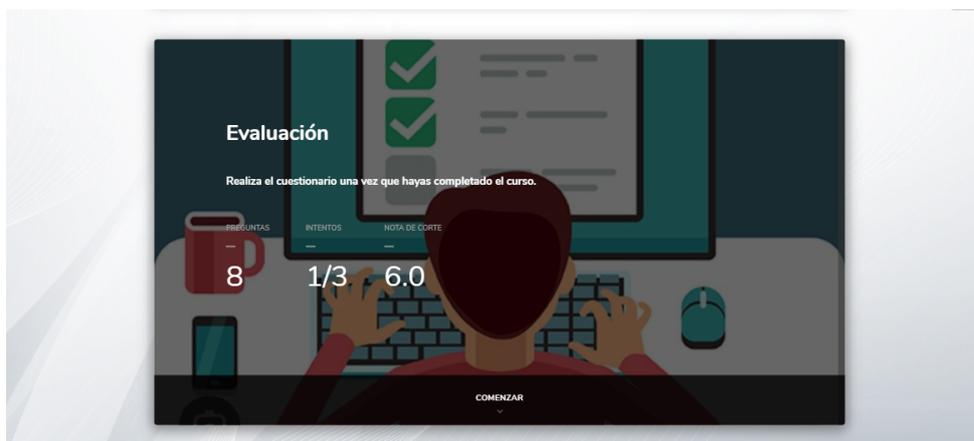
Herramientas digitales Google Drive, Genially, Prezi, Canva y Miro:



En este nuevo slide elegimos el formato de “Juego”, escogemos “Juego de Palabras” y editamos el juego.



Al final del curso en la sección de Evaluación elaboramos un examen a modo de autoevaluación



Links del curso online creado en isEazy:

<https://iseazy.com/dl/f15d09e86c084be09c44dbd0466db4ee>

Anexo5. Recurso digital 1

Cuestionario en Kahoot

Get the all-in-one engagement, teaching, assessment, and reporting tool with 20% off Kahoot!+, starting at \$7.99/month [Buy now](#)

Kahoot! Actualizar Crear

Competencias Digitales
 0 Jugadas · 0 jugadores Empezar Asignar Jugar en solitario

Preguntas (10) Mostrar respuestas

- 1 - Quiz
Que entiende como competencia digital ?
- 2 - Verdadero o falso
Tiene facilidad para el manejo de la tecnología y dispositivos electrónicos en el ámbito educativo
- 3 - Verdadero o falso
Le gustaría recibir capacitación para mejorar sus habilidades digitales ?
- 4 - Verdadero o falso
Conoce las herramientas digitales básicas para aplicar en el área educativa

Kahoot! Compet... Configuración Actualizar Temas Vista previa Salir Guardar

1 Quiz
 Que entiende co...
 20

2 Verdadero o falso
 Tiene facilidad p...
 20

3 Verdadero o falso
 Le gustaría recibi...
 20

Añadir pregunta
 Añadir

Le gustaría recibir capacitación para mejorar sus habilidades digitales ? 47

Verdadero **Falso**

Tipo de pregunta
 Verdadero o falso

Límite de tiempo
 20 segundos

Puntos
 Estándar

Revelación gradual
 Original 3 x 3 5 x 5 8 x 8

Eliminar **Duplicar**

RECURSO DIGITAL 2

Presentación realizada en Prezi

COMPETENCIAS DIGIT... ESSUNA Style Text Media Shape Story block More Present Share

Topic

Overview

1 **INICIO**

2-5 **AGENDA**

6-7 **AGENDA**

8-9 **AGENDA**

Prezi Need help

Video cargado en Youtube



Retroalimentación en educaplay

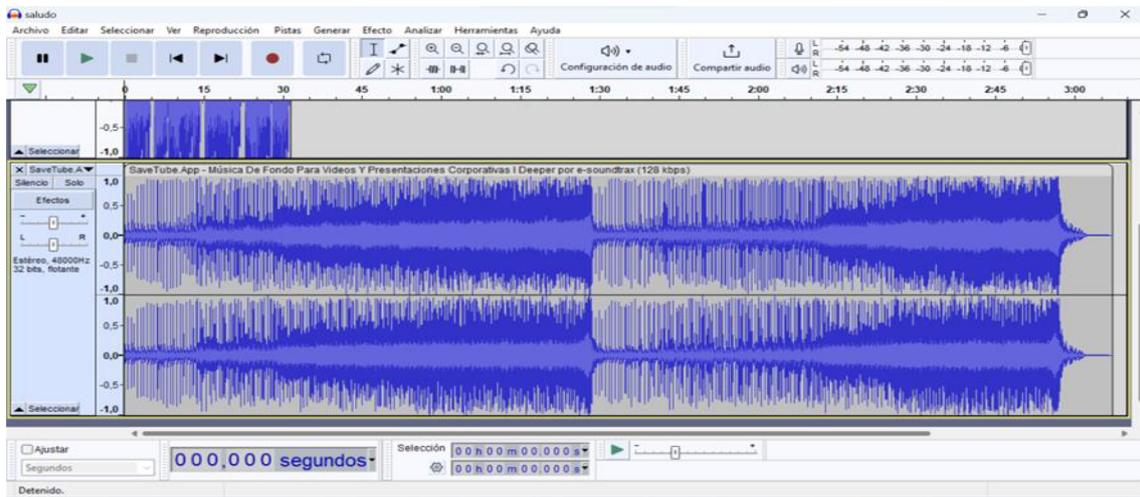


RECURSO DIGITAL 3

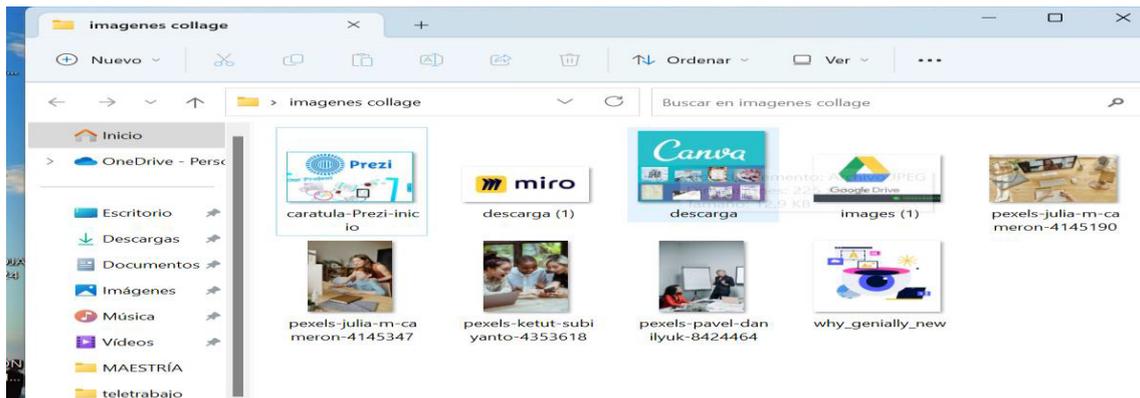
Infografía en Genially sobre Herramientas Digitales para el aula



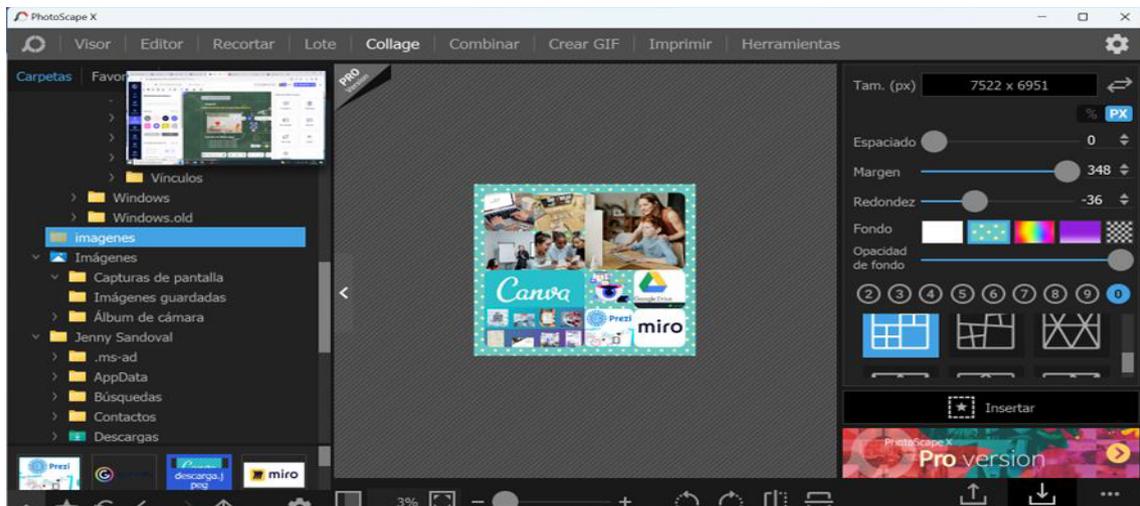
Audio generado en la aplicación Audacity: Bienvenida a la sesión 2 de Capacitación sobre Herramientas Digitales



Imágenes PNG de Pexels y chrome convertido a formato PNG:



Collage Herramientas Digitales en PhotoScapeX



SCORM para la creación de contenidos digitales

TIPO	AUTOR	FECHA
Publicación SCORM 1.2	GRUPO 9	05/09/2023 22:29

Nombre	Tamaño	Comprimido	Tipo	Modificado	CRC32
..			Carpeta de archivos		
content	4.569.096	4.349.595	Carpeta de archivos		
fonts	613.692	483.457	Carpeta de archivos		
static	4.305.631	1.324.999	Carpeta de archivos		
adlcp_rootv1p2....	4.398	959	Archivo XSD	6/9/2023 3:30	BDA08187
asset-manifest.j...	1.858	424	Archivo JSON	6/9/2023 3:30	5078C745
favicon.ico	101.033	4.533	Icono	6/9/2023 3:30	CCC3E3AF
ims_xml.xsd	1.213	502	Archivo XSD	6/9/2023 3:30	3F870191
imscp_rootv1p1...	14.560	2.859	Archivo XSD	6/9/2023 3:30	EBC30228
imsmanifest.xml	1.285	499	Documento XML	6/9/2023 3:30	57438FOC
imsmid_rootv1p...	22.196	3.111	Archivo XSD	6/9/2023 3:30	75C40328
index.html	5.389	2.032	Chrome HTML Do...	6/9/2023 3:30	48308F39
precache-manif...	1.232	400	Archivo JavaScript	6/9/2023 3:30	8FF4249D
service-worker.js	1.237	698	Archivo JavaScript	6/9/2023 3:30	FD521D11
v.json	39	41	Archivo JSON	6/9/2023 3:30	E67C09AA

Total 3 carpetas, 11 ficheros, 9.642.859 bytes