

*Maestría en*  
**EDUCACIÓN**

**CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL  
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

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

**AUTORES:**

**Oscar Alberto Carvajal Cabezas**  
**Carlos Andrés Chávez Acosta**  
**Edid Marlene Encalada López**  
**Joseph Steeven Montecé Zambrano**  
**Catalina Michelle Torres Enríquez**

**TUTORES:**

**Ernesto Colomo**  
**Jesús Sánchez**  
**Luis Guerrero**  
**Noelia Salvador**  
**Teresa Campaña**

**Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera  
de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional.**

**Quito, noviembre 2023**



### Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Oscar Alberto Carvajal Cabezas**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional*** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Oscar Alberto Carvajal Cabezas', is written over a horizontal line.

Oscar Alberto Carvajal Cabezas

Correo electrónico: [Os\\_car\\_2578@hotmail.com](mailto:Os_car_2578@hotmail.com)



### Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Carlos Andrés Chávez Acosta**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacionales*** de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

---

Carlos Andrés Chávez Acosta

Correo electrónico: [cachad2@hotmail.com](mailto:cachad2@hotmail.com)



### Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Edid Marlene Encalada López**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacionales*** de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

A handwritten signature in blue ink that reads 'Edid Marlene Encalada López'.

Edid Marlene Encalada López

Correo electrónico: [marlen5670@hotmail.com](mailto:marlen5670@hotmail.com)



### Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Joseph Steeven Montecé Zambrano**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacionales*** de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Joseph Steeven Montecé Zambrano', is positioned above a horizontal line.

Joseph Steeven Montecé Zambrano

Correo electrónico: [joseph.mt.zambrano@gmail.com](mailto:joseph.mt.zambrano@gmail.com)



### Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Catalina Michelle Torres Enríquez**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacionales*** de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Catalina Michelle Torres Enríquez', is written over a horizontal line.

Catalina Michelle Torres Enríquez

Correo electrónico: [michelle.torres1989@hotmail.com](mailto:michelle.torres1989@hotmail.com)



## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Oscar Alberto Carvajal Cabezas**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional*** 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.

Oscar Alberto Carvajal Cabezas

Correo electrónico: [Os\\_car\\_2578@hotmail.com](mailto:Os_car_2578@hotmail.com)



## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Carlos Andrés Chávez Acosta**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional*** 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.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Cachad', is written above a horizontal line.

Carlos Andrés Chávez Acosta

Correo electrónico: [cachad2@hotmail.com](mailto:cachad2@hotmail.com)



## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Edid Marlene Encalada López**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional*** 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.

Edid Marlene Encalada López

Correo electrónico: [marlen5670@hotmail.com](mailto:marlen5670@hotmail.com)



## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Joseph Steeven Montecé Zambrano**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional*** 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.

---

Joseph Steeven Montecé Zambrano

Correo electrónico: [joseph.mt.zambrano@gmail.com](mailto:joseph.mt.zambrano@gmail.com)



### Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Catalina Michelle Torres Enríquez**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional*** 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.

Catalina Michelle Torres Enríquez

Correo electrónico: [michelle.torres1989@hotmail.com](mailto:michelle.torres1989@hotmail.com)

## DEDICATORIA

La Concepción de este trabajo está dedicada a Dios quien es verdadera fuente de amor y sabiduría, por ser el inspirador y darnos fuerzas para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos deseados.

A nuestros padres, por su amor, su trabajo y sacrificio gracias a ellos hemos podido llegar a donde estamos.

A nuestras esposas/os e hijos quienes han formado parte de este camino, por estar siempre presentes y por el apoyo incondicional que nos han venido brindando a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

A nuestros hermanos por estar presentes acompañándonos y a todas aquellas personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo aquí planteado se lo realice con éxito en especial aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

A ellos les dedicamos este trabajo de sumo esfuerzo y dedicación.

## **AGRADECIMIENTO**

Primero damos gracias a Dios, por estar con nosotros en cada paso que hemos dado, por fortalecer nuestros corazones y por habernos guiado a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de debilidad y dificultad.

Gracias a nuestros padres por ser los principales motores de nuestros sueños, por confiar que somos capaces de conseguir lo que nos planteamos, por los consejos, los valores y principios que han inculcado en cada uno de nosotros.

Agradecemos a la Universidad Internacional Del Ecuador por abrirnos las puertas y brindarnos la oportunidad de avanzar en nuestra carrera profesional.

A todos los docentes por el excepcional esfuerzo en cada una de sus enseñanzas y de transmitir así todos sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión para formarnos, así como un profesional ejemplar.

Agradecemos al grupo de trabajo por el tiempo esfuerzo y dedicación para alcanzar de forma eficiente nuestro anhelo más esperado, por su tiempo, conocimientos, por la facilidad y adaptación a todos los cambios y a trabajar en equipo para que en este Proyecto se pueda plasmar todo lo aprendido, lo adquirido y lo esperado.

## RESUMEN EJECUTIVO

La carrera de Tecnología Universitaria en Gastronomía en el Instituto Tecnológico Internacional se desarrollará de manera híbrida, por tal razón se realizó un diagnóstico de las necesidades y competencias digitales de los docentes. Este proceso de evaluación se llevó a cabo mediante encuestas.

El objetivo principal de este diagnóstico fue identificar las áreas de mejora y las necesidades específicas de formación en cuanto a habilidades digitales de los docentes de la carrera de gastronomía. Este enfoque proactivo es esencial para mantenerse al día con las demandas tecnológicas en el ámbito educativo y garantizar que los educadores estén equipados para brindar una educación de calidad a los estudiantes.

El proyecto realizado se encuentra estructurado de la siguiente manera:

- Introducción.
- Capítulo I: Responsabilidad Social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.
- Capítulo II: Diseño de Materiales Educativos Digitales.
- Capítulo III: Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.
- Capítulo IV: Conclusiones.
- Referencias Bibliográficas.

## ABSTRACT

The career of the Tecnología Universitaria en Gastronomía en el Instituto Tecnológico Internacional will be developed in a hybrid way, for this reason a diagnostic was realized of the digital needs and competencies of the educators. This evaluation process was carried out by surveys.

The principal objective of this diagnostic was identify the áreas for improvement and specific training needs in terms of digital skills for educators in the gastronomy course. This proactive approach is essential to keep up with the technological demands in educational field and ensure that the educators are equipped to provide quality education to the students.

The project carried out is structured as follows:

- Introduction
- Chapter I: Social Responsibility, ethics and educational communication in virtual environments.
- Chapter II: Design of Digital Educational Materials.
- Chapter III: Management Platforms in Virtual Environments.
- Chapter IV: Conclusions.
- BibliographicReferences.

## ÍNDICE GENERAL

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>1</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>2</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO.....</b>	<b>3</b>
<b>Resumen .....</b>	<b>8</b>
<b>Palabras Claves .....</b>	<b>8</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>9</b>
<b>CAPITULO I .....</b>	<b>10</b>
<b>Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales .....</b>	<b>10</b>
1. Justificación del Proyecto.....	10
1.1. La Necesidad de este Proyecto. ¿Por qué se va a hacer? .....	10
1.2. Finalidad del Proyecto ¿Para qué se va a hacer?.....	11
1.3. ¿Qué Problemáticas Resuelve? .....	12
1.4. Las Exigencias que Tiene. ¿Cómo se va a hacer?.....	13
1.5. Importancia de un código ético en relación a los distintos agentes implicados .....	13
1.6. Desarrollo de los Compromisos y Deberes con cada uno de los Agentes Implicados.	14
1.7. Guía de Buenas Prácticas en la Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Carrera de Gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional.....	16
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>20</b>
<b>Diseño de Materiales Educativos Digitales .....</b>	<b>20</b>
2.1. Justificación Curricular .....	20
2.2. Curso de capacitación en Herramientas Digitales y Ambientes Virtuales de Aprendizaje para Docentes de Gastronomía.....	20
2.2.1. Objetivo de la capacitación: .....	20
2.3. Preguntas de Reflexión.....	23
2.4 Material Multimedia.....	24

2.5 Preguntas de Reflexión Previas al Guion Multimedia .....	24
2.6 Manifiesto.....	25
2.7 Guion Multimedia 1 .....	27
2.8 Guion Multimedia 2 .....	27
2.8 Archivador.....	28
2.8.1 Genially .....	28
2.8.2 Google Forms .....	29
2.8.3 Powtoon.....	29
2.8.4. Google Slides.....	29
2.8.4. Canva.....	30
2.9 Descripción del Contenido Interactivo.....	30
2.9.1 Objetivo del material didáctico .....	30
2.9.2 Contenido .....	30
2.9.3. Proceso de Creación .....	31
<b>CAPITULO III .....</b>	<b>32</b>
<b>Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales .....</b>	<b>32</b>
3.1 Aspectos Previos a tener en Cuenta .....	32
3.2 Componentes que Intervienen en el Proceso Educativo .....	32
3.3 Cuestiones Pedagógicas a tener en cuenta .....	32
3.4 Actividades.....	33
3.5 Uso del entorno .....	34
3.5.1 Recursos de Apoyo.....	35
3.6. Planificación.....	36
Manuales de plataforma de Moodle y de herramientas digitales: .....	37
Tutoriales en Video .....	37
Foro de Discusión para Soporte: .....	37
Por Qué Utilizar la Propia Plataforma y Otros Medios:.....	37
3.7 Ejecución.....	38
3.7.1 Bienvenida.....	38
3.7.2 Unidad 1 - Ambientes Virtuales De Aprendizaje.....	39
3.7.3 Unidad 2 - Introducción A Las Herramientas Digitales.....	42
3.7.4 Evaluación Final .....	46
<b>CAPITULO IV .....</b>	<b>48</b>

<b>Conclusiones .....</b>	<b>48</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>49</b>

## **Resumen**

El proyecto del Instituto Tecnológico Internacional aborda la evolución tecnológica en la educación de Gastronomía, capacitando a docentes en competencias digitales. El ambiente virtual busca flexibilidad, acceso a recursos interactivos y formación continua, resaltando valores éticos y responsabilidad social respaldadas por un código ético.

El Instituto implementará un programa híbrido, exigiendo a los docentes habilidades digitales. Se propone un curso enfocado en Moodle y herramientas educativas para diseñar contenidos interactivos, mejorar la comunicación online y sensibilizar sobre seguridad en línea. La evaluación será integral, utilizando dispositivos, software y plataformas de videoconferencia.

El programa utiliza plataformas de gestión para desarrollar competencias digitales en docentes de gastronomía. Sesiones síncronas en Teams se combinan con actividades en Brightspace. Aspectos pedagógicos esenciales se destacan, como objetivos claros, relación con situaciones reales y enfoque centrado en el estudiante.

El plan incluye sesiones síncronas, debates, evaluaciones formativas y actividades colaborativas. Se aprovechan herramientas digitales para información, comunicación, cooperación y administración eficaz. La evaluación se realiza mediante proyectos grupales y pruebas individuales, fomentando la participación activa y la reflexión crítica. La planificación detallada incluye bienvenida, unidades de aprendizaje, herramientas específicas y evaluación final.

## **Palabras Claves**

Ambiente Virtual de Aprendizaje; Educación Híbrida; Herramientas Digitales; Material Multimedia; Evaluación Digital.

## Introducción

La incorporación de las TIC en la educación es un cambio de paradigma necesario para preparar a los estudiantes para una sociedad cada vez más digitalizada. La viabilidad se basa en la necesidad de que los docentes adquieran competencias en TIC'S y la disponibilidad de recursos económicos para la implementación de infraestructura tecnológica en el Instituto Tecnológico Internacional.

La carrera de tecnología universitaria en Gastronomía en el Instituto Tecnológico Internacional se desarrollará de manera híbrida, por tal razón se realizó un diagnóstico de las necesidades y competencias digitales de los docentes. El objetivo principal fue identificar las áreas de mejora y las necesidades específicas de formación en cuanto a habilidades digitales de los docentes de la carrera de gastronomía. Este enfoque proactivo es esencial para mantenerse al día con las demandas tecnológicas en el ámbito educativo y garantizar que los educadores estén equipados para brindar una educación de calidad a los estudiantes.

Por el contexto de la carrera que es híbrida, la tecnología desempeña un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, razón por la cual es imperativo que los docentes estén capacitados para utilizar eficazmente las herramientas digitales y los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA). La carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional se enfrenta a desafíos y oportunidades únicas en un mundo digital en constante evolución.

Con la capacitación se busca que los docentes puedan:

- Familiarizarse con las herramientas básicas del AVA.
- Desarrollar habilidades para diseñar y administrar contenidos interactivos y multimedia.
- Mejorar las habilidades de comunicación online y colaboración en línea.
- Sensibilizar sobre la seguridad y privacidad en línea y cómo aplicarlas en el contexto educativo.

## CAPITULO I

### Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales

#### 1. Justificación del Proyecto

##### 1.1. *La Necesidad de este Proyecto. ¿Por qué se va a hacer?*

El proyecto de diseñar un ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar las competencias digitales en los docentes de la carrera de Tecnología Universitaria en Gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional responde una serie de necesidades y razones fundamentales que subrayan su relevancia y justificación.

La tecnología está en constante evolución y en la actualidad es esencial que los docentes estén al día con las herramientas digitales y tecnologías “para facilitar el acceso a los contenidos, animar el diálogo entre los participantes, ayudándoles a compartir su conocimiento y a construir conocimiento nuevo” (Gros & Silva, 2005) y garantizar la calidad de la enseñanza.

Los docentes equipados con competencias digitales estarán mejor preparados para utilizar métodos de enseñanza innovadores y recursos digitales que involucren y motiven a los estudiantes.

En la sociedad actual, las habilidades digitales son fundamentales para la empleabilidad y el éxito en diversas áreas laborales. Los docentes, al adquirir estas competencias, estarán mejor preparados para guiar a los estudiantes en la adquisición de habilidades digitales esenciales para su futuro profesional.

Con un ambiente virtual de aprendizaje brinda la posibilidad de acceder a contenidos y actividades educativas en cualquier momento y lugar. Esto permite una mayor flexibilidad en la enseñanza y el aprendizaje, facilitando la participación de docentes y estudiantes sin limitaciones geográficas.

Así mismo los ambientes virtuales pueden ofrecer una amplia gama de recursos interactivos, como videos, simulaciones y actividades multimedia, que pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacer que los conceptos sean más comprensibles y memorables.

Proporcionar a los docentes oportunidades de formación continua en competencias digitales fortalece su crecimiento profesional y su compromiso con la mejora constante en su práctica pedagógica.

La integración de tecnología en la educación es una manifestación de la innovación educativa, lo que puede contribuir a la diferenciación y el reconocimiento de la carrera de Tecnología Universitaria en Gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional.

## 1.2. Finalidad del Proyecto ¿Para qué se va a hacer?

La finalidad del proyecto es empoderar a los docentes con competencias digitales para transformar la forma en que enseñan y mejorar la experiencia educativa en la carrera de Tecnología Universitaria en Gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional a través de un ambiente virtual de aprendizaje.

Para lograr esto, se va a diseñar y proporcionar a los docentes las herramientas y habilidades necesarias para utilizar eficazmente la tecnología en su labor educativa. A través de un ambiente virtual de aprendizaje, “basado en la resolución de problemas, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje centrado en escenarios, los entornos constructivistas de aprendizaje, la creación de micro mundos, el aprendizaje situado, las comunidades de aprendizaje, etc.”(Gros Salvat, 2016) donde los docentes puedan desarrollar competencias y recursos en línea que puedan enriquecer la experiencia educativa.

Crear y adaptar materiales educativos digitales a través del E-learning (aprendizaje electrónico), b-learning (aprendizaje semi-presencial o combinado), m-learning (aprendizaje desde celulares o móviles), Network learning (aprendizaje en la red), e incluir evaluaciones digitales rápidas del contenido facilita la retroalimentación necesaria para la resolución de potenciales problemas de aprendizaje.

**Figura 1**

*Futuro del E - Learning*



**Nota.** Adaptado de Escuela Didáctica, Por Grupo Investigador, 2023, Escuela Didáctica (<https://www.escueladidactica.com/que-es-el-e-learning/>)

Promover el Aprendizaje Autónomo en los estudiantes de la carrera de Tecnología Universitaria en Gastronomía, implica brindar acceso a recursos y actividades que permitan a los estudiantes explorar y aprender de manera independiente.

El ambiente virtual de aprendizaje servirá como una plataforma en constante evolución, manteniendo a los docentes actualizados con las últimas tendencias tecnológicas y pedagógicas. Se pretende fomentar el desarrollo profesional continuo y la búsqueda constante de innovación educativa dentro de la carrera mediante el uso efectivo de la tecnología, se busca hacer que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más dinámico, accesible y alineado con las necesidades de los estudiantes.

### **1.3. ¿Qué Problemáticas Resuelve?**

La implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar las competencias digitales en los docentes de la carrera de Tecnología Universitaria en Gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional aborda diversas problemáticas y desafíos como, la comunicación, distancia y multiculturalidad de sus asistentes.

En este proceso de creación de entornos educativos exige del docente contar con competencias digitales, habilidades que le permitan usar en forma segura la información dentro y fuera del aula. “La competencia digital para docentes se conoce como la capacidad de integrar y utilizar tecnología con fines educativos, implica disponer de un conjunto de competencias genéricas adecuadas a todas las situaciones profesionales, así como competencias específicas para la docencia”(Lund et al, 2014, como se cito en Torres,2021) favoreciendo conexiones tecnológicas y metodológicas en la enseñanza y reduciendo así la brecha digital.

La enseñanza presencial limita el acceso a recursos, la interacción entre docentes, estudiantes, esto genera limitaciones de espacio y tiempo. Un entorno virtual permite que sus integrantes “sean autónomos, responsables en el estudio de los diferentes contenidos y requiere que el aprendizaje sea una construcción colectiva partiendo del aprendizaje individualizado” (Saza, 2016,p.107)

La comunicación efectiva y la colaboración entre docentes y estudiantes pueden ser desafiantes en entornos tradicionales. Un ambiente virtual facilita la comunicación constante, el intercambio de ideas y el trabajo en equipo.

Evaluar el progreso de los estudiantes de forma personalizada y eficiente puede ser complicado en aulas convencionales, por ello un ambiente virtual provee, herramientas de seguimiento y evaluación personalizadas.

En un mundo cada vez más digitalizado la dotación de competencias digitales a docentes adquiere una importancia crucial, con el fin de preparar a los estudiantes en las actitudes esenciales para el actual y futuro laboral.

La enseñanza tradicional puede volverse monótona. Un ambiente virtual de aprendizaje permite implementar metodologías innovadoras, como el aprendizaje basado en proyectos y el uso creativo de recursos multimedia.

#### 1.4. **Las Exigencias que Tiene. ¿Cómo se va a hacer?**

La implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje para desarrollar las competencias digitales en los docentes de la carrera de Tecnología Universitaria en Gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional requiere un enfoque planificado y estratégico para abordar las diversas exigencias de este proceso.

- **Diagnóstico de Necesidades:**

La necesidad se da ya que los docentes no cuentan con el conocimiento o experiencia del manejo de plataformas y de herramientas digitales.

- **Diseño del Ambiente Virtual:**

Diseñar una plataforma de aprendizaje que se adapte a las necesidades y recursos disponibles. La plataforma se destacará por su diseño intuitivo, interactivo y que permita la creación y acceso a diversos tipos de contenidos educativos.

- **Desarrollo de Contenido:**

Recopilar materiales educativos digitales que sean relevantes para la enseñanza de los docentes de la carrera de gastronomía. Esto puede incluir videos, presentaciones, lecturas, simulaciones y actividades interactivas.

- **Diseño de módulos o unidades:**

Organizar el contenido en módulos o unidades coherentes que se alineen con los objetivos de desarrollo de competencias digitales. Cada módulo o unidad debe incluir objetivos de aprendizaje claros, actividades y evaluaciones.

- **Capacitación Docente:**

Brindar capacitación a los docentes sobre cómo utilizar la plataforma y los recursos digitales. Esto incluye la familiarización con las herramientas del ambiente virtual de aprendizaje y las mejores prácticas para la enseñanza en línea.

#### 1.5. **Importancia de un código ético en relación a los distintos agentes implicados**

**Figura 2**

Propuesta de código de ética



**Nota.** Adaptado de Leonardo Martínez, Por Grupo Investigador, 2023, LM (<https://leonardomartinezp.blogspot.com/2019/04/propuesta-de-codigo-de-etica.html/>)

La implementación de un código ético es de suma importancia en el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en los docentes de la carrera de Tecnología Universitaria en Gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional.

El código ético proporcionará un marco de referencia sólido y valores fundamentales que guían el comportamiento y las decisiones de todos los agentes involucrados en el proyecto.

Los docentes serán los usuarios principales del ambiente virtual de aprendizaje. El código ético establecerá normas claras sobre la conducta esperada en el uso de la plataforma, promoviendo la honestidad académica, el respeto mutuo y la colaboración. Esto fomentará un entorno de aprendizaje seguro y enriquecedor, donde todos los miembros se sientan valorados y motivados para contribuir positivamente.

El instituto se beneficiará del código ético al fortalecer su reputación como una institución comprometida con la integridad académica y el desarrollo profesional. Esto podría atraer a más docentes interesados en mejorar sus habilidades digitales y en ser parte de una comunidad ética y respetuosa. Además, el código ético podría aumentar la confianza en la calidad de la formación ofrecida.

Los desarrolladores y administradores tienen la responsabilidad de crear y mantener un entorno virtual funcional y seguro. El código ético les proporcionará directrices claras sobre la privacidad de los datos, la seguridad de la plataforma y la equidad en el acceso. Esto asegura que el ambiente de aprendizaje se mantenga actualizado, eficiente y centrado en las necesidades de los usuarios.

Los estudiantes que sean futuros beneficiarios de recibir una educación de calidad, respaldada por valores éticos. El código ético garantiza que los docentes estén comprometidos en brindar lo mejor de sí mismos en su proceso de enseñanza-aprendizaje, impactando positivamente en la educación y la sociedad en general.

#### **1.6. *Desarrollo de los Compromisos y Deberes con cada uno de los Agentes Implicados.***

A continuación, se detallan los compromisos y deberes que deberán adquirirse con cada uno de los agentes implicados en el proyecto de diseño de un ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en los docentes de la carrera de Tecnología Universitaria en Gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional:

- **Docentes:**

**Compromiso con la Calidad Educativa:** Los docentes deben comprometerse a brindar contenido educativo de alta calidad, actualizado y relevante para el desarrollo de competencias digitales.

**Fomento de la Participación:** Deben animar a los participantes a involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje, promoviendo la interacción, la discusión y la colaboración.

**Respeto a la Diversidad:** Los docentes deben asegurarse de crear un ambiente inclusivo, donde se respeten las opiniones y experiencias de todos los participantes, fomentando un diálogo respetuoso y constructivo.

- **Instituto Tecnológico Internacional:**

**Mantenimiento de la Integridad Académica:** El instituto debe garantizar que los docentes y participantes sigan altos estándares éticos y académicos, promoviendo la honestidad en todas las actividades relacionadas con el aprendizaje.

**Apoyo al Desarrollo Profesional:** Debe proporcionar recursos y oportunidades de formación continua para que los docentes mejoren constantemente sus competencias digitales y pedagógicas.

**Política de la calidad:** “Desarrollar servicios y productos educativos de calidad, pertinentes y que satisfagan a las necesidades y requisitos de la sociedad y su comunidad educativa con responsabilidad social y apego estricto a la legislación nacional”.(Instituto Tecnológico Internacional , 2022)

- **Equipo de Desarrollo y Administradores de la Plataforma:**

**Seguridad y Privacidad de Datos:** El equipo de desarrollo debe comprometerse a implementar medidas de seguridad sólidas para proteger la información personal y los datos de los participantes.

**Accesibilidad y Usabilidad:** Deben asegurar que la plataforma sea accesible para todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades, y que tenga una interfaz intuitiva y fácil de usar, cada docente o alumno “tendrá especial cuidado, uso y manejo de las claves y seguridades empleadas para acceder a la red de información electrónica institucional” (Ministerio de Educación, 2017)

**Sophorte Técnico Eficiente:** Deben estar disponibles para resolver problemas técnicos y brindar asistencia rápida y eficiente a los usuarios.

- **Estudiantes y Sociedad en General:**

**Compromiso con el Aprendizaje Significativo:** Los docentes deben garantizar que el aprendizaje sea significativo y aplicable en la vida de los estudiantes, contribuyendo así al avance de la sociedad en su conjunto.

**Énfasis en la Ética Profesional:** Los docentes deben promover una ética sólida en el uso de la tecnología y en la interacción en línea, preparando a los participantes para ser ciudadanos digitales responsables.

## **1.7. *Guía de Buenas Prácticas en la Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Carrera de Gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional.***

### **1.7.1. *Introducción***

La comunicación efectiva se erige como un elemento fundamental en el contexto del entorno virtual de aprendizaje, específicamente en la carrera de gastronomía, ofertada por el Instituto Tecnológico Internacional.

Esta disciplina académica demanda una modalidad híbrida de enseñanza, en la que las asignaturas prácticas se desarrollan de manera presencial, mientras que las asignaturas teóricas encuentran su espacio en el entorno virtual.

Tal enfoque se justifica en vista de que la gastronomía no solo implica la preparación culinaria, sino también requiere un sólido conocimiento teórico como base fundamental. El propósito de la presente guía es proporcionar una orientación efectiva para el desarrollo de habilidades de comunicación eficiente y respetuosa, tanto para los estudiantes como para los docentes que participan en las clases virtuales.

A continuación, se presentan las buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales:

- **Comunicación con Profesores**

**Canales de comunicación:** En el marco de esta carrera, se utilizarán los canales de comunicación proporcionados por el Instituto Tecnológico Internacional. Estos canales incluyen el correo electrónico, la mensajería dentro del sistema de gestión de aprendizaje y herramientas de videoconferencia. Estos medios permiten una comunicación efectiva y oportuna tanto para docentes como para estudiantes.

**Claro y específico:** Cuando se establezca contacto a través de estos canales, se enfatiza la necesidad de que los mensajes sean claros y específicos. Los estudiantes y docentes deben describir de manera concreta y precisa sus preguntas, problemas o

respuestas y soluciones. Esta práctica facilita una comunicación más efectiva y evita malentendidos, permitiendo un enfoque más directo en las necesidades individuales.

**Respetar plazos:** En un entorno académico, es fundamental respetar los plazos establecidos. En el caso de tener preguntas o inquietudes, se recomienda comunicarse con los profesores con suficiente antelación para que puedan brindar respuestas y soluciones antes de los plazos fijados. Esto garantiza un flujo de trabajo eficiente y la consecución exitosa de los objetivos académicos.

**Solicitar retroalimentación:** La retroalimentación es una herramienta invaluable para el crecimiento académico. Se alienta a los estudiantes a solicitar retroalimentación sobre su desempeño académico o cualquier proyecto en desarrollo.

Esta práctica no solo contribuye a la mejora continua, sino que también aclara dudas y proporciona una guía más precisa sobre las expectativas académicas en las clases impartidas.

- **Comunicación con Compañeros**

**Respetuoso y profesional:** El respeto y la cortesía son valores esenciales que deben guiar todas las interacciones en línea, ya sea con compañeros o docentes. Es fundamental tratar a todos los participantes con consideración y respeto, manteniendo un tono profesional en todas las comunicaciones. Esta actitud promueve un ambiente de aprendizaje inclusivo y colaborativo.

**Participar activamente:** Contribuir activamente en las discusiones en línea y colaborar en proyectos grupales son prácticas que enriquecen la experiencia de aprendizaje de todos los involucrados.

La participación regular fomenta la diversidad de perspectivas y el intercambio de conocimientos y experiencias, lo que a su vez contribuye al desarrollo de un aprendizaje más profundo y significativo.

**Escuchar activamente:** La comunicación efectiva es bidireccional y requiere una escucha activa. Prestar atención a las contribuciones de los compañeros, responder de manera reflexiva y demostrar interés genuino en sus ideas y opiniones son elementos clave para una comunicación efectiva. La escucha activa promueve la comprensión mutua y el fortalecimiento de las relaciones académicas.

**Resolver conflictos de manera constructiva:** En cualquier entorno de colaboración, es posible que surjan conflictos. Cuando esto ocurra, es importante abordar el problema de manera privada y constructiva.

Buscar soluciones que beneficien a ambas partes, enfocándose en el objetivo común del aprendizaje y el progreso académico, es esencial para mantener un ambiente de colaboración positivo.

- **Comunicación en Clases Virtuales**

**Figura 3**

¿Sabes crear una clase en el aula virtual?



**Nota.** Adaptado de Instituto Nacional de Formación Docente, Por Grupo Investigador, 2023, INFOD (<https://red.infod.edu.ar/sabes-crear-una-clase-en-el-aula-virtual/>)

**Mantener un entorno adecuado:** Para optimizar la participación en clases virtuales, se debe garantizar un espacio tranquilo y libre de distracciones. Esto incluye la selección de un lugar adecuado para la participación, vestimenta apropiada y un comportamiento en línea que refleje profesionalismo y respeto hacia los docentes y compañeros.

**Participar activamente:** La participación es esencial para el aprendizaje en línea. Los estudiantes deben utilizar herramientas como "levantar la mano virtual" o el chat para hacer preguntas y participar en las discusiones. Activar la cámara cuando sea posible contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más interactivo y conectado.

**Usar el chat de manera responsable:** El chat en clases virtuales debe utilizarse de manera responsable, limitándose a preguntas relevantes y comentarios constructivos relacionados con el contenido de la clase. Evitar distracciones o conversaciones no pertinentes es fundamental para mantener un enfoque en el objetivo educativo.

**Paciente:** Dado que las conexiones de Internet y las tecnologías pueden presentar problemas, se espera que los estudiantes sean pacientes. Si se enfrentan a dificultades técnicas, deben comunicarse con el profesor de manera privada para resolver el problema de manera eficiente y sin interrupciones.

- **Comunicación por Mensajes Escritos**

**Cuidar la ortografía y gramática:** La claridad en la escritura es esencial. Antes de enviar mensajes escritos, se recomienda revisarlos para asegurar que sean comprensibles y estén libres de errores ortográficos y gramaticales que puedan dificultar la comprensión.

**Utilizar tono apropiado:** Evitar el lenguaje inapropiado o agresivo en tus mensajes escritos. Mantener un tono respetuoso y profesional en todas las comunicaciones.

**Citar las fuentes:** Cuando se utilice información de fuentes externas en trabajos escritos o discusiones académicas, es imperativo citar adecuadamente y evitar el plagio. El respeto a la propiedad intelectual es fundamental en el ámbito académico.

**Respetar la privacidad:** No compartir información personal de otros estudiantes sin su permiso.

## **CAPITULO II**

### **Diseño de Materiales Educativos Digitales**

La carrera de tecnología universitaria en Gastronomía en el Instituto Tecnológico Internacional que se desarrollará de manera híbrida, el objetivo principal es diseñar una capacitación, una vez identificado las áreas de mejora y las necesidades específicas de formación en cuanto a habilidades digitales de los docentes de la carrera de gastronomía.

Este enfoque proactivo es esencial para mantenerse al día con las demandas tecnológicas en el ámbito educativo y garantizar que los educadores estén equipados para brindar una educación de calidad a los estudiantes.

#### **2.1. Justificación Curricular**

Por el contexto de la carrera que es híbrida, la tecnología desempeña un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, razón por la cual es imperativo que los docentes estén capacitados para utilizar eficazmente las herramientas digitales y los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA). La carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional se enfrenta a desafíos y oportunidades únicas en un mundo digital en constante evolución. Con la capacitación se busca que los docentes puedan:

- Familiarizarse con las herramientas básicas del AVA.
- Desarrollar habilidades para diseñar y administrar contenidos interactivos y multimedia.
- Mejorar las habilidades de comunicación online y colaboración en línea.
- Sensibilizar sobre la seguridad y privacidad en línea y cómo aplicarlas en el contexto educativo.

#### **2.2. Curso de capacitación en Herramientas Digitales y Ambientes Virtuales de Aprendizaje para Docentes de Gastronomía,**

En el contexto de la educación gastronómica, las herramientas digitales y los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) ofrecen oportunidades significativas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Los docentes pueden aprovechar estas tecnologías para crear experiencias educativas más interactivas, dinámicas y centradas en el estudiante.

##### **2.2.1. Objetivo de la capacitación:**

Capacitar a los docentes de la carrera de gastronomía con las habilidades y conocimientos necesarios para aprovechar al máximo las herramientas digitales y los

ambientes virtuales de aprendizaje, brindando así una educación gastronómica de alta calidad y relevancia en la era digital.

### **Unidad I**

Introducción a Moodle y Funcionalidades Básicas.

#### **Objetivo general de la Unidad:**

Introducir a los participantes en el mundo de Moodle, proporcionándoles una comprensión de la plataforma y sus funcionalidades básicas.

#### **Objetivos específicos de la Unidad:**

- Comprender la estructura del Moodle.
- Crear un curso básico.
- Gestionar usuarios y roles.

#### **Duración:**

Esta unidad se la desarrolla en un tiempo de 6 horas semanales con dos clases de 3 horas cada una.

#### **Contenido:**

1. Presentación de Moodle y su estructura.
2. Creación y administración de cursos.
3. Gestión de usuarios y roles.

### **Unidad II**

Introducción a las herramientas digitales.

#### **Objetivo general de la Unidad:**

Capacitar a los docentes en el uso efectivo de herramientas digitales, proporcionándoles las habilidades y conocimientos necesarios para integrar tecnologías educativas de manera innovadora y pedagógica en sus prácticas de enseñanza.

#### **Objetivos específicos de la Unidad:**

- Conocer a las herramientas digitales.
- Desarrollar habilidades básicas.
- Promover la creatividad y colaboración.

#### **Duración:**

Esta unidad se la desarrolla en un tiempo de 6 horas semanales con dos clases de 3 horas cada una.

#### **Contenido:**

1. Introducción a las herramientas digitales.

2. Herramientas de comunicación.
3. Herramientas para la Creación de Contenidos Didácticos.
4. Evaluaciones y Retroalimentación en Línea.

## **EVALUACIÓN**

La evaluación para el curso de capacitación en Herramientas Digitales y Ambientes Virtuales de Aprendizaje para Docentes de Gastronomía, será integral y orientada a medir tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas de los participantes. Se utilizarán diversas técnicas de evaluación, incluyendo:

- **Pruebas de Conocimiento:** Evaluaciones escritas en línea para medir la comprensión de los conceptos teóricos relacionados con Moodle y las herramientas digitales gastronómicas.
- **Proyectos Prácticos:** Los participantes completarán proyectos prácticos que implicarán la creación de cursos de muestra en Moodle, el diseño de contenido multimedia interactivo y la integración de herramientas digitales en un contexto educativo.
- **Participación Activa:** Se evaluará la participación activa en las sesiones, la contribución a las discusiones y la colaboración en proyectos grupales.
- **Evaluaciones de Desempeño:** Se realizarán evaluaciones prácticas para medir las habilidades de los participantes en la creación y gestión de cursos en Moodle, así como en la utilización efectiva de herramientas digitales.

### **Recursos:**

- **Dispositivos y Conexión a Internet:** Los participantes necesitarán computadoras portátiles o de escritorio con acceso estable a Internet para acceder a las sesiones en línea y realizar actividades.
- **Software y Herramientas Digitales:** Se requerirá acceso a programas de edición de texto, hojas de cálculo, y software para la creación y edición de contenido multimedia.
- **Plataforma de Videoconferencia:** Se utilizarán plataformas de videoconferencia como Zoom, Microsoft Teams para las sesiones en línea, discusiones y colaboraciones en grupo.
- **brightspace:** Acceso a una instancia de brightspace para prácticas y evaluaciones relacionadas con la plataforma de gestión del aprendizaje.
- **Recursos de Referencia:** Materiales de lectura, tutoriales en línea y recursos educativos que serán proporcionados a los participantes para su referencia y aprendizaje independiente.

### **Recursos Digitales para la Capacitación:**

- **Presentaciones Interactivas:** Herramientas como Google Slides o Microsoft PowerPoint para crear presentaciones interactivas sobre temas relacionados con Moodle y las herramientas digitales gastronómicas.
- **Plataforma de Gestión del Aprendizaje (brightspace):** Utilización de una instancia de brightspace para las prácticas, evaluaciones y proyectos relacionados con la plataforma.
- **Herramientas de Colaboración:** Google Workspace o Microsoft 365 para la colaboración en tiempo real en documentos, hojas de cálculo y presentaciones.
- **Foros y Chats en Línea:** Integración de foros de discusión y chats en la plataforma Moodle para facilitar la comunicación y la colaboración entre los participantes.
- **Plataformas de Videoconferencia:** Uso de plataformas como Zoom, Microsoft Teams o para las sesiones en línea y las interacciones en tiempo real.
- **Plataformas de Evaluación en Línea:** Herramientas como Kahoot o Quizizz para la creación de cuestionarios interactivos y evaluaciones en línea.
- **Herramientas de Edición de Contenido Multimedia:** Software como Adobe Spark o Canva para la creación de contenido multimedia interactivo.

### 2.3. Preguntas de Reflexión

#### **¿Cómo se va a desarrollar el proceso para generar el diseño?**

**Respuesta:** Durante el proceso de diseño, hemos buscado activamente las necesidades y preferencias que podrían tener nuestros usuarios. Además, hemos analizado el diseño en función de las mejoras significativas continuas que debemos tener tanto en la usabilidad como en la satisfacción del usuario.

#### **¿Cómo se ha incorporado la ética en el diseño y qué consideraciones éticas han influido en las decisiones de diseño?**

**Respuesta:** La ética ha sido una consideración fundamental en el diseño. Hemos asegurado que el producto sea transparente y respete la privacidad de los usuarios. Además, hemos evitado el uso de técnicas de persuasión manipulativa. Esto ha influido en decisiones como la recopilación de datos limitada y la implementación de opciones claras de privacidad y seguridad.

#### **¿Qué lecciones se han aprendido durante el proceso de diseño y cómo podrían aplicarse en futuros proyectos?**

**Respuesta:** Hemos aprendido que la colaboración interdisciplinaria es esencial para el éxito del diseño. También hemos comprendido la importancia de

generar procesos para la satisfacción integral de los estudiantes. Estas lecciones nos ayudarán a abordar de manera más efectiva futuros proyectos, promoviendo la comunicación entre equipos y asegurando una mayor satisfacción del usuario.

**¿Por qué los recursos interactivos podrían impactar positivamente en el proceso de aprendizaje?**

**Respuesta:** Primero, permiten la participación activa de los participantes, lo que aumenta la retención de información. Además, pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, lo que hace que el contenido sea más accesible para todos. Los recursos interactivos también fomentan la exploración y el descubrimiento, lo que estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En general, su implementación podría transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva, efectiva y personalizada para los estudiantes.

## **2.4 Material Multimedia**

Los participantes en este curso de capacitación en "Herramientas Digitales y Ambientes Virtuales de Aprendizaje", son un grupo diverso de educadores apasionados y dedicados que forman parte del cuerpo docente de la carrera de Gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional.

## **2.5 Preguntas de Reflexión Previas al Guion Multimedia**

Estas preguntas de reflexión son importantes para orientar la creación de un material multimedia educativo.

### **¿Qué?**

El contenido del material multimedia estará enfocado en desarrollar habilidades digitales y competencias en el uso efectivo de herramientas digitales y ambientes virtuales de aprendizaje específicamente diseñados para docentes de la carrera de Gastronomía. En lugar de abordar un rango general de temas tecnológicos, nos centraremos en áreas clave como la implementación de plataformas de aprendizaje en línea, el diseño de contenido interactivo y la evaluación digital. Utilizaremos un mapa de contenidos estructurado que incluirá módulos sobre plataformas específicas, creación de contenido educativo, evaluación en línea y prácticas pedagógicas digitales adaptadas a la enseñanza de la Gastronomía.

### **¿Para quién?**

El material multimedia estará diseñado principalmente para docentes de la carrera de Gastronomía en el Instituto Tecnológico Internacional. Sin embargo, también consideraremos a posibles usuarios, como profesionales de la gastronomía interesados en mejorar sus habilidades digitales. Nos adaptaremos a un público diverso que puede variar en edad, niveles educativos, motivaciones y estilos de aprendizaje. La flexibilidad y adaptabilidad serán clave para garantizar que el material sea relevante y útil para una amplia gama de usuarios.

### **¿Para qué?**

El objetivo educativo del material multimedia es capacitar a los docentes de Gastronomía en el uso efectivo de herramientas digitales y ambientes virtuales de aprendizaje. Buscamos mejorar sus habilidades pedagógicas digitales y fomentar la integración efectiva de tecnología en sus métodos de enseñanza. Los objetivos específicos incluyen el dominio de plataformas como Moodle, la creación de contenido educativo interactivo, la implementación de estrategias de evaluación digital y la adaptación de prácticas pedagógicas a entornos virtuales.

### **¿Cómo?**

Para la producción del material multimedia, utilizaremos una variedad de herramientas digitales educativas, incluyendo software de creación de contenido interactivo, plataformas de diseño gráfico y herramientas de edición de video. Esperamos que estos recursos sean interactivos y visualmente atractivos para mantener la atención del usuario. Además, se fomentará la participación activa a través de actividades prácticas y evaluaciones formativas en línea para garantizar un aprendizaje efectivo.

### **¿Cuándo?**

La planificación de los plazos de producción será detallada y organizada. Estableceremos un cronograma realista que abarque desde la investigación inicial hasta la producción final del material multimedia. Este cronograma incluirá etapas de revisión y retroalimentación para garantizar que el contenido sea completo y preciso. Nos aseguraremos de cumplir con los plazos establecidos para que los materiales estén disponibles en el momento adecuado para los docentes de la carrera de Gastronomía en el Instituto Tecnológico Internacional.

## **2.6 Manifiesto**

En la creación de nuestro material multimedia para la capacitación en "Herramientas Digitales y Ambientes Virtuales de Aprendizaje para Docentes de la Carrera de Gastronomía", hemos seleccionado cuidadosamente una serie de herramientas y bancos de recursos para garantizar una experiencia de aprendizaje efectiva y atractiva. Nuestra elección se basa en la accesibilidad, la versatilidad y la eficacia pedagógica. Aunque esta lista está sujeta a

modificaciones según nuestras necesidades y descubrimientos durante la producción, hasta ahora hemos seleccionado las siguientes herramientas y recursos:

1. **Plataforma de Aprendizaje en Línea (brightspace):** Moodle será la plataforma principal para alojar y distribuir nuestro material multimedia.  
Justificación: brightspace es una plataforma versátil que permite la organización de contenido, la creación de cuestionarios interactivos y la interacción entre estudiantes y docentes.
2. **Plataforma de aprendizaje basada en juegos:** Esta plataforma es especialmente conocida por su enfoque lúdico y competitivo que motiva a los participantes a participar y aprender.  
Justificación: Kahoot es una plataforma versátil y entretenida que se utiliza para crear juegos interactivos y cuestionarios que fomentan la participación y el aprendizaje activo en una variedad de contextos educativos.
3. **Herramienta de Creación de Infografías:** Utilizaremos una herramienta como Canva para diseñar infografías que refuercen los conceptos.  
Justificación: Canva es una herramienta que se va a utilizar ya que las infografías son herramientas efectivas para resumir información compleja de manera visual.
4. **Plataforma de Videoconferencia:** Para sesiones de clases y de retroalimentación en tiempo real, utilizaremos plataformas de videoconferencia como Zoom o Teams.  
Justificar: Esto facilitará la interacción directa con los estudiantes y permitirá aclarar dudas y discutir conceptos.
5. **Banco de Videos Educativos:** Para complementar nuestro contenido, utilizaremos videos educativos disponibles en plataformas como YouTube.  
Justificación: Esto proporcionará a los estudiantes múltiples perspectivas y recursos adicionales para aprender más sobre herramientas digitales y ambientes virtuales de Aprendizaje.
6. **Plataforma de Encuestas:** Utilizaremos herramientas de creación de encuestas como Google Forms para recopilar retroalimentación de los estudiantes sobre la efectividad del material multimedia y para realizar evaluaciones formativas.  
Justificación: debido a su accesibilidad, facilidad de uso, versatilidad, capacidad de colaboración, recopilación de datos eficiente y muchas otras características que hacen que sea una herramienta valiosa para la creación de encuestas, cuestionarios y formularios en entornos educativos.
7. **Software de Animación:** Para explicar procesos y procedimientos de manera dinámica, utilizaremos software de animación como Powtoon para crear videos animados que simplifiquen conceptos clave.

Justificación: Por su capacidad para simplificar la comunicación visual, hacer que el contenido sea más atractivo, mejorar la retención de información y permitir la creatividad en la presentación de conceptos y datos, puede ser beneficiosa tanto en el ámbito educativo para crear contenido visualmente impactante y efectivo.

## 2.7 Guion Multimedia 1

Introducción a Moodle y Funcionalidades Básicas.

**1. Título:** Presentación de Moodle y su Estructura.

**Descriptivo:** Introducción a Moodle como plataforma de gestión del aprendizaje. Explicación de su interfaz, elementos clave y navegación básica.

**Base Didáctica:** Comprender la estructura de Moodle, incluyendo la página principal, menús de navegación y áreas de curso. Familiarizarse con la terminología específica de Moodle, como bloques, actividades y recursos.

**Tipo de Recurso:** Vídeo tutorial con Powtoon.

**2. Título:** Creación y Administración de Cursos

**Descriptivo:** Guía detallada sobre cómo crear un nuevo curso en Moodle, incluyendo la configuración inicial, la adición de contenido y la gestión de la disponibilidad del curso.

**Base Didáctica:** Aprender a estructurar un curso en línea, agregar secciones y recursos, definir restricciones de acceso y configurar fechas límite. Entender las opciones de privacidad y seguridad del curso.

**Tipo de Recurso:** utilización de Genially.

**3. Título:** Gestión de Usuarios y Roles

**Descriptivo:** Exploración de la gestión de usuarios en Moodle, incluyendo la adición de estudiantes, docentes y otros roles. Explicación de las diferencias entre roles y permisos.

**Base Didáctica:** Comprender cómo inscribir y des inscribir usuarios en un curso, asignar roles específicos como profesor o administrador, establecer permisos personalizados y gestionar usuarios de forma eficaz.

**Tipo de Recurso:** utilización de Canva y Genially.

## 2.8 Guion Multimedia 2

Introducción a las herramientas digitales.

**1. Título:** Conociendo las Herramientas Digitales.

**Descriptivo:** Introducción a la diversidad de herramientas digitales disponibles en el mundo educativo, desde plataformas de gestión del aprendizaje hasta aplicaciones de colaboración en línea.

**Base Didáctica:** Entender cómo estas herramientas pueden transformar la enseñanza y el aprendizaje. Explorar ejemplos de herramientas populares y su relevancia en diferentes contextos educativos.

**Tipo de Recurso:** Vídeo interactivo con demostraciones, imágenes y testimonios de educadores que han utilizado herramientas digitales de manera efectiva.

## **2. Título:** Desarrollando Habilidades Básicas.

**Descriptivo:** Guía práctica sobre cómo adquirir habilidades fundamentales para utilizar herramientas digitales, incluyendo la navegación en plataformas en línea, la creación de cuentas y la configuración básica.

**Base Didáctica:** Ofrecer ejercicios prácticos para mejorar la alfabetización digital. Cubrir aspectos como la seguridad en línea y las mejores prácticas para el uso responsable de las herramientas digitales.

**Tipo de Recurso:** Tutorial interactivo con simulaciones, cuestionarios y actividades prácticas.

## **3. Título:** Promoviendo la Creatividad y Colaboración.

**Descriptivo:** Explorar cómo las herramientas digitales pueden fomentar la creatividad y la colaboración en el aula. Cubrir aspectos como la creación de contenido multimedia, la colaboración en tiempo real y la coedición de documentos.

**Base Didáctica:** Comprender cómo las herramientas digitales pueden facilitar proyectos colaborativos, promover la expresión creativa y mejorar el compromiso del estudiante.

**Tipo de Recurso:** Estudios de caso interactivos, ejemplos de proyectos colaborativos, herramientas de edición y creación en tiempo real.

## **2.8 Archivador**

El trabajo se desarrolló en base a la semana 1 de nuestra propuesta, a continuación, se detalla las herramientas utilizadas:

### **2.8.1 Genially**

Se utilizó como la herramienta digital principal en un entorno que involucra la integración de diversos recursos multimedia, como videos de YouTube, juegos Kahoot y documentos.

Esta integración proporcionará una experiencia educativa enriquecedora y diversificada. A continuación, se describen algunas de las formas en que se aprovechó Genially en este contexto:

1. **Integración de videos de YouTube:** Genially. permitió la incorporación de videos de YouTube directamente en el entorno de aprendizaje. Los videos proporcionaran

contenido visual y auditivo para reforzar los conceptos enseñados, lo que generará una nueva experiencia de aprendizaje.

2. **Juegos Kahoot:** La integración de juegos Kahoot dentro de Genially agregó un elemento interactivo y lúdico a la enseñanza. Los juegos Kahoot son conocidos por su capacidad para involucrar a los estudiantes y evaluar su comprensión de manera divertida y efectiva.
3. **Documentos y materiales de lectura:** Genially también facilitó la carga y el acceso a documentos y materiales de lectura relevantes para el contenido del curso. Esto permitió a los estudiantes acceder a recursos adicionales para profundizar en los temas estudiados.
4. **Gestión de contenidos:** La plataforma Genially ofrece una forma centralizada de gestionar y organizar todos estos recursos digitales. Los docentes podrán estructurar el contenido del curso de manera coherente y de fácil accesibilidad para los estudiantes.

<https://view.genial.ly/650f5b51d636130018e7818f/presentation-uide>

### **2.8.2 Google Forms**

Se procedió a utilizar Google Forms como una herramienta para la creación y administración de evaluaciones de estudiantes en línea ya que es versátil y poderosa. Su facilidad de uso, capacidad de personalización y capacidad de generar informes hacen que sea una opción valiosa para profesores que desean realizar evaluaciones efectivas y recopilar datos de manera eficiente.

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf9QLmb4ReCrinAzXogN5kh8GsRj\\_afR5m54Ny0GEB114gDcw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf9QLmb4ReCrinAzXogN5kh8GsRj_afR5m54Ny0GEB114gDcw/viewform?usp=sf_link)

### **2.8.3 Powtoon**

Se utilizará Powtoon ya que es una herramienta versátil que los docentes pueden utilizar para mejorar la enseñanza y la comunicación con los estudiantes. Su enfoque en la animación y la narración visual lo convierte en una opción efectiva para hacer que el contenido sea más atractivo y comprensible.

<https://www.youtube.com/watch?v=t0ejvv6E8OA>

### **2.8.4. Google Slides**

Se utilizará Google Slides ya que es una aplicación de presentaciones en línea de Google, que te permite crear, editar y compartir presentaciones de diapositivas de forma fácil y

colaborativa. Esta herramienta basada en la nube ofrece una amplia variedad de características y funcionalidades que permiten a los usuarios diseñar presentaciones visuales, atractivas e interactivas.

[https://itiedu-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/carlos\\_chavez\\_iti\\_edu\\_ec/EbGqVm0vLXZGpi56Q5dxF4YBcPYLT3YJ202SMpk5ObFhdw](https://itiedu-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/carlos_chavez_iti_edu_ec/EbGqVm0vLXZGpi56Q5dxF4YBcPYLT3YJ202SMpk5ObFhdw)

#### **2.8.4. Canva**

Se va a utilizará Canva que es una herramienta de diseño gráfico en línea que ha revolucionado la forma en que las personas crean contenido visual. En el contexto educativo, Canva se ha convertido en una herramienta esencial para educadores y estudiantes por igual. Esta plataforma intuitiva y fácil de usar permite a los usuarios crear presentaciones, infografías, posters, documentos, gráficos para redes sociales y más, sin necesidad de habilidades de diseño avanzadas.

[https://www.canva.com/design/DAFxSjR\\_9hw/iLmiGKYI3t4wQX-Le6iY9w/watch?utm\\_content=DAFxSjR\\_9hw&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAFxSjR_9hw/iLmiGKYI3t4wQX-Le6iY9w/watch?utm_content=DAFxSjR_9hw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

### **2.9 Descripción del Contenido Interactivo**

#### **2.9.1 Objetivo del material didáctico**

El objetivo del material didáctico creado en isEazy para el curso de capacitación de herramientas digitales y ambientes virtuales de aprendizaje para docentes de la carrera de Gastronomía está basado principalmente en proporcionar las herramientas y recursos necesarios para garantizar la formación integral. El material está diseñado para ser accesible y fácil de entender.

#### **2.9.2 Contenido**

El material didáctico que se generó en isEazy incluye una amplia gama de recursos, tales como:

1. Un curso e-learning.
2. Tutoriales y guías para la aplicación de las herramientas digitales en ambientes virtuales de aprendizaje.
3. Recursos para la evaluación de los conocimientos de los participantes.

### **2.9.3. Proceso de Creación**

El proceso de creación del material didáctico en isEazy se basa en las siguientes fases:

1. Análisis de las necesidades de los estudiantes.
2. Definición de los objetivos de aprendizaje.
3. Diseño de los contenidos y actividades.
4. Desarrollo del material didáctico.
5. Prueba y evaluación del material didáctico.

<https://iseazy.com/dl/8f95494d21f1408c8868cbb3804c9ed3>

## CAPITULO III

### Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

#### 3.1 Aspectos Previos a tener en Cuenta

A continuación, se describen los aspectos previos a tener en cuenta para el ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes de la carrera de tecnología universitaria en gastronomía del Instituto Tecnológico Internacional.

#### 3.2 Componentes que Intervienen en el Proceso Educativo

El proceso educativo de la capacitación en herramientas digitales y ambientes virtuales de aprendizaje para docentes de la carrera de gastronomía involucra varios componentes claves que interactúan para garantizar una experiencia de aprendizaje efectiva y significativa. Estos componentes incluyen:

1. **Facilitadores del Curso:** Los educadores encargados de impartir la capacitación, guiar a los participantes y facilitar las actividades de aprendizaje.
2. **Docentes de la carrera:** Los docentes de la carrera de gastronomía que participan en la capacitación para mejorar sus habilidades en el uso de herramientas digitales específicas.

El contexto donde se llevará a cabo la capacitación será a través de la plataforma brightspace combinando sesiones síncronas con actividad en la plataforma.

#### 3.3 Cuestiones Pedagógicas a tener en cuenta

Al diseñar el curso de capacitación en Herramientas Digitales y Ambientes Virtuales de Aprendizaje para Docentes de la Carrera de Gastronomía, es esencial considerar varias cuestiones pedagógicas para garantizar un proceso educativo efectivo y significativo.

Establecer objetivos de aprendizaje claros y alcanzables que se centren en el desarrollo de habilidades digitales específicas y la mejora de las prácticas pedagógicas.

“La competencia digital docente engloba el conjunto de habilidades, destrezas y capacidades que ha de desarrollar el profesorado para integrar el uso de medios digitales en educación y contribuir a que el alumnado adquiera de manera eficaz el uso de estas tecnologías”(Mohedano y otros, 2023).

Relacionar el contenido del curso con situaciones del mundo real que los docentes enfrentan en su enseñanza diaria, para que puedan ver la aplicabilidad práctica de las herramientas digitales.

Adoptar un enfoque centrado en el estudiante, fomentando la participación activa, la colaboración y el aprendizaje autónomo. Diseñar actividades que despierten el interés y la motivación de los docentes.

Reconocer y acomodar diferentes estilos de aprendizaje, ofreciendo una variedad de recursos multimedia, actividades prácticas, discusiones grupales y evaluaciones formativas para satisfacer las necesidades individuales de los participantes.

Implementar evaluaciones formativas regulares para monitorear el progreso de los docentes y proporcionar retroalimentación oportuna. Ofrecer oportunidades para que los participantes reflexionen sobre su aprendizaje y realicen ajustes según sea necesario.

Fomentar la colaboración entre los docentes, ya sea a través de proyectos grupales, discusiones en línea o interacciones en redes sociales. El aprendizaje social puede enriquecer la experiencia y promover el intercambio de conocimientos.

Educar a los docentes sobre la ética digital, el manejo adecuado de la información en línea y las prácticas seguras en ambientes virtuales. Ayudarlos a comprender la importancia de la privacidad y la integridad en el entorno digital.

Diseñar el curso para ser inclusivo y respetuoso con la diversidad cultural y de habilidades. “Esta situación obliga al personal docente a formarse en entornos digitales de aprendizajes siendo Moodle el más utilizado para proporcionar a sus estudiantes una educación de calidad”(Erazo y otros, 2021)

Proporcionar recursos de apoyo continuo, como manuales, vídeos tutoriales y foros en línea, para que los docentes puedan revisar y consolidar su aprendizaje incluso después de completar el curso.

Implementar medidas para evaluar el impacto del curso en la práctica educativa de los docentes y utilizar estos datos para realizar mejoras continuas en futuras ediciones del curso.

### **3.4 Actividades**

A lo largo de la experiencia educativa del curso, se llevarán a cabo dos sesiones síncronas y en tiempo real por 2 semanas, con una duración total de 6 horas semanales en dos días de 3 horas diarias, donde se profundizará en los aspectos teóricos del contenido y se realizarán actividades prácticas para fortalecer la comprensión y habilidades de los participantes.

Estas sesiones serán facilitadas a través de la plataforma Teams, proporcionando un entorno interactivo y en vivo para la enseñanza y el aprendizaje.

Además, se va a integrar un espacio para el intercambio activo de opiniones entre los estudiantes, además donde se fomentará un debate significativo. Este debate se llevará a cabo

entre el miércoles y viernes de cada semana, permitiendo a los estudiantes compartir sus opiniones, perspectivas y experiencias relacionadas con el tema de la clase. Esta interacción promoverá el pensamiento crítico y enriquecerá la comprensión colectiva del contenido.

En cuanto a la evaluación del rendimiento de los estudiantes, se ha establecido un sistema ponderado que abarca diferentes aspectos de participación y conocimiento.

Las calificaciones estarán distribuidas según el proceso de la planificación:

- El 70% de la calificación final se basará en una actividad colaborativa en grupo, diseñada para fomentar el trabajo en equipo y la aplicación práctica de los conceptos aprendidos.
- El 30% de la calificación se determinará mediante un test de evaluación que evaluará la comprensión individual del contenido.

Este enfoque integral no solo busca evaluar el conocimiento adquirido, sino también fomentar la colaboración, la participación activa y la reflexión crítica, creando así una experiencia educativa enriquecedora y equitativa para todos los participantes.

### **3.5 Uso del entorno**

Se aprovechará las ventajas de la tecnología para facilitar la información, la comunicación, la cooperación y la administración de manera efectiva.

Las actividades mejorarán las habilidades digitales y el trabajo en equipo de los estudiantes.

- **Información:**

**Actividad:** Plataforma de Aprendizaje en Línea.

**Descripción:** Utilizaremos una plataforma educativa en línea donde los estudiantes pueden acceder a recursos como materiales de lectura, videos, y enlaces a sitios web relevantes.

- **Comunicación:**

**Actividad:** Sesiones de Videoconferencia.

**Descripción:** Organizaremos sesiones a través de videoconferencia donde los estudiantes pueden interactuar en tiempo real con el docente y compañeros. Estas sesiones serán espacios para discusiones, presentaciones y demostraciones en vivo, permitiendo una comunicación efectiva y directa.

- **Cooperación:**

**Actividad:** Proyectos de la capacitación.

**Descripción:** Los estudiantes serán asignados a grupos donde trabajarán en proyectos. Cada grupo trabajará, fomentando la cooperación, la

creatividad y el intercambio de ideas. Utilizaremos herramientas en línea para la planificación y la colaboración en tiempo real.

- **Administración:**

**Actividad:** Plataforma de Gestión de Proyectos.

**Descripción:** Implementaremos una plataforma de gestión de proyectos en línea donde los estudiantes pueden organizar sus tareas, asignar responsabilidades, establecer fechas límite y realizar un seguimiento del progreso. Esto ayudará en la administración eficiente de los proyectos, desde la planificación hasta la ejecución.

### **3.5.1 Recursos de Apoyo**

A continuación, se presentan los cuatro recursos: metodológicos, documentales, informativos y relacionales de apoyo que serán utilizados por los docentes de la carrera de Tecnología Universitaria en Gastronomía.

#### **1. Recursos Metodológicos:**

**Recurso:** Plataforma brightspace en Línea.

**Descripción:** Utilizaremos la plataforma brightspace que permitirá a los estudiantes interactuar activamente virtualmente. Esta herramienta proporcionará una experiencia en un entorno digital, lo que permitirá a los estudiantes perfeccionar sus habilidades.

#### **2. Recursos Documentales:**

**Recurso:** Manuales digitales.

**Descripción:** Se contará con documentación técnica y manuales de usuario de herramientas digitales relevantes para la enseñanza. Estos documentos proporcionan instrucciones detalladas, consejos prácticos y soluciones a problemas comunes que los docentes pueden encontrar al utilizar estas herramientas.

#### **3. Recursos Informativos:**

**Recurso:** Artículos, blogs y podcasts.

**Descripción:** Se buscará las últimas tendencias en tecnología educativa y su aplicación en la enseñanza. Estos recursos proporcionan información actualizada sobre nuevas herramientas, técnicas pedagógicas y mejores prácticas en el campo de la educación digital.

#### **4. Recursos Relacionales:**

**Recurso:** Comunidad en línea.

**Descripción:** Se procurará establecer alianzas con grupos de discusión y redes profesionales donde los docentes pueden conectarse entre sí, compartir experiencias, colaborar en proyectos y obtener apoyo mutuo. Estos recursos fomentan la colaboración, el intercambio de ideas y el establecimiento de conexiones profesionales duraderas.

### 3.6. Planificación

- ✓ Planificación de como los estudiantes recibirán información.

El curso se llevará a cabo con dos sesiones síncronas cada semana con 6 horas de clases en dos días con 3 horas, con una duración total de 12 horas.

- ✓ Planificación de la estructura del contenido.

El contenido de la capacitación dispondrá de dos unidades de aprendizaje, cada unidad tendrá una duración de 6 horas con 2 sesiones síncronas en vivo y la información que se tendrá es:

1. Introducción del tema de la unidad.
2. Lecturas.
3. Evaluación de lecturas.
4. Debate.

- ✓ Herramientas a utilizar para cada uno de los contenidos.

1. Introducción al tema. Videos

Unidad I

<https://www.youtube.com/watch?v=YvuH6ib5DDY&t=26s>

Unidad II

<https://iseazy.com/dl/a87ea4109e994b9e95507072a7c64200>

2. Lecturas (Genially)

Unidad I

<https://view.genial.ly/653319c1a5eb6700113b2f21/interactive-content-introduccion-a-moodle>

Unidad II

<https://view.genial.ly/65333b46b776260011990778/interactive-content-herramientas-digitales>

3. Evaluación de lecturas (Google forms)

Unidad I

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeTW6VaPtOJJYiujz4zTP7nqGCyKYx-1I\\_gLWx2wfHo7CU8ug/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeTW6VaPtOJJYiujz4zTP7nqGCyKYx-1I_gLWx2wfHo7CU8ug/viewform?usp=sf_link)

Unidad II

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSewrPrprOy8GzGqELSnF0AJ8gk3GdNMCsjNvTojeSyv3\\_4xQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSewrPrprOy8GzGqELSnF0AJ8gk3GdNMCsjNvTojeSyv3_4xQ/viewform?usp=sf_link)

Así mismo se van a generar otros recursos de apoyo tales como:

***Manuales de plataforma de Moodle y de herramientas digitales:***

- Se va a diseñar manuales detallados sobre el uso efectivo de Moodle y de herramientas digitales. Además, se va a incluir instrucciones paso a paso y capturas de pantalla y estos se van a publicar en la propia plataforma para fácil acceso.

***Tutoriales en Video:***

- Se va a desarrollar videos tutoriales breves sobre plataforma Moodle y de herramientas digitales, utilizando plataformas como YouTube o Vimeo para alojar los videos y se procederá a integrar los enlaces de estos tutoriales en secciones específicas del curso.

***Foro de Discusión para Soporte:***

- Se va a establecer foros de discusión para preguntas y respuestas, siempre con la intencionalidad de animar a los docentes a compartir experiencias y soluciones y sin olvidar de monitorear y proporcionar respuestas activas.

***Por Qué Utilizar la Propia Plataforma y Otros Medios:***

**Accesibilidad:**

Se va a utilizar la propia plataforma brightspace ya que ofrece un acceso centralizado y fácil para los docentes, así mismo se utilizará otros medios, como YouTube, ya que permiten una accesibilidad universal.

**Variedad de Formatos:**

- Diversificar formatos (texto, video, imágenes) para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.

#### **Colaboración Continua:**

- Medios externos como Teams proporcionan espacios adicionales para colaboración en tiempo real.

#### **Feedback Instantáneo:**

- Uso de la plataforma para evaluar y recopilar feedback instantáneo y se puede aprovechar además de herramientas externas, como encuestas en línea, para obtener retroalimentación más detallada.

#### **Escalabilidad:**

- La propia plataforma Brightspace permite escalar el contenido según las necesidades del curso.

Al combinar la funcionalidad de la plataforma Brightspace con otros medios, se puede crear un entorno educativo enriquecedor que respalde el aprendizaje continuo y efectivo de los docentes en entornos virtuales.

### **3.7 Ejecución**

#### **3.7.1 Bienvenida**

La bienvenida al curso se ha completado mediante la creación de un video de presentación. En este video, se proporciona una introducción completa al curso, incluyendo detalles clave como el nombre del curso, el instructor, una descripción de los objetivos, la estructura del curso y cualquier información importante para los estudiantes.

En la misma se incluyó la implementación de un foro de presentación para los estudiantes. Esta estrategia adicional de bienvenida ayuda a fomentar la interacción entre los participantes y a establecer una comunidad de aprendizaje desde el principio del curso.

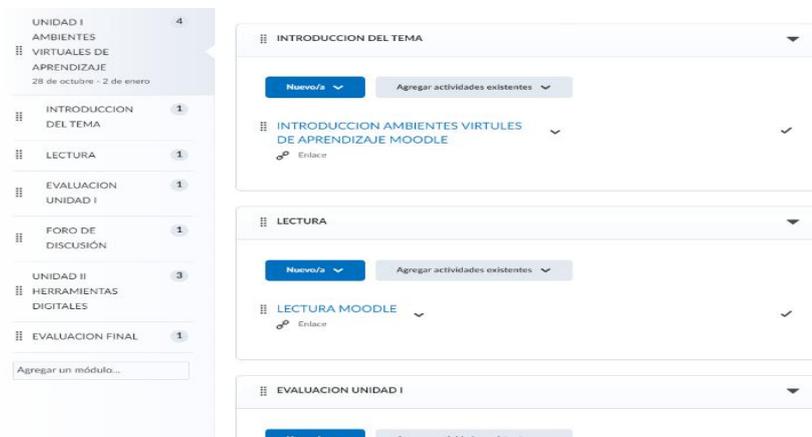
**Figura 3.**  
**Bienvenida**



**Nota:** Descripción de la bienvenida en la plataforma Brightspace

### 3.7.2 Unidad 1 - Ambientes Virtuales De Aprendizaje.

**Figura 4.**



**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

#### ***Introducción del tema de la unidad.***

**Enlace al video:**

<https://www.youtube.com/watch?v=YvuH6ib5DDY&t=26s>

Este video de introducción a la Unidad I proporciona una visión general del tema central que se abordará en esta sección del curso. El video está diseñado para

establecer el contexto y despertar el interés de los estudiantes en el tema. Se presentarán conceptos clave y objetivos de aprendizaje que los estudiantes deben comprender.

**Figura 5.**

### **Introducción Ambientes Virtuales de Aprendizaje Moodle.**



**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

### **Lecturas.**

#### **Enlace a**

**Genially:** <https://view.genial.ly/653319c1a5eb6700113b2f21/interactive-content-introduccion-a-moodle>

Este recurso en Genially proporciona lecturas interactivas que complementan la introducción al tema de la Unidad I. Los estudiantes pueden explorar visualmente el contenido y acceder a información adicional para profundizar en su comprensión del tema.

**Figura 6.**

### **Lectura. Introducción a Moodle y funcionalidades Básicas.**



**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

### ***Evaluación de lecturas.***

Este cuestionario en la diseñado para evaluar la comprensión de las lecturas de la Unidad I. Los estudiantes pueden responder preguntas relacionadas con el contenido de las lecturas para verificar su comprensión y retención de la información clave.

### **Figura 7.**

Evaluación Ambientes Virtuales de Aprendizaje Moodle.

## **EVALUACION AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE MOODLE - Previsualizar**

---

Página 1:



[Información del cuestionario](#)

**Pregunta 1** (2 puntos)

¿Cuál es el propósito de familiarizarse con la terminología específica de Moodle?

- Comprender la estructura de Moodle y la terminología utilizada, como bloques, actividades y recursos.
- Configurar restricciones de acceso en Moodle.
- Conocer las opciones de privacidad y seguridad en Moodle.

**Pregunta 2** (2 puntos)

¿Qué tema se cubre con la gestión de Gestión de Usuarios y Roles?

- Configuración de fechas límite en Moodle.
- Exploración de la gestión de usuarios en Moodle y explicación de las diferencias entre roles y permisos.
- Creación de contenido multimedia en Moodle.

**Pregunta 3** (2 puntos)

¿Cuál es el propósito principal de asignar roles específicos en Moodle, como profesor o administrador?

- Cambiar el diseño y la apariencia del curso.
- Facilitar la gestión de usuarios y permisos dentro del curso.
- Limitar el acceso de los estudiantes al contenido del curso.

**Pregunta 4** (2 puntos)

¿Cuál es el propósito de Moodle?

**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

### **Debate.**

El debate es una actividad interactiva en la que los estudiantes pueden participar en discusiones relacionadas con el tema de la Unidad I.

El profesor plantea una pregunta de reflexión que fomentará la discusión y la interacción entre los estudiantes. Este espacio se utiliza para intercambiar ideas, perspectivas y reflexionar sobre el contenido de la unidad.

### **Figura 8.**

Foro de discusión. Introducción a Moodle y funcionalidades Básicas.

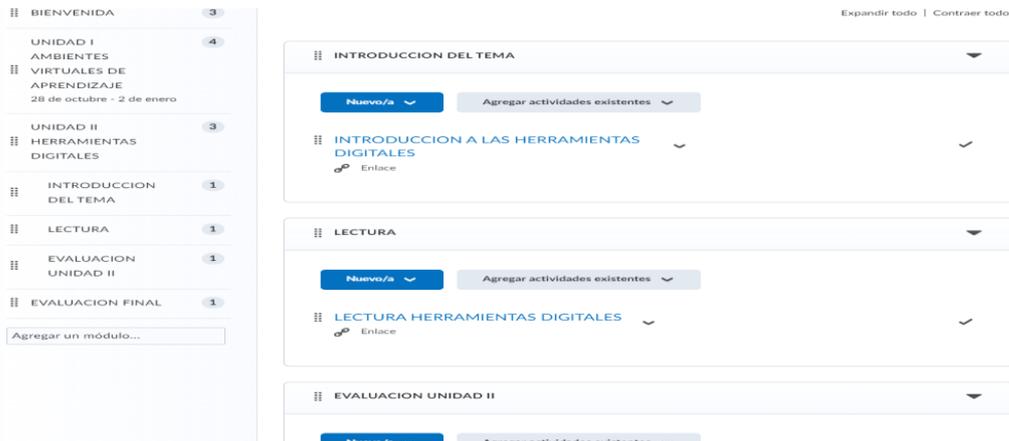
The screenshot shows a Moodle forum interface. At the top, there is a navigation menu with links: 'Contenido', 'Cuestionarios', 'Buzón', 'Debates', 'Listado de alumnos', 'Progreso de la clase', 'Calificaciones', 'Calendario', and 'Editar curso'. Below the menu, a breadcrumb trail reads: 'Tabla de contenido > UNIDAD I AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE > FORO DE DISCUSIÓN > Foro de discusión'. The main heading is 'Foro de discusión' with a dropdown arrow. To the right of the heading are a bookmark icon and navigation arrows. The forum question is: '¿Cuál crees que son los desafíos más importantes que enfrentamos al aprender en línea, y cómo planeas superarlos en este curso? ¿Tienes alguna estrategia o consejo que te haya funcionado bien en el pasado en entornos de aprendizaje en línea?'. Below the question is a blue button labeled 'Comenzar una cadena nueva'. There are filters for 'Filtrar por: Todas las cadenas' and 'Ordenar por: Actividad más reciente'. A message states 'No hay cadenas en esta tema.' At the bottom, there is a section titled 'Detalles de la actividad'.

**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

### **3.7.3 Unidad 2 - Introducción A Las Herramientas Digitales.**

#### **Figura 9.**

**Introducción A Las Herramientas Digitales**



**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

***Introducción del tema de la unidad.***

**Enlace al video:**

<https://iseazy.com/dl/a87ea4109e994b9e95507072a7c64200>

El video de introducción de la Unidad II tiene como objetivo presentar de manera clara y concisa el tema principal que se abordará en esta sección del curso. El video proporciona una visión general del contenido, identifica los conceptos clave y establece los objetivos de aprendizaje específicos que los estudiantes deben alcanzar en esta unidad.

**Figura 10.**

**Introducción A Las Herramientas Digitales**



**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

### **Lecturas.**

#### **Enlace a**

**Genially:** <https://view.genial.ly/653319c1a5eb6700113b2f21/interactive-content-introduccion-a-moodle>

Las lecturas en Genially para la Unidad II ofrecen una experiencia de aprendizaje interactiva. Los estudiantes pueden explorar el contenido a través de gráficos, imágenes y recursos multimedia que enriquecen su comprensión del tema. Estas lecturas complementan la introducción y profundizan en los conceptos clave de la Unidad II.

### **Figura 11.**

Lectura. Introducción A Las Herramientas Digitales.



**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

### **Evaluación de lecturas.**

La evaluación está diseñada para ayudar a los estudiantes a verificar su comprensión de las lecturas en la Unidad II.

El cuestionario contiene preguntas que evalúan su conocimiento y retención del contenido, lo que les permite medir su progreso y identificar áreas que requieren una mayor atención.

**Figura 12.**

**Evaluación - Introducción a las herramientas digitales.**

EVALUACION II HERRAMIENTAS DIGITALES - Previsualizar

Página 1:



[Información del cuestionario](#)

**Pregunta 1** (2 puntos)

¿Cuál es el propósito principal de Conocer las Herramientas Digitales"?

- Introducir la diversidad de herramientas digitales en el ámbito educativo y su relevancia.
- Explorar ejemplos de herramientas populares y su relevancia en la industria tecnológica.
- Presentar una guía práctica para el uso de herramientas digitales.

**Pregunta 2** (2 puntos)

¿Qué tipo de recurso se utiliza para Desarrollar Habilidades Básicas"?

- Presentación en línea con diapositivas y gráficos.
- Estudios de caso interactivos y ejemplos de proyectos colaborativos.
- Tutorial interactivo con simulaciones y actividades prácticas.

**Pregunta 3** (2 puntos)

¿Qué aspecto específico se cubre con Promover la Creatividad y Colaboración"?

- Fomentar la creatividad y colaboración en el aula a través de herramientas digitales.
- Desarrollo de habilidades de codificación y programación.
- Uso responsable de herramientas digitales y protección de la privacidad en línea.

**Pregunta 4** (2 puntos)

¿Cuál es el objetivo de los ejercicios prácticos de "Desarrollando Habilidades Básicas"?

- Mejorar la alfabetización digital.
- Presentar ejemplos de herramientas digitales populares.

**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

### **Debate.**

El debate es una actividad interactiva en la que los estudiantes pueden participar en discusiones relacionadas con el tema de la Unidad II. El profesor plantea una pregunta de reflexión que fomentará la discusión y la interacción entre los estudiantes. Este espacio se utiliza para intercambiar ideas, perspectivas y reflexionar sobre el contenido de la unidad.

**Figura 13.**

### **Foro de discusión.**

The screenshot displays a discussion forum page. At the top, there is a breadcrumb trail: 'Tabla de contenido > UNIDAD II HERRAMIENTAS DIGITALES > FORO DE DISCUSIÓN > Foro de discusión'. The main heading is 'Foro de discusión'. Below it, a question is posed: '¿Cómo crees que las herramientas digitales presentadas en esta unidad pueden influir en la forma en que trabajamos, aprendemos o nos comunicamos en la actualidad? ¿Has experimentado situaciones en las que estas herramientas hayan tenido un impacto en tu vida cotidiana o en tu entorno laboral o educativo?'. A blue button labeled 'Comenzar una cadena nueva' is visible. Below the question, there are filters: 'Filtrar por: Todas las cadenas' and 'Ordenar por: Actividad más reciente'. A message states 'No hay cadenas en esta tema.' Below this is a section titled 'Detalles de la actividad' which includes settings like 'Oculto', 'Requerido: automático', and 'Evaluación' options. At the bottom, it shows the last modification date: 'Última modificación 30/10/2023 16:41'.

**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

### **3.7.4 Evaluación Final**

La evaluación final del curso tiene como objetivo principal medir el grado de comprensión y aplicación de los conceptos, habilidades y contenidos abordados durante todo el curso. Esta evaluación determinará si los estudiantes han alcanzado los objetivos de aprendizaje y si están preparados para aplicar sus conocimientos en situaciones del mundo real relacionadas con el tema del curso.

## Figura 14. Evaluación Final

EVALUACION FINAL - Previsualizar

Página 1:

1 2 3  
4 5 6  
7 8 9  
10

[Información del cuestionario](#)

**Pregunta 1 (2 puntos)**  
¿Qué aspecto específico se cubre con Promover la Creatividad y Colaboración?

- Uso responsable de herramientas digitales y protección de la privacidad en línea.
- Fomentar la creatividad y colaboración en el aula a través de herramientas digitales.
- Desarrollo de habilidades de codificación y programación.

**Pregunta 2 (2 puntos)**  
¿Qué tema se cubre con la gestión de Gestión de Usuarios y Roles?

- Exploración de la gestión de usuarios en Moodle y explicación de las diferencias entre roles y permisos.
- Configuración de fechas límite en Moodle.
- Creación de contenido multimedia en Moodle.

**Pregunta 3 (2 puntos)**  
¿Que es Moodle?

- Crear y administrar cursos
- Explorar la gestión de usuarios
- Plataforma de gestión del aprendizaje

**Pregunta 4 (2 puntos)**  
¿Cuál es el propósito principal de asignar roles específicos en Moodle, como profesor o administrador?

- Limitar el acceso de los estudiantes al contenido del curso.
- Facilitar la gestión de usuarios y permisos dentro del curso.
- Cambiar el diseño y la apariencia del curso.

**Pregunta 5 (2 puntos)**  
¿Cuál es el propósito de familiarizarse con la terminología específica de Moodle?

- Configurar restricciones de acceso en Moodle.
- Comprender la estructura de Moodle y la terminología utilizada, como bloques, actividades y recursos.
- Conocer las opciones de privacidad y seguridad en Moodle.

**Nota:** Planificación de la estructura del contenido.

## **CAPITULO IV**

### **Conclusiones**

- Las conclusiones derivadas del proceso de diseño han sido sumamente positivas, destacando la experiencia enriquecedora y colaborativa que hemos vivido. Durante este proceso, hemos subrayado la importancia crucial de la comunicación dentro del equipo, reconociendo su contribución significativa a la calidad del producto final.
- En el transcurso del diseño, hemos internalizado la relevancia de la iteración continua, comprendiendo que las primeras ideas no siempre son las más idóneas. Mediante la recopilación de comentarios y retroalimentación, logramos mejorar de manera considerable el diseño, evidenciando que la adaptación constante es clave para forjar un producto sólido y eficiente.
- Asimismo, nos hemos percatado de que tareas aparentemente complejas inicialmente resultaron ser más simples de lo anticipado. Este descubrimiento nos recordó la importancia de afrontar cada desafío con un enfoque abierto y sin prejuicios, reconociendo que las soluciones más simples pueden ser las más efectivas.
- En el ámbito del contenido, hemos alcanzado la creación de material altamente relevante y aplicable para los participantes del curso. La integración de diversos recursos multimedia, como imágenes, videos y cuestionarios, ha enriquecido la experiencia de aprendizaje, manteniendo el interés de los estudiantes. La introducción de elementos interactivos, como cuestionarios y escenarios virtuales, ha fomentado la participación activa y contribuido a la retención de información.
- La presentación del material se destaca por su claridad y organización, con secciones bien definidas y objetivos de aprendizaje precisos. El uso de la plataforma isEazy para la elaboración del material didáctico ha demostrado ser altamente utilitario, permitiéndonos generar una interactividad acorde a las necesidades de los estudiantes.
- Es crucial mencionar que el material didáctico ha sido diseñado con la premisa de ser accesible para todos los estudiantes, independientemente de su nivel de formación. Además, el exhaustivo proceso de prueba y evaluación al que ha sido sometido garantiza su calidad y fiabilidad, consolidando así un producto educativo de alta integridad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Saza, D. (2016). Estrategias didácticas en Tecnologías web para ambientes virtuales de aprendizaje. *Praxis*, 12, 107.
- Gros Salvat, B. (2016). La construcción del conocimiento en la red: límites y posibilidades. *Education in the knowledge*, 5(1).
- Gros, B., & Silva, J. (2005). La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales de aprendizaje. *Revista Iberoamericana de educación*, 36(1). doi:<https://doi.org/10.35362/rie3612831>
- Torres, D., Rincón, A., & Medina, L. (2021). Competencias digitales de los docentes en la Universidad de Llanos, Colombia. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 14(26), 5.
- Instituto Tecnológico Internacional . (2022). Reglamento de gestión de la calidad del Instituto Tecnológico Universitario.
- Ministerio de Educación. (2017). CÓDIGO DE ÉTICA DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Registro Oficial Nro. 134 de 05 de diciembre de 2017.