



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:

Helen Lizbeth Cuenca Sarmiento
Gabriela Virginia Moreira Villavicencio
Mishell Estefania Jimenez Padilla
Lorraine Jasmin Peñafiel Murillo
Pablo Fernando Benalcázar

TUTORES:

Adriana Romero
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña

Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila

Quito, junio 2023

Autoría del Trabajo de Titulación

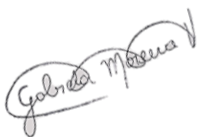
Yo, **Helen Lizbeth Cuenca Sarmiento**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila** 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.



Helen Lizbeth Cuenca Sarmiento

Correo electrónico: hcuenca42@gmail.com

Yo, **Gabriela Virginia Moreira Villavicencio**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila** 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.



Gabriela Virginia Moreira Villavicencio

Correo electrónico: gabrielamoreira1975@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Mishell Estefania Jimenez Padilla**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila** 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.



Mishell Estefania Jimenez Padilla

Correo electrónico: michus05@gmail.com

Yo, **Lorraine Jasmin Peñafiel Murillo**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila** 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.



Lorraine Jasmin Peñafiel Murillo

Correo electrónico: lalorita_8@hotmail.com



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Pablo Fernando Benalcázar**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila** 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 black ink, appearing to read 'Pablo Benalcázar', is enclosed in a faint, light-colored rectangular box.

Pablo Fernando Benalcázar

Correo electrónico: Benalcazarpablo122@gmail.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Helen Lizbeth Cuenca Sarmiento**, en calidad de autor del trabajo de **investigación Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila**, 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, abril 2022

Helen Lizbeth Cuenca Sarmiento

Correo electrónico: hcuenca42@gmail.com

Yo, **Gabriela Virginia Moreira Villavicencio**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila** 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, abril 2022

Gabriela Virginia Moreira Villavicencio

Correos electrónicos: gabrielamoreira1975@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Mishell Estefania Jimenez Padilla**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila**, 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, abril 2022



Mishell Estefania Jimenez Padilla
Correo electrónico: michus05@gmail.com

Yo, **Lorraine Jasmin Peñafiel Murillo**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila**, 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, abril 2022



Lorraine Jasmin Peñafiel Murillo
Correo electrónico: lalorita_8@hotmail.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Pablo Fernando Benalcázar**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila**, 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, abril 2022

Pablo Fernando Benalcázar

Correo electrónico: Benalcazarpablo122@gmail.com

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto con la esperanza de que pueda beneficiar a todas las instituciones interesadas en mejorar el desarrollo educativo y las experiencias de aprendizaje en las aulas. Extendemos nuestro sincero agradecimiento a la valiosa comunidad docente, cuyo esfuerzo incansable por enseñar ha sido la fuente de inspiración para este trabajo académico, colaborativo y enfocado.

Recuerdo con cariño a mi madre, Sonia, quien fue el motor de mi vida y sigue siendo mi guía desde el cielo. A mi hermano, una parte indispensable de mi existencia, y a toda mi familia, el tesoro más valioso. M.J.

Queremos manifestar nuestro cariño, gratitud y dedicatoria a nuestras madres, que han sido el motor primordial para no derrumbarnos y seguir haciendo lo mejor posible. También, a nuestras familias y parejas, quienes son el principal motor que impulsa nuestra constante superación incondicionalmente en este viaje académico.

Dedicado a Dios por su gracia, permitiéndonos culminar esta maestría. Que este proyecto sea un significativo aporte en el camino hacia un aprendizaje mejorado y una conciencia más profunda de las herramientas que enriquecen nuestras experiencias educativas.

Además, dedicamos este proyecto a la Universidad Internacional del Ecuador, expresando nuestro agradecimiento por brindarnos la oportunidad de crecer académicamente.

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por ser la fuente de nuestra fuerza, salud y sabiduría, permitiéndonos culminar esta meta profesional y personal, el autor y consumidor de toda obra, de todo pensamiento y acto. Todo lo que somos y hemos logrado se lo debemos a Él.

Nuestro reconocimiento también se dirige a nuestras familias, quienes nos han motivado, animado, levantado, sostenido en los momentos difíciles y por el apoyo necesario para cumplir nuestras metas. Agradecemos a nuestros lugares de trabajo por la paciencia y el apoyo brindado para completar este proyecto y para impulsarnos a crecer y ser más. A cada compañero de batalla, por su tiempo, conocimiento y aporte fundamental en la realización de este trabajo. Este proyecto no solo es nuestro, sino de todos los que han sido parte de este camino.

Finalmente, expresamos nuestro profundo agradecimiento a la Universidad Internacional del Ecuador y a su distinguido cuerpo docente. Sus valiosas retroalimentaciones y enseñanzas han desempeñado un papel fundamental en la creación de nuevos conocimientos, prácticas y metodologías que enriquecen el proceso de aprendizaje. Cada error se ha convertido en una valiosa oportunidad de crecimiento, y agradecemos sinceramente por proporcionarnos las herramientas necesarias para permitirnos superarnos cada día. Reconocemos el arduo esfuerzo y la dedicación del cuerpo docente, quienes siempre han inculcado la excelencia en la formación de profesionales responsables en cada tarea.

Resumen Ejecutivo

El proyecto se centra en el diseño de materiales educativos digitales dirigidas a estudiantes de Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila, ubicada en Cuenca. El objetivo principal es cerrar la brecha digital, proporcionando a los estudiantes habilidades digitales esenciales para su éxito en la sociedad actual. Las materias clave abordadas incluyen comunicación virtual, navegación segura en línea y ética digital.

El programa consta de tres sesiones, cada una con enfoques específicos, como "Explorando el Mundo Digital", "Navegación Segura y Comunicación en Línea" y "Ética y Ciudadanía en Línea". Se utilizan diversos recursos educativos, como presentaciones interactivas, videos educativos, juegos interactivos y debates en grupo. Los criterios de evaluación se centran en el uso responsable de la tecnología, la seguridad en línea y la aplicación de habilidades digitales en situaciones cotidianas.

La implementación se realizará a lo largo de varias semanas, con una sesión por semana, utilizando herramientas como Genially, Powtoon, Canva, y Educaplay para crear contenido atractivo visualmente. El proyecto se dedica a cerrar la brecha digital y preparar a los estudiantes para el mundo tecnológico actual, con el apoyo de recursos digitales innovadores.

Abstract

This project focuses on the design of digital educational materials for students in General Basic Education at the Isabel Moscoso Dávila Fiscal Educational Unit in Cuenca. The main objective is to bridge the digital divide by providing students with essential digital skills for success in today's society. Key subjects addressed include virtual communication, safe online navigation, and digital ethics.

The program consists of three sessions, each with specific focuses such as "Exploring the Digital World," "Safe Navigation and Online Communication," and "Ethics and Citizenship Online." Various educational resources, including interactive presentations, educational videos, interactive games, and group debates, are utilized. Evaluation criteria focus on responsible technology use, online safety, and the application of digital skills in everyday situations.

Implementation will span several weeks, with one session per week, using tools such as Genially, Powtoon, Canva, and Educaplay to create visually appealing content. The project is dedicated to closing the digital divide and preparing students for the current technological world, with the support of innovative digital resources.

ÍNDICE GENERAL

1. RESUMEN	viii
2. PALABRAS CLAVES	x
1. INTRODUCCIÓN	xi
2. JUSTIFICACIÓN	xii
3. OBJETIVO GENERAL	xiii
OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	xiii
4. RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES.	xiv
Pregunta de investigación.	xv
Misión:	xv
Visión:.....	xv
Valores:	xv
Compromisos y deberes en relación con el alumnado.	xvi
Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado.	xvi
Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.....	xvii
Compromisos y deberes en relación con los compañeros.	xviii
Compromisos y deberes en relación con la profesión	xix
Compromisos y deberes en relación con la sociedad.	xx
Guía de Buenas Prácticas en Comunicación para la Implementación de un Programa de Formación en Competencias Digitales.	xxi
Objetivos Específicos:	xxii
Protocolo general para la comunicación.....	xxii

Herramientas.....	xxiii
Establecer expectativas claras.....	xxvi
Herramientas de Comunicación Apropriadas.....	xxvii
Fomentar la Participación Activa.....	xxvii
Respetar la Diversidad.....	xxviii
Comunicación Asertiva.....	xxviii
Evaluación y Retroalimentación.....	xxviii
Privacidad y Seguridad.....	xxviii
5. PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.....	xxx
Componentes que intervienen en el proceso educativo.....	xxxi
Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta.....	xxxi
Actividades.....	xxxi
Plan de trabajo.....	xxxiii
Usos del entorno.....	xxxvi
Recursos de apoyo.....	xxxvi
Herramientas.....	xxxvii
Propuesta Alternativa.....	xxxviii
6. DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES.....	xxxix
Contextualización:.....	xl
Justificación.....	xl
Contenidos:.....	xl
Criterios de evaluación:.....	xli
Recursos digitales educativos planteados:.....	xli
Preguntas de reflexión:.....	xlii

Guion Multimedia:	xliv
Anexos:	xlviii
Objetivos de la plataforma isEazy:	1
Objetivo general:	1
Contenido:	1
Proceso que hemos tomado:	li
7. CONCLUSIONES	lii
8. COMENTARIO	liii
9. ENLACES DEL MATERIAL	liv
10. BIBLIOGRAFÍA	lv

1. RESUMEN

El proyecto "Formación en Competencias Digitales para la Inclusión Digital" se enfoca en cerrar la brecha digital entre los estudiantes. Con el objetivo de equipar a los estudiantes de Educación General Básica (6 a 11 años) con habilidades digitales esenciales, el programa aborda competencias clave como comunicación virtual, navegación segura en línea y ética digital.

La justificación del proyecto se basa en la necesidad de preparar a los estudiantes para el mundo tecnológico actual, donde el consumo audiovisual y la interacción en línea son parte integral de sus vidas. Se proponen tres sesiones: "Explorando el Mundo Digital", "Navegación Segura y Comunicación en Línea", y "Ética y Ciudadanía en Línea". Cada sesión utiliza recursos educativos específicos, como presentaciones interactivas, videos educativos, juegos y debates, adaptados para ser atractivos y comprensibles para estudiantes de diferentes edades y niveles de habilidad.

Los criterios de evaluación se centran en el uso responsable de la tecnología, la seguridad en línea y la aplicación práctica de habilidades digitales. La implementación del programa se extenderá durante varias semanas, con herramientas como Genially, Powtoon, Canva y Educaplay para crear material visualmente atractivo.

La relevancia del proyecto se destaca en la necesidad de concienciar sobre la ética digital y preparar a los estudiantes para la navegación segura en línea. Además, se plantea una serie de reflexiones sobre la adaptación de los contenidos, la abordación de temas éticos y de seguridad, y la medición del éxito del programa en términos de adquisición de competencias digitales.

El trabajo también incluye una sección dedicada a la herramienta isEazy, destacando su utilidad para crear contenido educativo eficiente y versátil. Se concluye con agradecimientos, dedicatorias y reflexiones sobre el proceso de diseño e implementación del programa, resaltando la importancia de la flexibilidad y adaptabilidad en la enseñanza de competencias digitales.

2. PALABRAS CLAVES

- Competencias digitales.
- Inclusión digital.
- Educación básica.
- Navegación segura.
- Ética digital.
- Herramientas educativas.

1. INTRODUCCIÓN

En la era actual, el avance tecnológico y la omnipresencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación han transformado de manera significativa la forma en que interactuamos, trabajamos y, por supuesto, aprendemos. En el contexto educativo, la integración efectiva de las TIC se ha vuelto esencial para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI y empoderarlos con las competencias digitales necesarias para su desarrollo personal y profesional. Es en este contexto que surge la necesidad de implementar un programa de formación en competencias digitales mediante el diseño de entornos virtuales para estudiantes de Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila.

La Educación General Básica es una etapa fundamental en la formación académica de los estudiantes, donde sentar bases sólidas en el uso adecuado y eficiente de la tecnología se convierte en un factor clave para su futuro éxito. Sin embargo, la falta de competencias digitales puede generar una brecha en el acceso a oportunidades y recursos en un mundo cada vez más digitalizado.

Esta iniciativa no solo beneficiará a los estudiantes, sino también a los docentes, quienes se convertirán en facilitadores de un proceso educativo innovador y enriquecedor. La integración de entornos virtuales personalizados permitirá que los estudiantes desarrollen habilidades para la vida y el aprendizaje permanente, al tiempo que se potenciará su capacidad para resolver problemas, colaborar y comunicarse efectivamente en el mundo digital.

La investigación se llevará a cabo mediante un enfoque multidisciplinario que combinará aspectos pedagógicos, tecnológicos y sociales. Se evaluará el impacto del programa en el desarrollo de competencias digitales y en la mejora del rendimiento académico, así como la percepción de docentes y estudiantes hacia la integración de las TIC en el proceso educativo.

2. JUSTIFICACIÓN

Demostrar la relevancia y el valor para llevar a cabo la implementación de un programa de formación en competencias digitales, mediante el diseño de entornos virtuales, en estudiantes de educación general básica.

Para que los estudiantes mediante la integración de las TIC mejoren significativamente la calidad del aprendizaje con los entornos virtuales ya que permite una mayor interacción, personalización y variedad de recursos, que pueden captar la atención y aumentar su motivación para aprender.

Escasez de estudios que evalúen la efectividad de entornos virtuales de aprendizaje diseñados específicamente para estudiantes de Educación General Básica.

Se puede conocer poco sobre el impacto a largo plazo que podría tener la implementación de este tipo de programa de formación en competencias digitales.

El ambiente o contexto en el que se llevará a cabo la implementación del programa es en La Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila es el espacio principal donde se implementará el programa. Es importante considerar la infraestructura tecnológica disponible, el acceso a dispositivos y conectividad a internet, así como las políticas y directrices educativas existentes.

Los estudiantes de Educación General Básica que participarán en el programa. Se considerarán sus características demográficas, habilidades previas en el uso de tecnologías, estilos de aprendizaje y necesidades individuales.

Los docentes que serán parte de la implementación también forman parte del contexto. Se debe considerar su formación en competencias digitales, actitudes hacia la tecnología y su capacidad para integrar las TIC de manera efectiva en el proceso educativo.

3. OBJETIVO GENERAL

Implementar un programa de formación en competencias digitales mediante el diseño de entornos virtuales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila, y su influencia en las habilidades tecnológicas y promoción del aprendizaje significativo y autónomo en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diseñar un programa de formación personalizado en competencias digitales, teniendo en cuenta los resultados de la evaluación inicial.
- Desarrollar entornos virtuales de aprendizaje interactivos y atractivos que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje de las competencias digitales.
- Evaluar el nivel de competencias digitales de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila

4. RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES.

En el tejido dinámico de la educación actual, se manifiestan como hilos conductores cruciales en la trama del proyecto educativo que se presenta. Este enfoque no solo responde a una demanda contemporánea, sino que también reconoce la necesidad imperante de integrar valores fundamentales en la esfera digital.

La responsabilidad social educativa, más allá de las fronteras físicas de las aulas, se destaca como una fuerza orientadora esencial. En un mundo virtual en constante expansión, la toma de decisiones éticas y socialmente responsables se convierte en un imperativo para la formación de ciudadanos digitales conscientes.

La comunicación educativa, como herramienta trascendental, desempeña un papel vital en la construcción de puentes entre el conocimiento y los destinatarios. Desde la creación de contenido digital hasta la participación en diálogos éticos en línea, la comunicación educativa se erige como el medio que da vida a conceptos clave en el vasto paisaje virtual.

Pregunta de investigación.

¿Cómo influye la implementación de un Programa de formación mediante el diseño de entornos virtuales en Competencias digitales para estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila?

Misión:

"Proporcionar una educación de calidad y equitativa, fomentar el aprendizaje, el pensamiento crítico y el desarrollo integral de nuestros estudiantes, promoviendo valores de respeto, inclusión y responsabilidad en un entorno de aprendizaje en constante evolución."

Visión:

"Ser líderes en la educación, brindando a nuestros estudiantes las herramientas necesarias para sobresalir en un mundo en constante cambio. Buscamos ser reconocidos por nuestra excelencia académica, la innovación en la enseñanza y el compromiso con el desarrollo personal y social de nuestros estudiantes."

Valores:

Excelencia: Buscar la excelencia en todo lo que hacen, desde la enseñanza hasta el apoyo a los estudiantes en su crecimiento personal.

Respeto: Fomentar el respeto mutuo, la diversidad y la inclusión en el entorno educativo.

Responsabilidad: Promover la responsabilidad individual y social, instando a los estudiantes a ser ciudadanos comprometidos y conscientes.

Innovación: Abrazar la innovación en la enseñanza y en la adaptación a las nuevas tecnologías y métodos pedagógicos.

Colaboración: Valorar la colaboración entre estudiantes, docentes y padres de familia como un medio para el éxito educativo.

Desarrollo Integral: Incentivar el desarrollo integral de los estudiantes, abordando tanto sus necesidades académicas como su crecimiento personal y social.

Compromisos y deberes en relación con el alumnado.

Compromisos:

- Fomentar el desarrollo integral de los estudiantes en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia.
- Proporcionar espacios para el desarrollo de actividades que fomenten la integración entre sus pares.
- Instaurar espacios de diálogo participativo con los estudiantes a fin de garantizar el derecho a que sus opiniones, ideas y sentimientos sean escuchados y valorados.
- Fomentar la colaboración entre los estudiantes. Animar a trabajar juntos en proyectos y actividades que requieran el uso de competencias digitales.

Deberes:

- Inculcar pautas morales, cívicas tendientes al respeto del otro.
- Realizar adaptaciones curriculares basadas en las necesidades de cada estudiante.
- Garantizar el derecho a una educación inclusiva y accesible a todos los alumnos.
- Enseñar a los estudiantes sobre la importancia de la responsabilidad en línea, la seguridad cibernética y la ética digital.

(Gobierno del Ecuador, 2023)

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

Compromisos:

- Establecer una comunicación abierta y efectiva con las familias y tutores.
- Incentivar a padres de familia a reuniones, eventos escolares y otras actividades en las que puedan participar en la vida escolar de sus hijos.
- Proporcionar información sobre el programa, sus objetivos y el progreso de los estudiantes en el desarrollo de competencias digitales.

- Ofrecer apoyo a las familias y tutores para resolver problemas relacionados con la tecnología o la educación digital.
- Respetar las políticas y normas de la escuela, lo que incluye apoyar las medidas disciplinarias apropiadas cuando sea necesario.

Deberes:

- Abordar de manera adecuada y eficaz cualquier conflicto o problema que surja entre las familias y la escuela, buscando soluciones constructivas a través del diálogo y la mediación.
- Promover la colaboración entre la escuela y las familias en el proceso de aprendizaje.
- Reconocer y respetar la diversidad de las familias, incluyendo sus circunstancias, recursos y niveles de competencia digital.
- Proporcionar información regular sobre el progreso de los estudiantes en el desarrollo digital.
- Programar reuniones periódicas con las familias para discutir el progreso del alumno y cualquier inquietud.
- Mantener una comunicación abierta y constante con las familias, proporcionando información sobre el progreso académico, el comportamiento y otros aspectos relevantes del alumno. Esto puede incluir informes regulares, boletines, correos electrónicos, llamadas telefónicas y reuniones.

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.

Compromisos:

- Comprometerse a promover la inclusión digital en todos los aspectos de su operación, desde la infraestructura tecnológica hasta las políticas educativas.

- Ofrecer oportunidades de formación continua para que el personal docente adquiera las habilidades y conocimientos necesarios en entornos virtuales.
- Establecer canales de comunicación efectivos con estudiantes, docentes, familias y otros interesados para mantenerlos informados sobre el programa y los logros.
- Diseñar sistemas de evaluación para medir el progreso de los estudiantes en competencias digitales y proporcionar retroalimentación a docentes y estudiantes para mejorar continuamente.

Deberes:

- Proporcionar los recursos tecnológicos necesarios para llevar a cabo el programa de formación en competencias digitales, incluyendo hardware y software actualizado.
- Asegurar que existan políticas y prácticas para proteger la seguridad y privacidad de los datos de los estudiantes y garantizar un entorno en línea seguro.
- Integrar las competencias digitales en el currículo de manera efectiva, asegurándose de que estén alineadas con los objetivos educativos.
- Asegurar que la institución sea flexible y adaptable a las necesidades cambiantes de los estudiantes y las dinámicas tecnológicas.
- Garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para acceder a la educación digital

Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

Compromisos:

- Colaborar en la planificación y diseño de estrategias de enseñanza que integren competencias digitales en el currículo.
- Fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo donde entre docentes para adquirir competencias digitales.

- Participar activamente en los planes y sugerencias que requieran los compañeros, es decir una experiencia colaborativa.
- Establecer un sistema de evaluación del programa y compartir resultados.
- Enseñar y promover la ética digital entre colegas.

Deberes:

- Mantener una convivencia armónica y pacífica dentro de la comunidad educativa.
- Trabajar juntos en el desarrollo y mejora educativa.
- Cumplir y hacer cumplir fielmente con las normativas, reglamentos o estatutos de cada institución.
- Considerar ofrecer mentoría a docentes menos experimentados.
- Colaborar con los compañeros para adaptar la enseñanza de competencias digitales según las necesidades individuales de los estudiantes.

(Rodrigo Fuentealba Jara, 2014)

Compromisos y deberes en relación con la profesión

Compromisos:

- Promover el uso ético de la tecnología es esencial. La importancia de la privacidad en línea, el respeto por los demás y la seguridad en la web.
- Respetar y valorar la diversidad cultural y habilidades en el aula. Considerando que el programa puede adaptarse y satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.
- Buscar constantemente formas innovadoras de enseñar y aprender en entornos digitales. Esto implica la exploración de nuevas herramientas y estrategias pedagógicas.

Deberes:

- Mantener propias competencias digitales actualizadas.

- Diseñar y administrar evaluaciones que sean justas y objetivas para medir las competencias digitales. Esto implica la creación de criterios claros y la aplicación de evaluaciones sin prejuicios.
- Establecer un sistema de evaluación y retroalimentación que permita medir el impacto del programa en los estudiantes y realizar mejoras continuas en función de los resultados.

Compromisos y deberes en relación con la sociedad.

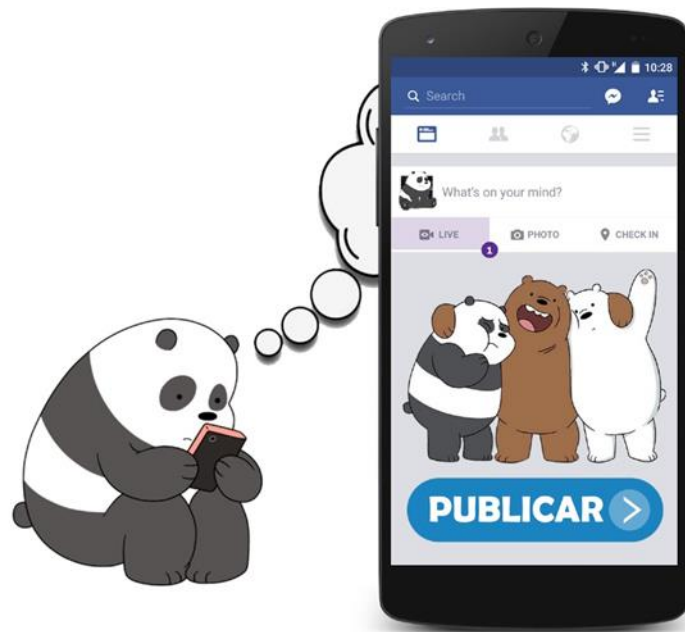
Compromisos:

- Promover la inclusión digital, lo que implica la responsabilidad de reducir la brecha digital en la sociedad. Esto significa brindar igualdad de acceso a la tecnología y habilidades digitales a todos los estudiantes, sin importar su origen socioeconómico.
- Organizar sesiones informativas, talleres o eventos que fomenten la participación de los miembros de la comunidad educativa.
- Ayudar a los estudiantes a comprender y practicar la seguridad en línea. Contribuirá a la protección de datos y la prevención de problemas relacionados con la ciberseguridad.

Deberes:

- Colaborar con otros actores en la sociedad, como organizaciones comunitarias, empresas locales u otras instituciones educativas, es importante para enriquecer la experiencia y recursos disponibles para los estudiantes.
- Promover la conciencia sobre la importancia de las competencias digitales en la sociedad actual es fundamental. Esto podría incluir campañas de sensibilización sobre temas como la seguridad en línea y el uso responsable de la tecnología.
- Establecer indicadores para medir el impacto del programa de competencias digitales en la comunidad.

Guía de Buenas Prácticas en Comunicación para la Implementación de un Programa de Formación en Competencias Digitales.



La comunicación efectiva es un elemento esencial en la implementación de un Programa de Formación en Competencias Digitales. Un programa exitoso depende en gran medida de la calidad de la comunicación entre estudiantes, docentes y demás partes interesadas. Esta guía presenta un conjunto de buenas prácticas en comunicación para asegurar el éxito y la efectividad de la implementación de un programa de formación en competencias digitales.

Una comunicación efectiva establece objetivos y expectativas de manera clara y transparente. Esto alinea las expectativas de estudiantes y docentes, proporcionando una dirección clara y un marco para el aprendizaje. Cuando los participantes comprenden claramente lo que se espera de ellos, se sienten más confiados y comprometidos en el proceso educativo. Como una fuente de motivación proporciona una comprensión clara de los beneficios que los estudiantes obtendrán al completar el programa. La retroalimentación positiva y la orientación efectiva refuerzan la importancia del aprendizaje y fomentan el entusiasmo y el compromiso.

Al brindar oportunidades para hacer preguntas, expresar opiniones y colaborar con otros, se estimula la contribución significativa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los

estudiantes se sienten más dispuestos a participar y compartir sus ideas en un entorno de comunicación abierta y colaborativa. Los docentes y el personal de apoyo pueden responder de manera oportuna, brindando el apoyo necesario para superar obstáculos, lo que a su vez crea un ambiente de aprendizaje más eficiente y efectivo.

La retroalimentación constante y una comunicación abierta permiten la evaluación y mejora continua del programa. Las opiniones y comentarios de los participantes son esenciales para identificar áreas de mejora y perfeccionar el programa a lo largo del tiempo. La comunicación efectiva facilita la implementación de cambios eficaces en respuesta a las necesidades y expectativas de los estudiantes y docentes.

(Margalef, 2015)

Objetivos Específicos:

- Facilitar la comunicación efectiva entre estudiantes y docentes en entornos virtuales.
- Maximizar el uso de las TICs para mejorar el aprendizaje.
- Implementar una guía de comunicación dentro del entorno virtual de aprendizaje que fomente una comunicación asertiva, el respeto a la diversidad, el desarrollo del pensamiento crítico durante el ciclo de aprendizaje tanto en las clases sincrónicas como asincrónicas.

Protocolo general para la comunicación.

- Establecer expectativas claras y políticas del curso.
- Utilizar herramientas como un LMS y correo electrónico.
- Fomentar la participación activa y la colaboración.
- Promover la diversidad e inclusión.
- Fomentar la comunicación asertiva.
- Proporcionar evaluación y retroalimentación continua.

- Garantizar la privacidad y seguridad de datos.

Herramientas.

Para cada práctica, se han proporcionado herramientas específicas para su implementación.

- ¹Plataforma de gestión del aprendizaje (LMS).

Ilustración 1

Las 5 mejores plataformas (LMS) de elearning



Utilizar el LMS para publicar una descripción detallada del programa, los objetivos, el plan de estudios y las políticas del curso.

Publicar anuncios, recursos de aprendizaje y foros de discusión. Utilizar la plataforma de calificación para proporcionar retroalimentación sobre tareas y evaluaciones.

Comunicar claramente las políticas de privacidad y en el sitio web del programa.

En la misma se proporcionará una retroalimentación oportuna y constructiva sobre el progreso de los estudiantes.

Se invitará a los estudiantes a mantener prácticas de comunicación segura dentro de los entornos virtuales por medio del programa ciberseguridad en el cual se eduque a los estudiantes al mantener prácticas de seguridad en línea y establecer políticas de seguridad.

¹ 25 de abril de 2022 por Mario G. Almonte

- **Correo electrónico.**

Ilustración 2

Ventajas del correo electrónico como herramienta de marketing digital



Enviar un correo de bienvenida a los estudiantes al inicio del programa, detallando las expectativas y proporcionando un enlace a la información del curso en el LMS.

Se fomentará una comunicación asertiva y recordatorios importantes en las cuales se puedan resolver las dudas de los estudiantes por este medio.

- **Zoom.**

Ilustración 3

Vincula tu cuenta de Zoom con tu plataforma de formación



Organizar reuniones en línea para discusiones en tiempo real y sesiones de preguntas y respuestas.

Plataforma de videoconferencias que ofrece seguridad y cifrado de extremo a extremo.

Se establecerán normas durante las sesiones de la mismas que garanticen un clima apropiado que fomente la participación durante las sesiones creando un clima de respeto entre los participantes a las mismas.

- **Foros de discusión.**

Ilustración 4

Ventajas y retos del uso de foros virtuales en la formación virtual

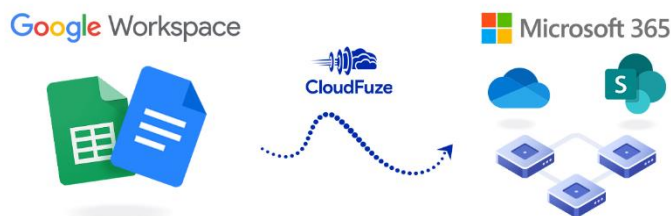


Crear foros de discusión donde los estudiantes puedan participar en debates y discusiones.

Promueve la creación de un clima apropiada en el cual las discusiones contribuyan al desarrollo del pensamiento constructiva y una actitud positiva frente a las ideas de los otros. Se evitarán prácticas discriminatorias que atente a la integridad de los miembros del foro.

Ilustración 5

Business Strategy to Migrate Google Docs to OneDrive & SharePoint



- **Google Docs. o Microsoft OneDrive.**

Google Docs es una aplicación de procesamiento de texto en línea desarrollada por Google. Permite a los usuarios crear, editar y colaborar en documentos de texto directamente desde un navegador web.

Ofrece retroalimentación detallada en documentos compartidos.

Microsoft OneDrive es un servicio de almacenamiento en la nube de Microsoft que permite a los usuarios almacenar, sincronizar, compartir archivos y documentos en línea.

Anima a los estudiantes a colaborar en proyectos y tareas en tiempo real.

- **Google Forms.**

Ilustración 6
GOOGLE FORMS 2020



Recopilar comentarios y opiniones de los estudiantes sobre las clases, los contenidos del curso, las metodologías de enseñanza y cualquier otro aspecto relevante. Esto proporciona una forma estructurada de retroalimentación que puede ayudar a mejorar la calidad de la enseñanza.

- **Microsoft Teams**

Ilustración 7
Microsoft Teams para Recursos Humanos: Consejos y Mejores Prácticas



Ofrece una variedad de herramientas de comunicación en tiempo real, como chat, llamadas de audio y video. Los docentes pueden utilizar estas herramientas para mantenerse en contacto con los estudiantes de manera sincrónica, lo que es especialmente útil para resolver preguntas, discutir temas y proporcionar orientación inmediata.

Establecer expectativas claras.

Proporcionar información clara sobre los objetivos del programa es fundamental para que los estudiantes comprendan lo que se espera de ellos y cuáles son los resultados que deben alcanzar. Esto ayuda a alinear las expectativas tanto de los estudiantes como de los docentes.

Las fechas límite son esenciales para el seguimiento del progreso y la gestión del tiempo. Establecer políticas del curso, como la política de asistencia, la política de retrasos y la política de tareas, puede ayudar a mantener un entorno de aprendizaje organizado y equitativo.

Comunicar cuándo los docentes estarán disponibles para responder preguntas y brindar apoyo crea una sensación de disponibilidad y apoyo, lo que fomenta la confianza de los estudiantes en el proceso educativo.

Herramientas de Comunicación Apropriadas.

El uso de un LMS (Learning Management System) proporciona un espacio centralizado para la gestión de contenidos del curso y la comunicación. Permite a los estudiantes acceder a materiales de aprendizaje, participar en foros de discusión, realizar evaluaciones y seguir su progreso.

El correo electrónico es una herramienta valiosa para la comunicación privada entre estudiantes y docentes. Establecer un sistema de mensajería en el LMS para la comunicación interna facilita la colaboración y la comunicación más allá del correo electrónico.

Fomentar la Participación Activa.

Animar a los estudiantes a participar en foros de discusión, grupos de estudio y proyectos colaborativos es esencial para el aprendizaje colaborativo. Esto permite que los estudiantes compartan conocimientos, resuelvan problemas juntos y se involucren activamente en el proceso de aprendizaje.

Proporcionar retroalimentación constructiva a los estudiantes y entre ellos fomenta un ambiente de aprendizaje enriquecedor. La retroalimentación debe ser específica y alentadora para impulsar el crecimiento y el desarrollo de los estudiantes.

Respetar la Diversidad.

Valorar y respetar la diversidad de los estudiantes es esencial para crear un ambiente inclusivo. Esto implica reconocer y apreciar las diferencias en antecedentes, habilidades, experiencias y perspectivas.

Establecer políticas que prohíban cualquier forma de discriminación o acoso, como el acoso racial, de género o de cualquier otro tipo, es crucial para mantener un entorno seguro y respetuoso. Comunicar estas políticas de manera clara y destacada ayuda a prevenir y abordar incidentes de discriminación o acoso.

Comunicación Asertiva.

Definir normas de comunicación que promuevan el respeto, la cortesía y el uso de un lenguaje asertivo es importante para mantener un entorno de comunicación saludable.

Ofrecer orientación sobre cómo resolver desacuerdos de manera constructiva y respetuosa puede ayudar a los estudiantes a superar conflictos de manera eficaz y a mantener relaciones positivas en el entorno de aprendizaje.

Evaluación y Retroalimentación.

Proporcionar retroalimentación oportuna y constructiva sobre el progreso de los estudiantes es esencial para guiar su aprendizaje. La retroalimentación debe ser específica y basarse en criterios claros.

Realizar encuestas de satisfacción para recopilar comentarios sobre la calidad de la comunicación en el curso permite a los estudiantes expresar sus opiniones y contribuir a mejoras continuas.

Privacidad y Seguridad.

Asegurar que los datos y la información de los estudiantes estén protegidos de manera adecuada y cumplan con las regulaciones de privacidad es esencial para mantener la confianza de los estudiantes.

Educar a los estudiantes sobre las mejores prácticas de seguridad en línea, como la protección de contraseñas y la identificación de posibles amenazas, es importante para su propia seguridad en el entorno digital.

Establecer políticas de seguridad, como la gestión de datos sensibles y la prevención de ataques cibernéticos, garantiza un entorno en línea más seguro.

5. PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

En la era digital, la gestión efectiva de entornos virtuales se posiciona como un eje fundamental para la transformación educativa. Más allá de ser una mera herramienta tecnológica, la gestión en entornos virtuales constituye el cimiento sobre el cual se erige la estructura educativa del proyecto en consideración.

Las plataformas de gestión despliegan su influencia en la creación de experiencias de aprendizaje dinámicas y accesibles. Desde la organización de contenidos hasta la facilitación de interacciones, estas plataformas emergen como arquitectos digitales que dan forma a la manera en que los estudiantes y educadores se involucran con la información.

La naturaleza inclusiva de la gestión en entornos virtuales destaca su capacidad para adaptarse a diversas metodologías educativas. Al mismo tiempo, se erige como una puerta de entrada al vasto universo de recursos digitales, brindando oportunidades para una enseñanza personalizada y colaborativa.

El proyecto reconoce que la gestión en entornos virtuales no es simplemente un medio para transferir información, sino un medio para cultivar comunidades educativas dinámicas. Facilita la interconexión entre participantes, promoviendo el intercambio de conocimientos y la construcción colectiva del significado.

Componentes que intervienen en el proceso educativo.

Estudiantes: serán los niños y niñas que formen parte de la Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila. Esto incluye a los estudiantes de edades entre 6 a 11 años que participaran en el programa.

Docentes: los docentes encargados de impartir la formación en competencias digitales. Además de los maestros, puede haber personal técnico o expertos en tecnología que colaboren en la enseñanza de estas habilidades.

Lugar de la acción educativa: se llevará a cabo en un entorno virtual, que puede ser una plataforma de aprendizaje en línea dedicada, como Moodle o Google Classroom.

Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta.

La acción de formación en competencias digitales se inserta de un programa educativo más amplio que busca capacitar a los estudiantes en habilidades digitales.

Antes de comenzar la formación, es esencial realizar un diagnóstico de las necesidades de los estudiantes, ya que se va a realizar de manera extracurricular. Esto implica evaluar sus niveles de competencia digital previos y adaptar el contenido y las actividades en función de sus habilidades actuales a través de una evaluación diagnóstica en donde incluye preguntas que evalúen habilidades básicas, como el uso de una computadora o una tablet, la navegación en Internet y la capacidad para realizar tareas simples en línea, como buscar información en la web. Algunos estudiantes pueden tener más experiencia en tecnología que otros, y esto debe ser tomado en cuenta para brindar una formación efectiva.

Actividades.

Las actividades pueden incluir la entrega de materiales digitales de aprendizaje, sesiones interactivas en línea en la cual se llevará a cabo 2 sesiones en línea con una duración total de 2 horas por 4 semanas, evaluaciones periódicas para medir el progreso de los estudiantes y actividades colaborativas.

Cada actividad se llevará a cabo en el entorno virtual, dentro de la plataforma de aprendizaje en línea.

Las actividades evaluativas pueden incluir pruebas en línea, proyectos individuales o en grupo, y la revisión de participación activa en las sesiones en vivo.

- 20% Entrega de Materiales Digitales de Aprendizaje.
- 30% Sesiones Interactivas en Línea.
- 25% Actividades Evaluativas.
- 10% Registro y Administración.
- 15% Comunicación.

Semana 1 – Introducción a la Tecnología y la Seguridad en Línea:

- Día 1: Bienvenida y Orientación al Programa (Video).
- Día 2: Uso seguro de Dispositivos y Contraseñas.
- Día 3: Navegación Segura en Internet.
- Día 4: Sesión en Vivo (1 hora) con Zoom y actividades interactivas.

Semana 2 – Herramientas Digitales Básicas:

- Día 1: Introducción a las Computadoras y Tablets.
- Día 2: Navegación en Sitios Web Educativos.
- Día 3: Creación de Arte Digital.
- Día 4: Juegos Educativos en Línea para la Práctica de Habilidades.

Semana 3 – Exploración de Contenido Educativo en Línea:

- Día 1: Uso de Recursos Educativos Gratuitos.
- Día 2: Exploración de Libros Digitales y Cuentos Interactivos.
- Día 3: Sesión en Vivo (1 hora) con Zoom para compartir experiencias.

- Día 4: Creación de una Pequeña Presentación Digital.

Semana 4 – Comunicación Digital Segura:

- Día 1: Introducción al Correo Electrónico Seguro.
- Día 2: Creación de una Tarjeta de Felicitación Digital
- Día 3: Juegos Educativos en Línea para Practicar la Comunicación Segura.
- Día 4: Evaluación de Conocimientos.

Bienvenida

Publicar un video en donde se de apertura del programa. (Powtoon)

Introducción

Dar a conocer los temas que se van a plasmar durante las semanas de trabajo y la estructura de cómo se va ir llevando el curso (reglas).

Plan de trabajo

Semana 1 – Introducción a la Tecnología y la Seguridad en Línea:

- **Día 1: Bienvenida y Orientación al Programa (Video).**

Evaluación diagnóstica en donde se conocerá las necesidades de los estudiantes (Kahoot).

Publicar un video de bienvenida que presente el programa y las expectativas (Video).

Establecer una encuesta inicial para conocer las expectativas de los estudiantes. (Google Forms).

- **Día 2: Uso seguro de Dispositivos y Contraseñas.**

Proporcionar material de lectura (libro digital) o un video instructivo (YouTube) sobre la seguridad de dispositivos y contraseñas.

Introducir un juego en línea interactivo que enseñe sobre la creación de contraseñas seguras (Educaplay)

- **Día 3: Navegación Segura en Internet.**

Ofrecer contenido educativo (Iseazy) sobre cómo navegar de manera segura en Internet.

Foro de discusión.

- **Día 4: Sesión en Vivo (1 hora) con Zoom y actividades interactivas.**

Realizar una sesión en vivo utilizando Zoom para repasar los conceptos clave.

Incluir una actividad interactiva en línea (Canva) relacionada con la seguridad en línea.

Semana 2 – Herramientas Digitales Básicas:

- **Día 1: Introducción a las Computadoras y Tablets.**

Proporcionar material didáctico (Genially) sobre el uso básico de computadoras y tablets.

- **Día 2: Navegación en Sitios Web Educativos.**

Ofrecer recursos y enlaces a sitios web educativos, mediante la herramienta Canva.

Foro de discusión.

- **Día 3: Creación de Arte Digital.**

Proporcionar instrucciones sobre el uso de la herramienta Befunky y realizar pruebas dentro del sitio.

- **Día 4: Juegos Educativos en Línea para la Práctica de Habilidades.**

Recomendar juegos educativos en línea relacionados con las habilidades aprendidas en la semana. Se va a presentar mediante la herramienta Iseazy.

Foro para dar a conocer la experiencia que tuvieron al momento de elegir un juego de la lista.

Semana 3 – Exploración de Contenido Educativo en Línea:

- **Día 1: Uso de Recursos Educativos Gratuitos.**

Presentar recursos educativos mediante la herramienta de Genially.

Lectura de profundización en donde se plasmará mediante enlaces.

- **Día 2: Exploración de Libros Digitales y Cuentos Interactivos.**

Repositorio de cuentos interactivos en línea. (VIVALEER)

Presentar actividad en línea en la plataforma Book Creator para que pongan en práctica lo aprendido.

- **Día 3: Sesión en Vivo (1 hora) con Zoom para compartir experiencias.**

Organizar una sesión en vivo en la que los estudiantes compartan sus experiencias con los recursos educativos en línea.

Realizar una actividad en línea colaborativa en Quizlet para poner en práctica lo aprendido.

- **Día 4: Creación de una Pequeña Presentación Digital.**

Proporcionar instrucciones sobre cómo crear una pequeña presentación digital utilizando herramientas gratuitas (Canva).

Introducir un juego de creación de presentaciones en línea para que los estudiantes practiquen. (Genially)

Semana 4 – Comunicación Digital Segura:

- **Día 1: Introducción al Correo Electrónico Seguro.**

Ofrecer una introducción al correo electrónico seguro y cómo crear una cuenta de correo educativa gratuita. (Video)

- **Día 2: Creación de una Tarjeta de Felicitación Digital.**

Proporcionar instrucciones para crear una tarjeta de felicitación digital. (Iseazy)

Presentar un juego en línea de diseño de tarjetas de felicitación. (Greetings Island)

- **Día 3: Practica de la Comunicación Segura en Línea.**

Presentar mediante Iseazy el juego Common Sense Media para relacionar la comunicación segura y correo electrónico. (Practica).

Foro: sobre la experiencia en el juego Common Sense Media.

- **Día 4: Evaluación de Conocimientos.**

Realizar una evaluación en línea para medir el conocimiento adquirido durante el programa. (Kahoot)

Usos del entorno.

Información: Proporcionar material de aprendizaje digital y recursos que los estudiantes puedan acceder en línea.

Comunicación: Utilizar foros en línea, salas de chat o sesiones en vivo para facilitar la comunicación entre estudiantes y docentes.

Cooperación: Promover la colaboración entre estudiantes a través de proyectos grupales en línea y actividades que fomenten el trabajo en equipo.

Administración: Utilizar la plataforma en línea para gestionar el progreso de los estudiantes, registrar calificaciones e interactuar con los docentes.

Recursos de apoyo.

Recursos Metodológicos: Para este tipo de recurso, se considera la utilización de un enfoque pedagógico específico, como el "aprendizaje basado en proyectos". Esto implica organizar las actividades del programa entorno a proyectos de competencias digitales en los que los estudiantes trabajen en equipo para resolver problemas o completar tareas relacionadas con la tecnología.

Estas sesiones se llevarán a cabo en la plataforma de aprendizaje en línea (por ejemplo, Moodle o Google Classroom). Los docentes guiarán a los estudiantes a través de proyectos digitales diseñados para desarrollar habilidades específicas.

Recursos Documentales: Los recursos documentales se incluye manuales de competencias digitales, guías de usuario para las herramientas y software utilizados en el programa, así como documentos que describan los objetivos de aprendizaje y los criterios de evaluación. Estos documentos ayudarán a los docentes y estudiantes a comprender claramente lo que se espera de ellos.

Alojando estos documentos en un área específica de la plataforma de aprendizaje en línea, organizados por temas o módulos. También se proporcionarían enlaces directos a estos recursos desde el sitio web informativo.

Recursos Informativos: Un recurso informativo importante es un sitio web dedicado al programa de formación en competencias digitales. En este sitio web, se puede proporcionar información actualizada sobre el programa, noticias, enlaces a recursos útiles en línea, y un blog con consejos y novedades sobre tecnología y educación digital.

Este sitio web puede estar alojado en un dominio específico y se puede promocionar entre estudiantes, docentes y padres. Debe ser fácilmente accesible y actualizado regularmente con contenido relevante.

Recursos Relacionales: Para fomentar las relaciones en el entorno virtual, utilizar una plataforma de comunicación en línea donde los estudiantes, docentes y padres puedan interactuar y colaborar. Por ejemplo, un foro en línea o una plataforma de chat en vivo que permita la interacción y el intercambio de ideas entre los participantes del programa.

Se integra estas herramientas directamente en la plataforma de aprendizaje en línea como (Google Classroom) para que los participantes puedan comunicarse fácilmente durante las sesiones en línea.

Herramientas.

- Video y Sesiones en Vivo: Zoom.
- Creación de Arte Digital: Tux Paint.
- Creación de Presentaciones: Canva para niños.
- Recursos Educativos en Línea: Khan Academy Kids.
- Libros Digitales y Cuentos Interactivos: StoryJumper.
- Juegos Educativos en Línea: Plataformas educativas Google Classroom.

- Correo Electrónico Seguro: Utiliza cuentas de correo educativas.
- Evaluación: Liveworksheets.

Propuesta Alternativa.

Mentimeter para Nube de Palabras:

Si notamos que los estudiantes están desmotivados en una sesión o necesitan una pausa interactiva, podemos utilizar Mentimeter para crear una nube de palabras en tiempo real con sus pensamientos y sentimientos sobre el tema.

Kahoot para Reforzamiento de Conceptos:

Si observamos que algunos estudiantes tienen dificultades para asimilar conceptos, podemos incorporar juegos Kahoot como una forma divertida y efectiva de repasar y reforzar el contenido.

Sesiones de Preguntas y Respuestas en Vivo:

Mantendremos canales de comunicación abiertos para permitir que los estudiantes hagan preguntas en cualquier momento. Podemos programar sesiones de preguntas y respuestas en vivo para abordar dudas y preocupaciones.

Evaluación Continua del Progreso:

Realizaremos evaluaciones periódicas para medir el progreso de los estudiantes y, si es necesario, adaptaremos el contenido o las estrategias de enseñanza en función de los resultados.

Colaboración con Padres y Tutores:

Mantendremos una comunicación constante con los padres y tutores para obtener retroalimentación y sugerencias sobre cómo mejorar la experiencia de aprendizaje de sus hijos.

6. DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES.

En el horizonte educativo actual, la creación de materiales educativos digitales se presenta como una expresión artística y funcional que redefine el proceso de aprendizaje. Estos materiales no solo encapsulan información, sino que se erigen como puentes digitales que conectan a educadores y estudiantes con un vasto océano de conocimiento.

En el marco del proyecto, el diseño de materiales educativos digitales no se limita a la selección de imágenes y textos, sino que se configura como un acto estratégico que busca cautivar la imaginación y facilitar la comprensión. Los materiales, en su esencia digital, representan la confluencia de la creatividad y la pedagogía, desafiando las limitaciones del aprendizaje convencional.

Este proyecto reconoce que el diseño no es solo una cuestión estética, sino un medio para amplificar el impacto educativo. La interactividad, la accesibilidad y la adaptabilidad se entrelazan en cada elemento diseñado, transformando la experiencia de aprendizaje en una travesía envolvente y enriquecedora.

Los materiales educativos digitales, en su esencia, son más que meros transmisores de información; son arquitectos de comprensión, facilitadores de exploración y catalizadores de la autoexpresión. La integración de imágenes dinámicas, videos interactivos y recursos multimedia diversificados no solo enriquece la presentación de conceptos, sino que también fomenta la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

Contextualización:

La Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila, ubicada en Cuenca, alberga a estudiantes de Educación General Básica, abarcando edades de 6 a 11 años.

Consumo Audiovisual: Los niños utilizan celulares, computadoras y tienen interés en videos de TikTok y redes sociales como Facebook.

Contenidos: Competencias digitales, comunicación virtual, navegación segura en línea, ética digital.

La necesidad de cerrar la brecha digital y preparar a los estudiantes para el mundo tecnológico actual es evidente. Este programa de formación busca equipar a los estudiantes con habilidades digitales esenciales para su éxito en la sociedad actual.

Justificación

Objetivos: Capacitar a los estudiantes en el uso seguro y efectivo de la tecnología, desarrollar habilidades de búsqueda y evaluación de información en línea, fomentar la comunicación en entornos virtuales y promover la conciencia sobre la ética digital.

Contenidos:

Contenido conceptual:

- Comunicación virtual

Contenido contextual:

- Navegación segura en línea
- Uso responsable de dispositivos

Contenido aptitudinal:

- Creación de contenido digital
- Seguridad en línea
- Ética digital.

Criterios de evaluación: uso responsable de la tecnología, establecer límites al uso de pantalla, practica segura al utilizar dispositivos digitales, navegación segura en línea, identifica practicas inseguras en línea y aplica estrategias para evitar riesgos.

Recursos digitales educativos planteados:

Sesión 1: "Explorando el Mundo Digital"

Justificación: Introducir a los estudiantes a la importancia de las competencias digitales en la sociedad actual.

Recursos: Presentación interactiva, videos educativos, ejemplos de situaciones digitales cotidianas.

Justificación de recursos: La presentación interactiva permitirá visualizar conceptos clave de manera visual y atractiva. Los videos educativos ofrecen ejemplos prácticos que ilustran cómo las competencias digitales impactan en la vida cotidiana. Los ejemplos de situaciones digitales cotidianas ayudarán a los estudiantes a relacionarse con los contenidos y comprender cómo aplicarán las competencias en situaciones reales.

Sesión 2: "Navegación Segura y Comunicación en Línea"

Justificación: Enseñar a los estudiantes cómo navegar por Internet de manera segura y cómo comunicarse de manera efectiva en entornos virtuales.

Recursos: Juegos interactivos de seguridad en línea, ejercicios de simulación de comunicación virtual.

Justificación de recursos: Los juegos interactivos de seguridad en línea involucran a los estudiantes en situaciones de riesgo en línea y los desafían a tomar decisiones seguras. Los ejercicios de simulación de comunicación virtual permiten a los estudiantes practicar la comunicación efectiva en línea en un entorno controlado. Estos recursos prácticos permiten a los estudiantes aprender haciendo y experimentar directamente los conceptos abordados.

Sesión 3: "Ética y Ciudadanía en Línea"

Justificación: Fomentar una comprensión profunda de la ética digital y la responsabilidad en línea.

Recursos: Escenarios de dilemas éticos, debates en grupo sobre la conducta en línea.

Justificación de recursos: Los escenarios de dilemas éticos presentan situaciones desafiantes que los estudiantes podrían enfrentar en línea, lo que les permite reflexionar y discutir sobre las decisiones éticas. Los debates en grupo fomentan la discusión y el intercambio de puntos de vista sobre cuestiones de ética y responsabilidad en línea. Estos recursos promueven el pensamiento crítico y la aplicación práctica de conceptos éticos en situaciones digitales.

Preguntas de reflexión:

¿Cómo hemos adaptado los contenidos para ser atractivos y comprensibles para estudiantes de diferentes edades y niveles de habilidad?

Respuesta: Utilizamos ejemplos y situaciones relevantes para diversas edades y creamos actividades con niveles de dificultad ajustados.

¿De qué manera hemos abordado la adaptación de los temas éticos y de seguridad en línea en un programa de 3 sesiones?

Respuesta: Seleccionamos situaciones de la vida real para discutir y sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos y las buenas prácticas en línea.

¿Cómo mediremos el éxito del programa en términos de adquisición de competencias digitales en un formato de 3 sesiones?

Respuesta: Utilizaremos evaluaciones prácticas, encuestas de opinión y la aplicación real de las competencias en situaciones cotidianas como indicadores de éxito.

¿Qué?

El contenido se centrará en competencias digitales clave, como comunicación virtual, navegación segura en línea y ética digital. Utilizaremos una planificación detallada de contenidos, desglosando los temas específicos y los objetivos de cada sesión.

¿Para quién?

El material estará diseñado para estudiantes de 6 a 11 años de la Unidad Educativa Fiscal Isabel Moscoso Dávila. También consideraremos a niños con diferentes niveles de habilidad tecnológica y preferencias de aprendizaje. Abordaremos sus necesidades y estilos de aprendizaje a través de recursos visuales, actividades interactivas y ejemplos que les resulten relevantes.

¿Para qué?

El material tiene como objetivo capacitar a los estudiantes en el uso seguro y efectivo de la tecnología, desarrollar habilidades de búsqueda y evaluación de información en línea, fomentar la comunicación virtual y promover la ética digital. Los objetivos son realistas y específicos para cada sesión, considerando la edad y nivel de los estudiantes.

¿Cómo?

Utilizaremos herramientas de edición de video para crear videos educativos en estilo TikTok, youtube, además edición de imágenes como Canva o herramientas en línea. Las presentaciones interactivas se crearán en plataformas como Google Slides, Genially. Esperamos que los recursos sean atractivos visualmente y efectivos para transmitir conceptos clave.

¿Cuándo?

La planificación del programa se extenderá durante varias semanas, con una sesión por semana. Estableceremos plazos específicos para la creación de recursos individuales, considerando el tiempo necesario para la edición de videos, diseño de presentaciones y desarrollo de juegos interactivos. La producción se llevará a cabo antes del inicio del programa para asegurar la disponibilidad y calidad del material.

Manifiesto:

Seleccionaremos recursos como presentaciones interactivas, videos educativos estilo TikTok, juegos interactivos y ejercicios de simulación. Utilizaremos herramientas de edición de video, plataformas de creación de presentaciones y herramientas de gamificación.

Guion Multimedia:

➤ **Título:** Sesión 1 - Explorando el Mundo Digital (Objeto 1).

Descriptivo: Introducción a la importancia de las competencias digitales en la sociedad actual.

Base Didáctica: Basada en la definición de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, competencias, etc. que se tengan definidos para este objeto. Esta sesión tiene como objetivo principal introducir a los estudiantes a la relevancia de las competencias digitales en su vida cotidiana. Se basa en los contenidos relacionados con la comunicación virtual, la navegación segura en línea y la ética digital. Los criterios de evaluación incluyen la comprensión de conceptos clave, la identificación de prácticas seguras y la conciencia de la ética en el entorno digital.

Tipo de recurso: Presentación interactiva con elementos visuales e infografías.

Parametrización: Infografías con interactividad, incluye transiciones visuales llamativas, textos descriptivos de conceptos clave.

Archivador: imágenes, videos.



Ilustración 8 Explorando el Mundo Digital

➤ **Título:** Sesión 2 - Navegación Segura y Comunicación en Línea (Objeto 2)

Descriptivo: Aprendizaje sobre la navegación segura en línea y las habilidades de comunicación virtual.

Base Didáctica: Esta sesión tiene como objetivo enseñar a los estudiantes cómo navegar por Internet de manera segura y cómo comunicarse de manera efectiva en entornos virtuales. Se basa en los contenidos de seguridad en línea y comunicación virtual. Los criterios de evaluación incluyen la capacidad de identificar riesgos en línea, tomar decisiones seguras y aplicar habilidades de comunicación adecuadas.

Tipo de Recurso o Actividad: Juegos interactivos de seguridad en línea y ejercicios de simulación de comunicación virtual.

Parametrización: Los juegos interactivos presentan escenarios de riesgo en línea donde los estudiantes deben tomar decisiones seguras. Los ejercicios de simulación permiten a los estudiantes practicar la comunicación efectiva en línea en un entorno controlado.

Archivador: Imágenes para los juegos interactivos, escenarios para ejercicios de simulación.

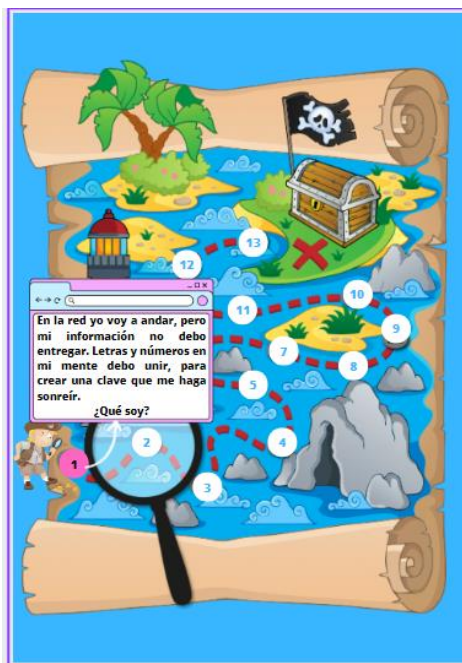


Ilustración 9 Navegación Segura

➤ **Título:** Sesión 3 - Ética y Ciudadanía en Línea (Objeto 3)

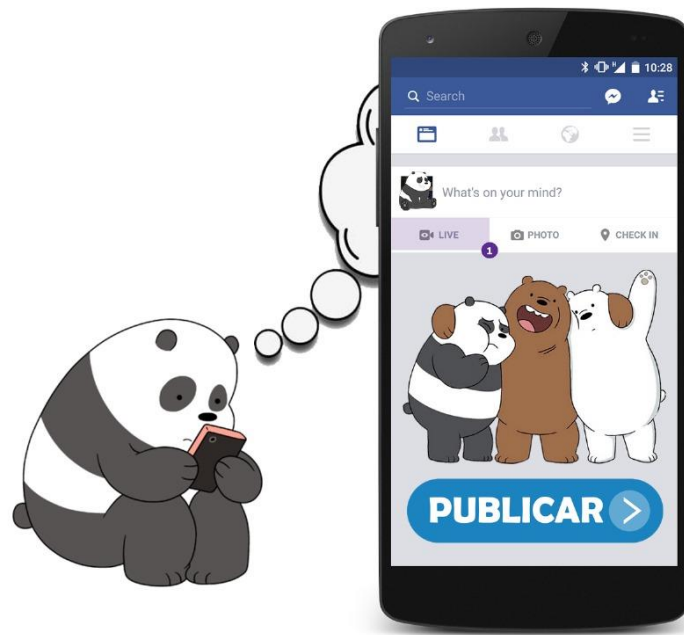
Descriptivo: Exploración de la ética digital y la responsabilidad en línea.

Base Didáctica: Esta sesión se enfoca en fomentar la comprensión de la ética digital y la responsabilidad en línea. Los objetivos incluyen la identificación de dilemas éticos en situaciones digitales y la aplicación de principios éticos en la toma de decisiones. Se basa en contenidos de ética en línea y ciudadanía digital. Los criterios de evaluación evalúan la capacidad de reflexionar sobre dilemas éticos y participar en debates informados.

Tipo de Recurso o Actividad: Escenarios de dilemas éticos y debates en grupo sobre la conducta en línea.

Parametrización: Los escenarios de dilemas éticos presentan situaciones desafiantes que los estudiantes podrían enfrentar en línea. Los debates en grupo fomentan la discusión y el intercambio de puntos de vista sobre cuestiones éticas y responsabilidad en línea.

Archivador: Imágenes para los escenarios éticos, documentos de debate.



*Ilustración 10 Ética en
Linea*

Anexos:



Ilustración 11 Captura de pantalla Genially Navegacion Segura

5 Whiteboard Tips

By LorrainePeafiel | Updated: Aug. 28, 2023, 7:52 a.m.

Slideshow Video

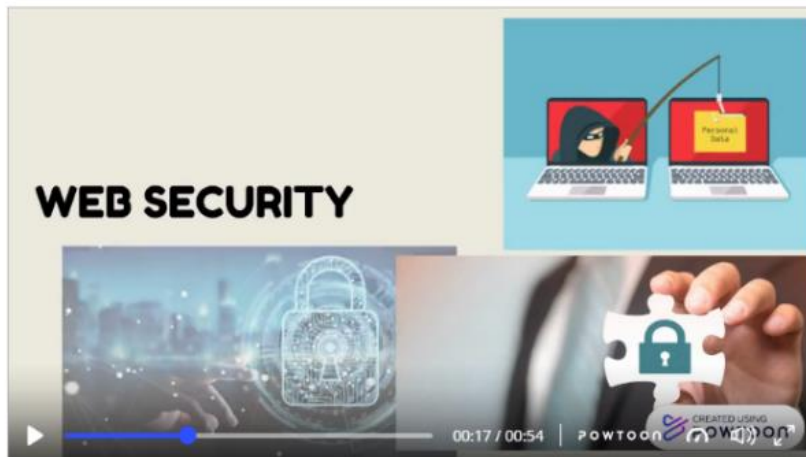


Ilustración 12 Captura de pantalla Powtoon Diseño de Programas Digitales

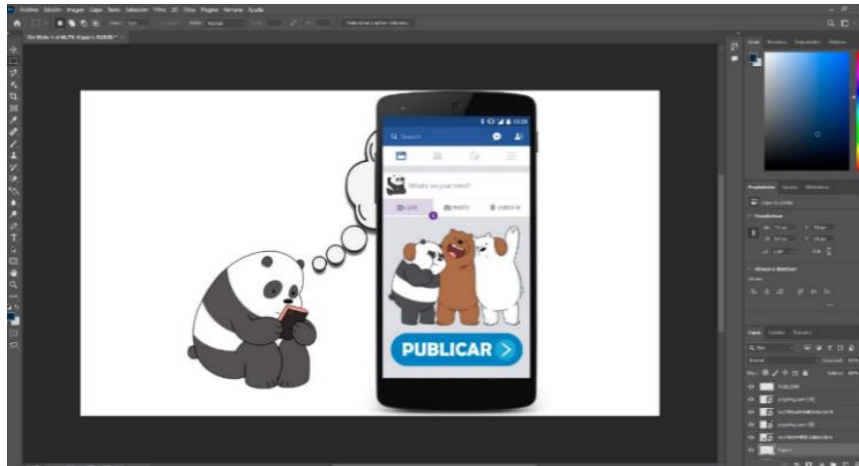


Ilustración 13 Captura de pantalla Photoshop Etica en Línea

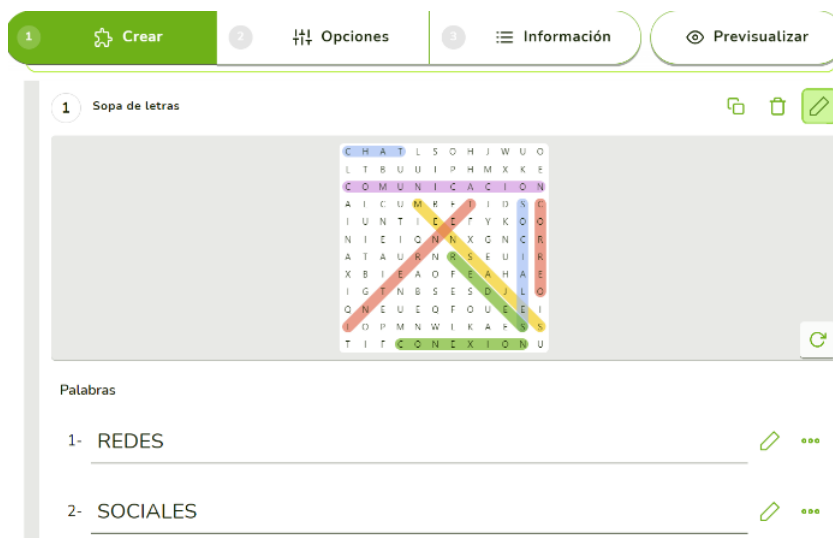


Ilustración 14 Captura de pantalla Educaplay Comunicacion en Línea

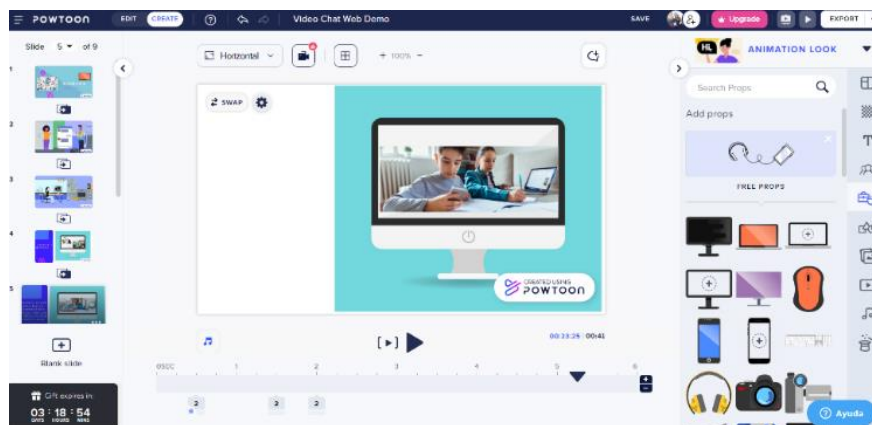


Ilustración 15 Captura de pantalla Powtoon Seguridad en Línea

Objetivos de la plataforma isEazy:

- Ser capaz de crear contenido educativo de alta calidad de manera eficiente utilizando, minimizando el tiempo y los esfuerzos requeridos.
- Desarrollar habilidades en diseño instruccional para aprovechar al máximo las capacidades y crear cursos que fomenten el aprendizaje efectivo.
- Ser capaz de adaptar el uso para satisfacer las necesidades específicas de diferentes audiencias y objetivos de aprendizaje.
- Utilizar las herramientas de seguimiento y evaluación para medir el impacto de los cursos y realizar mejoras basadas en datos.
- Desarrollar habilidades para solucionar problemas técnicos relacionados con la plataforma, lo que permite una experiencia de usuario sin interrupciones.
- Experimentar y aplicar creativamente las diversas funcionalidades para desarrollar cursos y materiales educativos innovadores.

Objetivo general.

Proporcionar de manera eficiente y versátil la creación de contenido educativo en línea.

Facilita la elaboración de cursos, presentaciones y materiales didácticos interactivos, permitiendo a los usuarios diseñar experiencias de aprendizaje efectivas y personalizadas.

Contenido:

Hemos trabajado en la creación de contenido educativo. Esto incluye la elaboración de curso en línea, presentaciones interactivas y material didáctico adaptado a las necesidades de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje.

Proceso que hemos tomado:

Nuestro proceso ha consistido en explorar y utilizar las herramientas y funcionalidades ofrecidas por isEazy para la creación de contenido. Esto implica desde la conceptualización inicial del material educativo hasta su diseño, implementación y evaluación.

7. CONCLUSIONES

La implementación de un programa de formación en competencias digitales es crucial en la era actual, donde la tecnología es omnipresente. Preparar a los estudiantes desde una edad temprana es fundamental para cerrar la brecha digital y equiparlos con habilidades esenciales.

El programa aborda áreas clave como comunicación virtual, navegación segura en línea y ética digital, aspectos vitales en el entorno digital actual. Esta amplitud asegura una formación integral para los estudiantes.

La variedad de recursos y herramientas utilizadas, como presentaciones interactivas, videos educativos, juegos y debates, demuestran una estrategia pedagógica innovadora y atractiva.

Considerar la infraestructura tecnológica, el acceso a dispositivos y la capacitación docente para integrar las TIC de manera efectiva muestra una adaptabilidad al contexto educativo específico.

Además de beneficiar a los estudiantes, el programa capacita a los docentes para ser facilitadores de un aprendizaje más innovador y enriquecedor, lo que contribuye a la mejora del proceso educativo en general.

El proyecto no solo se enfoca en cerrar la brecha actual, sino que también se proyecta hacia el futuro, preparando a los estudiantes para un mundo tecnológico en constante evolución.

8. COMENTARIO

Ha sido una experiencia realmente enriquecedora. Nos ha proporcionado las herramientas y el conocimiento necesarios para abordar proyectos educativos de manera creativa y efectiva.

Este proyecto representa un paso importante hacia la inclusión digital y la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos de la era tecnológica actual. Al centrarse en la creación de materiales educativos digitales para estudiantes de Educación General Básica, se apunta a cerrar la brecha digital al proporcionar habilidades esenciales para desenvolverse en la sociedad actual.

La elección de herramientas como Genially, Powtoon, Canva y Educaplay para la creación de contenido promete una experiencia visualmente atractiva y cautivadora. Esta implementación escalonada a lo largo de varias semanas demuestra un compromiso continuo con el cierre de la brecha digital y la preparación integral de los estudiantes para un mundo tecnológico en constante evolución.

9. ENLACES DEL MATERIAL.

<https://view.genial.ly/64eba343220d2f0018fec4df/interactive-content-info-vertical-ninja>

<https://www.powtoon.com/s/be8GpgjcFpQ/1/m/s>

<https://www.powtoon.com/c/d5tgbxSNZkp/1/m>

https://www.canva.com/design/DAFswxTXYk4/eKdfrm5Qehz4ToqiYPJTIw/edit?utm_content=DAFswxTXYk4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15885341-comunicacion_en_linea.html

<https://view.genial.ly/64ed39ca42df0300115a8681/interactive-content-mapa-pirata>

<https://iseazy.com/dl/eec8fecb92be401abab4c9cfaa28db91>

10. BIBLIOGRAFÍA

- Canelos, R. (2010). *Formulación y Evaluación de un Plan Negocio*. Quito, Ecuador: Universidad Internacional del Ecuador. doi:978-9942-03-111-2
- Gobierno del Ecuador. (2023). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00012-A* . Quito: MINEDUC.
- Margalef, C. C. (2015). LA RETROALIMENTACIÓN: LA CLAVE PARA UNA EVALUACIÓN ORIENTADA AL APRENDIZAJE. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 23.
- Rodrigo Fuentealba Jara, P. I. (2014). Compromiso docente, una interpelación al sentido de la profesionalidad en tiempos de cambio. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*.