



*Maestría en*  
**EDUCACIÓN**

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

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención  
Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.**

**AUTORES:**

Andrade Carrera Mayra Alejandra  
Chiluisa Tirado Marco Santiago  
Lamas Tamayo Marlon Polivio  
Pucha Caraguay Tatiana Janeth  
Valverde Ortiz Marco Antonio

**TUTORES:**

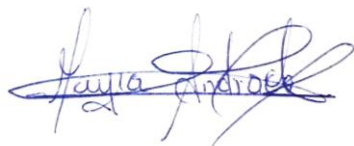
Jesús Sánchez  
Luis Guerrero  
Noelia Salvador

**Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el  
aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de  
Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel  
Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024**

Quito, junio 2024

## Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Andrade Carrera Mayra Alejandra*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024* 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.



---

Andrade Carrera Mayra Alejandra

Correo electrónico: [mayaalejaandrade84@hotmail.com](mailto:mayaalejaandrade84@hotmail.com)

## Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Chiluisa Tirado Marco Santiago**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024* 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.



---

Chiluisa Tirado Marco Santiago

Correo electrónico: [marcochiluisa0@gmail.com](mailto:marcochiluisa0@gmail.com)

## Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Lamas Tamayo Marlon Polivio*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024* 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.



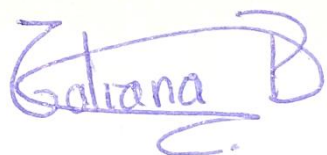
---

Lamas Tamayo Marlon Polivio

Correo electrónico: [marlonlamas1697@gmail.com](mailto:marlonlamas1697@gmail.com)

## Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, ***Pucha Caraguay Tatiana Janeth***, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024*** 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 "Tatiana B." with a stylized flourish at the end.

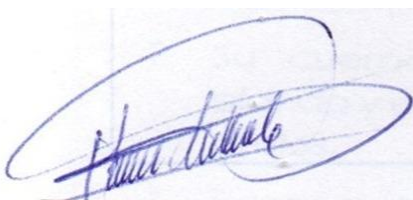
---

Pucha Caraguay Tatiana Janeth

Correo electrónico: [tatianapucha.141996@gmail.com](mailto:tatianapucha.141996@gmail.com)

## Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Valverde Ortiz Marco Antonio*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024* 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.



---

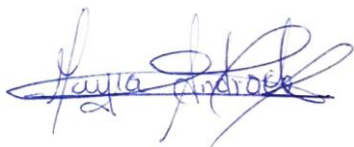
Valverde Ortiz Marco Antonio

Correo electrónico: [marcovalverde645@gmail.com](mailto:marcovalverde645@gmail.com)

## **Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual**

Yo, *Andrade Carrera Mayra Alejandra*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2024



---

Andrade Carrera Mayra Alejandra

Correo electrónico: [mayaalejaandrade84@hotmail.com](mailto:mayaalejaandrade84@hotmail.com)

## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Chiluisa Tirado Marco Santiago*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2024



---

Chiluisa Tirado Marco Santiago

Correo electrónico: [marcochiluisa0@gmail.com](mailto:marcochiluisa0@gmail.com)



## **Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual**

Yo, *Lamas Tamayo Marlon Polivio*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2024



---

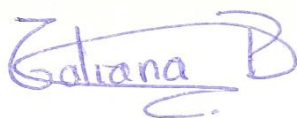
Lamas Tamayo Marlon Polivio

Correo electrónico: [marlonlamas1697@gmail.com](mailto:marlonlamas1697@gmail.com)

## **Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual**

Yo, ***Pucha Caraguay Tatiana Janeth***, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2024



---

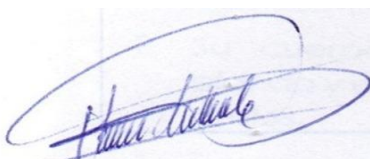
Pucha Caraguay Tatiana Janeth

Correo electrónico: [tatianapucha.141996@gmail.com](mailto:tatianapucha.141996@gmail.com)

## **Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual**

Yo, *Valverde Ortiz Marco Antonio*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024*, 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, mayo 2024



---

Valverde Ortiz Marco Antonio

Correo electrónico: [marcovalverde645@gmail.com](mailto:marcovalverde645@gmail.com)

## **Agradecimiento**

### **Yo, Mayra Alejandra Andrade Carrera**

Quisiera expresar mi sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido de alguna manera en la realización de este proyecto. En primer lugar, quiero agradecer a todos los docentes y demás miembros de la UIDE, por su orientación experta, su paciencia y su apoyo constante a lo largo de este proceso. Sus valiosas sugerencias y comentarios han sido fundamentales para dar forma a este trabajo.

También quiero agradecer a mis compañeros, por su aliento, comprensión, apoyo y colaboración durante los momentos más desafiantes. Su presencia y palabras de ánimo han sido un verdadero motor de motivación.

Finalmente, quiero dedicar un especial agradecimiento a mi familia, en particular a mi esposo e hijos, por su amor incondicional, su comprensión y su constante inspiración. Su sacrificio y apoyo inquebrantable han sido la fuerza impulsora detrás de cada paso que he dado en este camino académico.

A todos ustedes, mi más profundo agradecimiento. Este logro no habría sido posible sin su inestimable ayuda y apoyo. ¡Gracias por ser parte de este importante capítulo de mi vida!"

## **Agradecimiento**

### **Yo, Marco Santiago Chiluisa Tirado**

Quiero agradecer a Dios en primer lugar por brindarme la fortaleza necesaria para cumplir con esta nueva meta que me propuse y nunca abandonarme en los momentos que más los necesitaba.

A mis padres y a mí hermana por ser esa fortaleza incondicional y la fuente de mi inspiración para seguir adelante, apoyándome para que nunca me rinda dándome sus consejos y sus palabras de aliento.

Asimismo, a los docentes como al personal administrativo que me han brindado su guía y han resuelto mis inquietudes de una forma clara y oportuna.

## **Agradecimiento**

**Yo, Marlon Polivio Lamas Tamayo**

Expreso mi agradecimiento a Dios, por haberme dado a la oportunidad de concluir la presente maestría.

Por otro lado, también agradezco a mi familia por el apoyo incondicional recibido y por las muestras de cariño para no desistir en mi formación profesional.

Por último, agradezco a la Universidad Internacional de Ecuador, de manera especial a los docentes de la Maestría en Educación mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC, por haber compartido sus conocimientos de la forma más clara y concisa.

## **Agradecimiento**

**Yo, Tatiana Janeth Pucha Caraguay**

*"Agradezco primeramente a Dios, quien me ha brindado todas las posibilidades para lograr recorrer este camino que ha sido una experiencia gratificante y enriquecedora para mi vida profesional"*

En esta recta final quiero expresar mis más gratos agradecimientos a todos quienes han asistido a la realización de este proyecto. Es por ello que agradezco al cuerpo docente de la UIDE y EIG que nos acompañó y orientó en todo este tiempo con cada una de las asignaturas, gracias por sus recomendaciones, sugerencias y seguimiento que han sido soporte esencial para la elaboración del presente proyecto.

Por otra parte, agradezco a todos mis compañeros de grupo por el excelente equipo que formamos, agradezco por todo el tiempo compartido e invertido para la ejecución de este trabajo, por ser ese aliento de perseverancia y constancia, por esos momentos de alegría que formaron parte de esta experiencia maravillosa.

Finalmente, quiero hacer partícipe de mis agradecimientos a mis padres por ser ese soporte y pilar fundamental, en especial a mi querida madre por su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos y metas propuestas, a mi prometido por ser ese aliento de motivación e impulso para nunca declinar pese a las diferentes adversidades.

*"Gracias a todos por acompañarme en este hermoso trayecto que ha llegado a su fin"*

## **Agradecimiento**

**Yo, Marco Antonio Valverde Ortiz**

Al finalizar esta etapa de formación académica deseo expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que me han brindado su apoyo durante la realización de este proyecto.

En primer lugar, agradezco a todos los docentes y demás miembros de UIDE por su valiosa orientación en cada una de las asignaturas que han sido parte de esta maestría, sus conocimientos y experiencia han permitido culminar con éxito este arduo trabajo.

A mis compañeros de grupo con, quienes hemos compartido las mejores experiencias, les agradezco por su colaboración y por los momentos de alegría que han hecho de esta experiencia algo inolvidable.

Quiero hacer extensible mi sentimiento de gratitud a mi familia, por su comprensión y apoyo constante durante el tiempo que ha durado esta etapa académica, pues sus palabras de aliento han sido fundamentales para alcanzar esta meta.

A todos muchas gracias.



## **Dedicatoria**

**Yo, Mayra Alejandra Andrade Carrera**

### **Quiero dedicar este logro:**

"A mi amada madre, cuyo apoyo incondicional ha sido la piedra angular de mi viaje académico. Tu amor, paciencia y sacrificio han sido la luz que me ha guiado en los momentos más desafiantes. Su presencia constante en mi vida me ha recordado siempre el verdadero valor del aprendizaje y la importancia de nunca rendirse ante los desafíos. Gracias por ser mi inspiración y mi más grande motivación. Este logro es tanto tuyo como mío. Te amo con todo mi corazón."

## **Dedicatoria**

### **Yo, Marco Santiago Chiluisa Tirado**

El presente proyecto se lo quiero dedicar a mis padres, Luis Chiluisa y María Tirado los cuales me han ofrecido su apoyo incondicional en esta nueva aventura llamada maestría y por brindarme de manera incondicional sus palabras de aliento para seguir adelante y nunca dejándome que me dé por vencido en el transcurso de mí vida.

A mí hermana Erika Viviana que siempre ha estado al pendiente de mí y me apoyado en todo lo que ella ha podido.

De la misma forma a todas esas personas que creyeron en mí dándome una palabra de aliento y motivándome para seguir adelante.

## **Dedicatoria**

**Yo, Marlon Polivio Lamas Tamayo**

El presente Proyecto de Titulación dedico principalmente a Dios, por haberme permitido concluir con el presente propósito de mi formación profesional.

Así mismo de manera especial mi dedicatoria a mi esposa Dayana, mi hija Emilia, mi mamá Georgina, mi hermana Paola y al ser que me cuida desde el cielo, mi querido padre Polivio.

A mis amigos con quienes me he formado en el trayecto de la maestría, por compartir sus conocimientos y brindarme todo su apoyo.

## **Dedicatoria**

**Yo, Tatiana Janeth Pucha Caraguay**

Quiero dedicar este logro:

A mí, me hago esta auto dedicación porque solo yo sé cuánto lo soñé y cuanto desee formar parte de este programa de Maestría, recuerdo que fue ayer cuando se me abrieron las puertas para iniciar este reto y hoy al finalizarlo me siento muy orgullosa de mí, satisfecha de lo que he logrado, no tengo palabras para describir mi felicidad ante tan honorable meta cumplida. Sin duda alguna este logro representa el anhelo de querer algo, la constancia de luchar por ello y la cristalización de mis objetivos, tengo la certeza que este gran escalón me sumara a un crecimiento profesional con múltiples oportunidades.

## **Dedicatoria**

**Yo, Marco Antonio Valverde Ortiz**

### **Quiero dedicar este logro:**

A la vida, porque ella es una fuente inagotable de bendiciones, oportunidades y retos.

Porque ella me brinda grandes alegrías, por cada experiencia vivida y por las nuevas satisfacciones que sin duda continuarán llegando.

Por las puertas que se abren y por los caminos que aún quedan por recorrer.

Este logro no es solo mío, sino también de todos aquellos momentos, personas y circunstancias que día a día contribuyen a mi crecimiento personal y profesional.

Por eso se lo dedico, a la vida por permitirme soñar, aprender y seguir adelante y a todos quienes son parte de ella, a aquellos que me la dieron y a los que son el motivo para enfrentarla, asumir y vencer adversidades.

Este logro representa la celebración de todo lo recibido y en retribución la promesa de seguir viviendo con entusiasmo y gratitud.

## Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo .....	2
Abstract.....	4
1. Introducción .....	6
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización .....	6
1.2. Justificación y descripción del problema de titulación .....	7
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación .....	9
1.4. Objetivo general.....	10
1.5. Objetivos específicos .....	10
2. Marco Teórico .....	11
3. Metodología .....	15
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales .....	15
3.2. Diseño de materiales educativos digitales .....	15
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....	16
4. Resultados.....	17
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales. ....	17
4.2. Diseño de materiales educativos digitales. ....	28
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....	52
5. Conclusiones y Recomendaciones .....	61
6. Referencias Bibliográficas .....	62
7. Anexos .....	64

## **Resumen Ejecutivo**

El proyecto desarrollado tiene como objetivo principal: Evaluar la efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de educación básica media de la UEVMP mediante un análisis de resultados obtenidos en el periodo académico 2023 – 2024, con la finalidad de contribuir en la calidad educativa de la institución.

Además, se pretende:

Indagar el nivel de conocimiento del docente en cuanto a las herramientas digitales, su uso responsable y ético en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Identificar las herramientas digitales educativas que se adapten a la necesidad del docente y contribuir con la creación de una guía destinada a capacitar a los docentes en su utilización.

El interés por este tema radica en la vital importancia de la tecnología en la educación y la necesidad de que los educadores estemos preparados para afrontar los desafíos y aprovechar de la mejor manera las oportunidades que estas herramientas nos ofrecen al ser utilizadas de manera correcta.

El trabajo se realizó en varias fases, comenzando con una revisión bibliográfica sobre el uso de herramientas digitales en la educación. Posteriormente, se realizaron encuestas a los docentes del nivel medio elemental para identificar sus necesidades y limitaciones. Con esta información, se diseñó una guía de capacitación que incluye módulos sobre diferentes herramientas digitales, encaminadas a su uso dentro del aula y por consiguiente a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Se ha logrado determinar que, a pesar de las limitaciones detectadas, los docentes muestran una fuerte predisposición para aprender y aplicar herramientas digitales en sus

prácticas pedagógicas por lo que la guía de capacitación creada será bien recibida, y sin duda contribuirá a mejorar sus habilidades tecnológicas y su capacidad para integrar estas herramientas en el aula de manera efectiva.

Se recomienda que el Estado y las instituciones educativas inviertan en la mejora de la infraestructura tecnológica y en programas de capacitación continua para docentes, con el fin de superar las limitaciones actuales y fomentar una educación de calidad.

En conclusión, la implementación de herramientas digitales en el nivel medio elemental transformará significativamente el proceso educativo, siempre que exista una adecuada capacitación, dotación de infraestructura tecnológica adecuada y un apoyo permanente entre los docentes.



## **Abstract**

The main objective of the project is to evaluate the effectiveness of the use of digital tools by the teacher in the learning and academic performance of students of the secondary basic education sub-level of the UEVMP through an analysis of results obtained in the academic period 2023 - 2024, in order to contribute to the educational quality of the institution.

In addition, it is intended to:

To investigate the teacher's level of knowledge regarding digital tools, their responsible and ethical use in the teaching-learning process.

Identify the digital educational tools that are adapted to the teacher's needs and contribute to the creation of a guide to train teachers in their use.

The interest in this topic lies in the vital importance of technology in education and the need for educators to be prepared to face the challenges and take the best advantage of the opportunities that these tools offer when used correctly.

The work was carried out in several phases, beginning with a literature review on the use of digital tools in education. Subsequently, surveys were conducted with elementary medium teachers to identify their needs and limitations. With this information, a training guide was designed that includes modules on different digital tools, aimed at their use in the classroom and therefore to improve the academic performance of students.

It has been determined that, despite the limitations detected, teachers show a strong predisposition to learn and apply digital tools in their pedagogical practices, so the training guide created will be well received, and will undoubtedly contribute to improve their technological skills and their ability to integrate these tools in the classroom effectively.

It is recommended that the State and educational institutions invest in the improvement of technological infrastructure and in continuous training programs for teachers, in order to overcome current limitations and promote quality education.

In conclusion, the implementation of digital tools at the middle elementary level will significantly transform the educational process, provided that there is adequate training, adequate technological infrastructure and permanent support among teachers.

## **1. Introducción**

### **1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización**

La Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera se encuentra ubicada en barrio La Victoria, parroquia San Francisco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura. Fundada en el año 1980. Lleva el nombre del ilustre escritor y político ecuatoriano Víctor Manuel Peñaherrera.

Es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la Zona 1, Distrito 10D01, geográficamente es un centro educativo urbano, su modalidad es presencial en jornada matutina, régimen Sierra con sostenimiento fiscal, de tipo mixto, educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato Unificado y Técnico; actualmente su rector es el Mgs. Pepe Yandún.

La institución ofrece educación inicial, básica y bachillerato general unificado y técnico desde su fusión con la escuela Suboficial 2do Edison Mendoza y el Nivel Inicial Lucila Maya de Proaño en el año 2013. Actualmente cuenta con aproximadamente 490 estudiantes y 30 docentes, además cuenta con el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE).

Es importante señalar que acoge a estudiantes de los alrededores de la ciudad incluyendo zonas rurales aledañas y de varios niveles socioeconómicos, así como también niños, niñas y adolescentes pertenecientes a la nacionalidad Kichwa y afroecuatorianos, aunque en un bajo porcentaje; siendo su mayor población estudiantil la mestiza.

La unidad educativa se distribuye en dos espacios físicos o ambientes diferentes. El ambiente uno ubicado en las calles José María Larrea y Hugo Guzmán Lara, acoge a los estudiantes del nivel de educación básica superior y bachilleratos técnico y unificado, mientras que, el ambiente dos ubicado en las calles Dr. Carlos Barahona y Vía a la loma de Guayabillas,

recibe a niños y niñas del nivel inicial uno y dos, nivel preparatorio, subnivel de básica elemental y subnivel de básica media.

El nivel de educación básica media objeto de estudio de la investigación cuenta con un aproximado de 90 estudiantes distribuidos en 5to, 6to y 7mo años de educación básica.

La institución trabaja en base a un enfoque constructivista que busca cimentar el aprendizaje significativo en sus estudiantes.

Al encontrarse en una zona periférica de la ciudad carece de muchos recursos entre ellos los tecnológicos, de aquí la necesidad de conocer en qué medida se usan las herramientas digitales y su efectividad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **1.2. Justificación y descripción del problema de titulación**

En los momentos actuales, la educación ha experimentado una transformación acelerada impulsada por los avances tecnológicos y además por la necesidad de adaptarse a circunstancias políticas y sociales cambiantes. La Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera, ubicada en la ciudad de Ibarra, no es ajena a estos cambios. En este contexto, el presente proyecto de investigación busca explorar críticamente la efectividad del uso de herramientas digitales en el aprendizaje y rendimiento de los estudiantes.

Se pretende concientizar sobre la importancia de incorporar diversas herramientas digitales en sus procesos pedagógicos. Sin embargo, la eficacia real de estas herramientas y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes son aspectos que aún necesitan ser evaluados y comprendidos a fondo.

## **Justificación:**

El avance de la tecnología y los cambios que ella trae en la sociedad sin duda han revolucionado la forma de hacer educación. Son innumerables las herramientas digitales de las que se dispone en la actualidad con la ayuda del internet, sin embargo, no en todas las instituciones educativas se puede acceder con la misma facilidad, ya sea por la falta de recursos tecnológicos, la falta de preparación docente o el hecho de no querer asumir nuevos retos y salir de un estado de confort.

De aquí nace la necesidad de conocer el impacto de las herramientas digitales y su uso en el aprendizaje y rendimiento de los niños del subnivel medio de Educación Básica de la UEVMP de la ciudad de Ibarra.

Además, es necesario conocer cuánto saben los docentes de la institución sobre el tema y su apreciación respecto a la diferencia de resultados académicos con o sin su uso.

Este estudio se justifica porque es actual y está encaminado a conocer la realidad institucional en cuanto al uso de herramientas digitales y a orientar a los docentes en el uso adecuado de las mismas para de esta manera contribuir al mejoramiento de la calidad educativa.

## **Descripción del problema de titulación.**

El avance y desarrollo de herramientas digitales en el ámbito educativo plantea interrogantes sobre la efectividad del uso de las mismas en el aprendizaje y rendimiento de los estudiantes y por consiguiente el logro de los objetivos de aprendizaje.

El problema central radica en la falta del uso de las herramientas pedagógicas digitales por parte del docente y la incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el subnivel de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera.

Es importante conocer cómo es el uso de estas herramientas dentro del aula, cuáles son sus obstáculos y de qué manera nos ayudan cuando debemos realizar una educación virtual en determinados momentos, ya que esta última ofrece flexibilidad y acceso a recursos, pero además trae consigo desafíos que pueden afectar la calidad educativa y la participación continua de los estudiantes.

El aprendizaje y rendimiento de los estudiantes es otro aspecto que necesita ser analizado. ¿Cuál es la eficacia del uso de herramientas digitales en resultados tangibles de aprendizaje? ¿Existe alguna diferencia en el rendimiento de estudiantes que tienen la oportunidad de adquirir conocimientos mediante el uso de herramientas digitales y los que no? ¿Están los docentes predispuestos a capacitarse y dar el uso adecuado a las herramientas digitales? ¿Qué desafíos enfrentan los docentes al utilizar estas herramientas digitales?

Estas son cuestiones indispensables para comprender la verdadera efectividad del uso de herramientas digitales educativas en el subnivel de Educación Básica Media.

En síntesis, esta investigación busca abordar un problema emergente y relevante en el contexto educativo actual. La evaluación de la efectividad del uso de herramientas digitales en el aprendizaje y rendimiento de los estudiantes en el subnivel de Educación Básica Media es esencial para optimizar la calidad educativa.

### **1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación**

- ¿Cuál es el impacto real que tiene el uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de educación básica media de la UEVMP?
- ¿Cuál es el nivel de conocimientos del docente en cuanto a las herramientas digitales, su uso responsable y ético en el proceso de enseñanza aprendizaje?

- ¿Cuáles son las herramientas digitales educativas que se adaptan a las necesidades del docente?
- ¿Cómo beneficiaría a los docentes el contenido multimedia para el uso correcto de las herramientas: Quizizz, Edpuzzle y Wepik, para mejorar el rendimiento de los estudiantes del sub nivel medio de educación básica de la UEVMP?

#### **1.4. Objetivo general**

Evaluar la efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de educación básica media de la UEVMP mediante un análisis de resultados obtenidos en el periodo académico 2023 – 2024, con la finalidad de contribuir en la calidad educativa de la institución.

#### **1.5. Objetivos específicos**

- Indagar el nivel de conocimiento del docente en cuanto a las herramientas digitales, su uso responsable y ético en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Identificar las herramientas digitales educativas que se adapten a la necesidad del docente.
- Desarrollar y entregar contenido multimedia sobre el uso correcto de las herramientas: Quizizz, Edpuzzle y Wepik.

## **2. Marco Teórico**

### **Definición de las herramientas TIC.**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se la define como aquellas tecnologías empleadas para la transmisión, procesamiento, creación, exponer, almacenamiento, compartir o cambio de la información mediante medios electrónicos. Esta definición engloba las herramientas como: televisión, video, sistemas satelitales, computadora, software, radio, telefonía, hardware, y todos los servicios relacionados a estas herramientas como son: correo electrónico, blogs, videoconferencias, entre otros. (Antonio y Carrión, 2023)

### **Importancia de las herramientas TIC's en la educación.**

La tecnología ha revolucionado la forma en que la educación se lleva a cabo en todo el mundo. Las herramientas digitales pueden utilizarse para ampliar el acceso a la educación, hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo para los estudiantes y personalizar el proceso de aprendizaje para satisfacer las necesidades únicas de cada estudiante.

Las plataformas virtuales de aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) son sistemas de gestión de aprendizaje en línea que ofrecen un espacio interactivo para que los estudiantes y los profesores se conecten y colaboren. Estos LMS incluyen funciones como el registro de asistencia y calificaciones, materiales didácticos, foros de discusión, herramientas de comunicación y evaluaciones en línea.

La gamificación implica la incorporación de elementos de juego en la educación para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Las aplicaciones de gamificación, como Kahoot, Quizizz y Quizlet, permiten a los estudiantes interactuar con el contenido y demostrar su aprendizaje de una manera lúdica.



Las herramientas de colaboración, como Google Drive, OneDrive y Dropbox, son aplicaciones que permiten a los estudiantes y los profesores trabajar en equipo y compartir ideas de forma remota, sin importar dónde se encuentren.

Las videoconferencias, como Zoom, Skype y Google Meet, permiten a los estudiantes y los profesores llevar a cabo reuniones virtuales para discutir temas clave, trabajar en equipo y resolver problemas.

Las aplicaciones de creación de contenido, como Prezi, Canva y Piktochart, permiten a los estudiantes y profesores crear presentaciones atractivas e impactantes que ayudan a captar la atención de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las herramientas digitales permiten difundir y comunicar información. En otras palabras, "Las Herramientas digitales (TIC) hacen referencia a diversos recursos y programas (hardware y software) empleados para procesar, administrar y compartir información". (Gutiérrez, 2020)

Así pues, desde una perspectiva pedagógica, la interactividad de las tecnologías de la información y la comunicación aportan beneficio al entorno educativo debido a su soporte multimedia, cuya incorporación de manera crítica apoya la formación de ciudadanos, pues ofrece diversas herramientas que facilitan las actividades académicas, como: aprendizaje colaborativo, comunicación, difusión, creación de contenido didáctico, entre otros, así como contribuir al desarrollo de habilidades que permitan desenvolverse en el escenario actual.

Al respecto, Horizon en su último informe expresa que el uso de tecnología en el ámbito educativo es esencial para docentes y estudiantes, por ende, las instituciones deben tomar decisiones respecto a la implementación de herramientas digitales de fácil accesibilidad para los usuarios, puesto que las nuevas tecnologías generarán un gran impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Padilla D. K., 2021)

Las herramientas digitales educativas son las diversas aplicaciones que contribuyen al desarrollo de actividades didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que brindan la posibilidad de trabajar en línea mediante Internet. Al respecto los autores expresan que las herramientas digitales "son programas o sistemas de información a los cuales se tienen acceso a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) usando ordenadores, tabletas electrónicas y/o tecnología móvil.

En este sentido, dichos programas se han integrado a la práctica educativa con la finalidad de brindar una educación acorde a la era digital. Pues los autores antes mencionados manifiestan que estos sistemas pueden haber sido diseñados para diversos usos en general y que en el salón de clase se adaptan para el aprendizaje, brindando al docente una diversidad de posibilidades para diseñar materiales y actividades.

Con el avance de la tecnología y el uso de estas herramientas el sistema educativo se ha transformado de tal manera que ha generado ciertas modificaciones significativas, como consecuencia dejando a un lado las prácticas pedagógicas tradicionales y optando por el uso de estas herramientas, es por ello que las instituciones educativas han decidido incluir el uso de estos instrumentos tecnológicos para crear un ambiente interactivo y adaptativo aprovechando estos recursos que fomentan un aprendizaje significativo y enriquecedor. (Carrillo, 2021)

Por consiguiente, (Romo et al., 2023) afirman que las herramientas tecnológicas favorecen el proceso de aprendizaje en virtud de que les permite acceder de manera rápida y segura a la información y además de que abren la posibilidad de personalizar su educación, recalcando que los recursos a los que pueden acceder los estudiantes incrementan sus niveles de motivación ya que les permite explorar hacia una infinidad de información de un tema en particular.

En este sentido las herramientas tecnológicas forman parte de una nueva metodología de aprendizaje, de tal manera que el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) generan aprendizajes individuales, colectivos y cooperativos, siendo estos recursos, dóciles y eficientes para el aprendizaje siempre y cuando la metodología aplicada por parte de los docentes sea la correcta para lograr adquirir competencias tecnológicas de calidad. (Padilla et al., 2022)

Bajo estos aspectos, las herramientas tecnológicas inciden de manera positiva y fomentan un aprendizaje innovador donde se interrelacionan las competencias del docente y la efectividad en el aprendizaje del estudiante, no obstante, en Ecuador el trabajo es constante para lograr una educación inmersa en la tecnología ya que existen brechas que generan inconvenientes para el uso total de dichas herramientas.

### **Rendimiento Académico con la implementación de las TIC's**

Las herramientas TIC, han permitido mejorar la interacción entre los docentes y alumnos, puesto que, al tener diferentes herramientas de información y comunicación, el estudiante podrá comprender de mejor manera los conceptos y retener los mismos durante un periodo de tiempo más prolongado. Con ello, el estudiante se siente completamente involucrado en el proceso de aprendizaje, desarrollando una actitud positiva y de compromiso.

De la misma forma, estudios han demostrado que los estudiantes que poseen una computadora en casa y la utilizan para fines educativos, han obtenido mejores calificaciones en las asignaturas como Matemáticas, Ciencias y Estudios Sociales. (Muñoz y Paladines, 2023)

### **3. Metodología**

#### **3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.**

Para cumplir con el objetivo planteado se realizó un acercamiento personal y mediante una encuesta online para conocer el nivel de conocimiento del docente en cuanto al uso de las herramientas digitales, motivando a los docentes a que modelen un comportamiento ético y responsable al utilizar estas herramientas y guíen a los estudiantes en su manejo adecuado para crear un entorno de aprendizaje efectivo y seguro.

Se elaboró un código ético encaminado a que la formación académica impartida por la institución brinde un ambiente armónico y colaborativo entre todos sus miembros, para garantizar el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando la práctica de valores éticos, morales y principios de ecuanimidad, coherencia y libertad.

#### **3.2. Diseño de materiales educativos digitales**

Para cumplir el objetivo propuesto, mediante el acercamiento con los docentes se pudo determinar su interés por el conocimiento de herramientas digitales y correcta utilización, a partir de esto se seleccionaron las más adecuadas para el sub nivel de educación media como son: Quizizz ya que fomenta la participación activa y el aprendizaje colaborativo en el aula, Edpuzzle es útil para crear contenido interactivo y adaptado a las necesidades de los alumnos y Wepik que es ideal para crear recursos visuales para el aula.

Finalmente se diseñó una guía para los docentes la cual estará disponible mediante el siguiente enlace: <https://iseazy.com/dl/7676d120a6dc489280c6fa5ae6c939e9>

### **3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales**

Se selecciona la plataforma Brightspace por brindar un ambiente amigable, dinámico, con integración multimedia que permite una interacción directa entre profesores y estudiantes.

Dicha plataforma permitió crear una estructura dividida en varias secciones cada una con sus diversas actividades como: videos, test, encuestas, infografías, lecturas de contenidos y profundización.

En resumen, Brightspace es una plataforma flexible y sólida diseñada para el aprendizaje en todas las etapas de vida.

## 4. Resultados

### 4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

#### Justificación del proyecto:

La tecnología ha revolucionado la forma en que la educación se lleva a cabo en todo el mundo. Las herramientas digitales pueden utilizarse para ampliar el acceso a la educación, hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo para los estudiantes y personalizar el proceso de aprendizaje para satisfacer las necesidades únicas de cada estudiante.

Las plataformas virtuales de aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) son sistemas de gestión de aprendizaje en línea que ofrecen un espacio interactivo para que los estudiantes y los profesores se conecten y colaboren. Estos LMS incluyen funciones como el registro de asistencia y calificaciones, materiales didácticos, foros de discusión, herramientas de comunicación y evaluaciones en línea.

La gamificación implica la incorporación de elementos de juego en la educación para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Las aplicaciones de gamificación, como Kahoot, Quizizz y Quizlet, permiten a los estudiantes interactuar con el contenido y demostrar su aprendizaje de una manera lúdica. (Gutiérrez, 2020)

Son innumerables las herramientas digitales de las que se dispone en la actualidad con la ayuda del internet, sin embargo, no en todas las instituciones educativas se puede acceder con la misma facilidad, ya sea por la falta de recursos tecnológicos, la falta de preparación docente o el hecho de no querer asumir nuevos retos y salir de un estado de confort.

De aquí nace la necesidad de conocer el impacto de las herramientas digitales y su uso en el aprendizaje y rendimiento de los niños del subnivel medio de Educación Básica de la UEVMP de la ciudad de Ibarra.

Además, es necesario conocer cuánto saben los docentes de la institución sobre el tema y su apreciación respecto a la diferencia de resultados académicos con o sin su uso.

Este estudio se justifica porque es actual y está encaminado a conocer la realidad institucional en cuanto al uso de herramientas digitales y a orientar a los docentes en el uso adecuado de las mismas para de esta manera contribuir al mejoramiento de la calidad educativa.

### **1. Necesidad del proyecto.**

La necesidad de este proyecto radica en conocer el impacto de las herramientas digitales y su uso en el aprendizaje y rendimiento de los niños del subnivel medio de Educación Básica de la UEVMP de la ciudad de Ibarra.

Así pues, desde una perspectiva pedagógica, la interactividad de las tecnologías de la información y la comunicación aportan beneficio al entorno educativo debido a su soporte multimedia, cuya incorporación de manera crítica apoya la formación de ciudadanos, pues ofrece diversas herramientas que facilitan las actividades académicas, como: aprendizaje colaborativo, comunicación, difusión, creación de contenido didáctico, entre otros, así como contribuir al desarrollo de habilidades que permitan desenvolverse en el escenario actual. (Padilla D. K., 2021)

### **2. Finalidad del proyecto**

La finalidad del proyecto es conocer la realidad institucional en cuanto al uso de herramientas digitales y orientar a los docentes en el uso adecuado de las mismas para de esta manera contribuir al mejoramiento de la calidad educativa.

### **3. ¿Qué problemáticas resuelve?**

Se busca solucionar el problema presentado por la falta del uso de las herramientas pedagógicas digitales por parte del docente y la incidencia en el proceso de enseñanza y

aprendizaje en el subnivel de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera.

#### **4. Las exigencias que tiene.**

Realizar un acercamiento directo con los docentes mediante diálogos y realización de encuestas empleando recursos tecnológicos de la información y la comunicación (TIC).

Promover el uso correcto de nuevas herramientas digitales por parte del docente para que los estudiantes construyan un aprendizaje significativo.

Se desarrollará un curso de cuatro semanas mediante la plataforma Brightspace donde se podrá visualizar el material de apoyo.

Se realizarán evaluaciones semanales y una encuesta de satisfacción al final del curso respecto a la utilización de herramientas digitales por parte de los docentes en sus entornos educativos.

#### **5. Misión, visión y valores de la Institución.**

##### **Misión.**

La Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera tiene como misión brindar Educación de calidad y calidez a la niñez y juventud de la provincia de Imbabura, ofertando Bachillerato Técnico en Ventas e información Turística y Bachillerato General Unificado; basados en el nuevo modelo curricular flexible, que se adapta a las necesidades de los estudiantes; con el propósito de instaurar en la sociedad seres humanos críticos, humanistas, ambientalistas, líderes con responsabilidad social fundamentado en valores; que genera, fomenta y ejecuta proyectos de emprendimiento, conocimientos científicos, turísticos y con actitud abierta a los cambios actuales.



## **Visión.**

La Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera, se proyecta en un mediano plazo como una Institución Educativa reconocida socialmente ofertando un servicio educativo de calidad en todos los niveles de formación educativa, con un equipo humano cualificado, líder en la educación de formar buenos ciudadanos, siendo agentes de transformación social con capacidad de pensamiento crítico, mentalidad abierta aportando al progreso científico, artístico y turístico de las zonas de mayor influencia, que actúen infundados en valores y guiados por el conocimiento, capaces de enfrentar retos de la vida cotidiana con solvencia moral, ética y académica.

## **Valores**

La enseñanza se basa en una pedagogía activa, directa, buscando la formación integral del estudiante:

- Respeto
- Compromiso
- Responsabilidad
- Confianza
- Solidaridad
- Tolerancia
- Trabajo en equipo
- Dedicación y esfuerzo
- Espíritu crítico
- Gusto por el trabajo bien hecho
- Compañerismo

- Trato familiar

## 6. FODA de la Institución.

### Introducción.

El análisis FODA es una herramienta fundamental para comprender la situación actual de una institución educativa, identificar sus fortalezas, aprovechar las oportunidades, abordar las debilidades y mitigar las amenazas que enfrenta en su entorno. En un contexto donde la educación se enfrenta a desafíos constantes y rápidos cambios, es crucial para la Institución Educativa realizar una evaluación integral de su posición y capacidad para adaptarse y prosperar en un ambiente dinámico y competitivo.

### Tabla 1

*FODA de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera.*

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personal administrativo adecuadamente preparado y preocupado por el adelanto de la institución educativa.</li> <li>• 80% de docentes con título de cuarto nivel, capacitados en su área de conocimiento y predispuestos al cambio.</li> <li>• Espacio físico adecuado, amplias áreas verdes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda de instituciones aliadas: UTN, Centro de salud “El Tejar” y GAD Municipal.</li> <li>• Ubicación estratégica de la institución cerca de la naturaleza.</li> <li>• Oferta de capacitación permanente por parte del Ministerio de Educación.</li> </ul>

- 
- Padres de familia involucrados con la institución educativa.

---

**DEBILIDADES**

---

**AMENAZAS**

---

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• PPFF (Padres de Familia), poco preocupados por el rendimiento de los estudiantes.</li><li>• Alumnos desmotivados y poco comprometidos con la institución.</li><li>• Bajo número de estudiantes en el nivel de bachillerato.</li><li>• Falta de recursos tecnológicos en la institución educativa.</li><li>• Falta de empatía y buenas relaciones sociales entre docentes.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Venta de sustancias sujetas a fiscalización cerca de la institución.</li><li>• Desconfianza de la comunidad hacia la Institución Educativa.</li></ul> |
|---|---|
- 

**Introducción al código ético.**

El presente código ético tiene como finalidad que la formación académica impartida por la institución se desarrolle en un ambiente armónico y colaborativo entre todos los miembros de la unidad educativa, garantizando de esta manera el crecimiento integral de los estudiantes, fomentando la práctica de valores éticos, morales y principios de ecuanimidad, coherencia y libertad. Por ello que se torna indispensable considerar los siguientes puntos:

## **1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado.**

- 1.1 Compromisos con el alumno con la finalidad de garantizar el bienestar y **desarrollo integral** de los estudiantes.
- 1.2 Proporcionar un **ambiente** seguro, inclusivo y respetuoso, garantizando de esta manera que los estudiantes puedan alcanzar una **formación** académica integral y personal.
- 1.3 Garantizar que no exista discriminación de ninguna clase, no haya acoso ni **maltrato** de ningún tipo por parte de todos los miembros de la comunidad educativa.
- 1.4 Reconocer y valorar la diversidad en el aula y promover la **igualdad** de oportunidades para todos.

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

- 2.1 **Fomentar** las relaciones positivas y colaborativas entre toda la comunidad educativa.
- 2.2 Resaltar la práctica de **principios** como respeto, honestidad y cooperación entre docentes, estudiantes, padres de familia.
- 2.3 **Fortalecer** las relaciones con toda la comunidad, para potenciar la confianza y la colaboración entre todos los involucrados en el proceso educativo.

## **3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.**

- 3.1 Mantener una cultura de **integridad** y ética profesional.
- 3.2 Guiar la **conducta** de los profesionales de la educación, haciendo hincapié en sus **responsabilidades** éticas hacia la comunidad escolar y la sociedad en general.
- 3.3 Prevenir **comportamientos** que vayan contra la ética y que podrían afectar la calidad educativa y la equidad.

#### **4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros.**

- 4.1 Devolver la confianza y credibilidad institucional construyendo una **imagen positiva** de la institución.
- 4.2 Generar **confianza** en la comunidad educativa atrayendo a individuos comprometidos con los valores éticos de la institución.

#### **5. Compromisos y deberes en relación con la profesión.**

- 5.1 Proporcionar educación de **calidad y calidez** fomentando el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.
- 5.2 Actuar con **honestidad** en todas sus interacciones profesionales, evitando el fraude, el plagio y cualquier forma de engaño académico.
- 5.3 Participar en actividades de **formación** continua y buscar oportunidades para mejorar sus habilidades pedagógicas y didácticas.
- 5.4 **Colaborar** con colegas, padres de familia y otros profesionales para promover el bienestar y el éxito académico de los estudiantes.

#### **6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad.**

- 6.1 **Formar** ciudadanos éticos que puedan desempeñarse de manera activa en la sociedad.
- 6.2 **Transformar** a la institución educativa en un **modelo** de conducta para todos los involucrados, resaltando la importancia de la integridad, el respeto y la responsabilidad.

## **Elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.**

### **Justificación**

Actualmente, vivimos en un mundo digitalizado, donde la manera de aprender e impartir conocimientos ha dado un giro de 180° volviendo indispensables a los entornos virtuales de aprendizaje cuya finalidad no es otra que facilitar la educación no presencial.

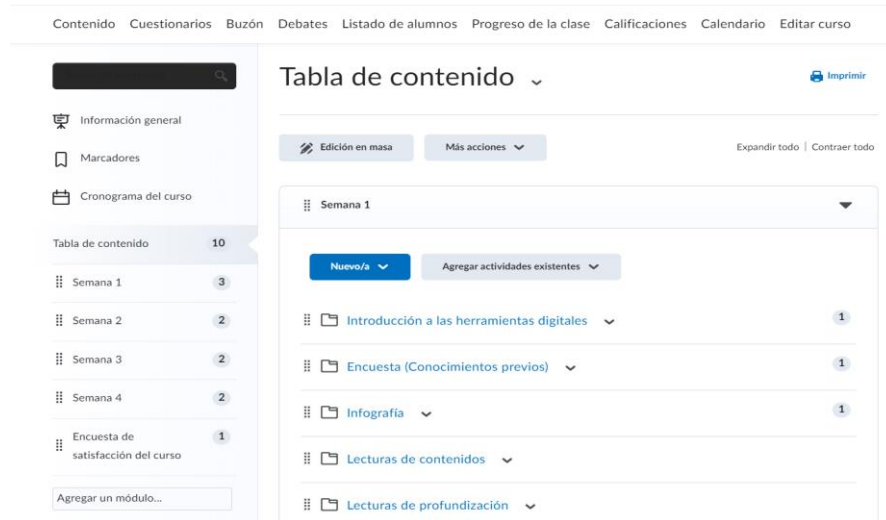
En este sentido las herramientas tecnológicas forman parte de una nueva metodología de aprendizaje, de tal manera que el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) generan aprendizajes individuales, colectivos y cooperativos, siendo estos recursos, dóciles y eficientes para el aprendizaje siempre y cuando la metodología aplicada por parte de los docentes sea la correcta para lograr adquirir competencias tecnológicas de calidad. (Padilla et al., 2022)

Es indispensable que en dichos entornos se practique una comunicación efectiva que permita garantizar el logro de objetivos y el éxito en el proceso educativo logrando la interacción adecuada entre estudiantes y docentes mediante el intercambio de ideas y la resolución de dudas de manera ágil y eficiente.

- Dentro del presente proyecto desarrollado en la plataforma brightspace, se establecerán normas de comunicación que destaquen: el lenguaje adecuado, el respeto mutuo, la claridad y coherencia en las respuestas.

## Figura 1

*Plataforma Brightspace.*



- Fomentar una participación equitativa y respetuosa entre docentes y maestrantes.

## Figura 2

*Participación colaborativa.*



- En los debates se fomentará un ambiente armónico, crítico y constructivo, promoviendo el intercambio de ideas fundamentadas en argumentos sólidos.

### Figura 3

*Interactividad virtual.*



- Con los trabajos grupales se busca promover la lluvia de ideas motivando la creatividad y la generación de soluciones innovadoras expresando sus opiniones de manera constructiva sin temor a críticas negativas.

### Figura 4

*Trabajo grupal en un entorno virtual.*



- La comunicación para dudas e inquietudes se realizará mediante correo electrónico, manteniendo la cordialidad y el respeto en la redacción de los mensajes y horarios adecuados.



## Figura 5

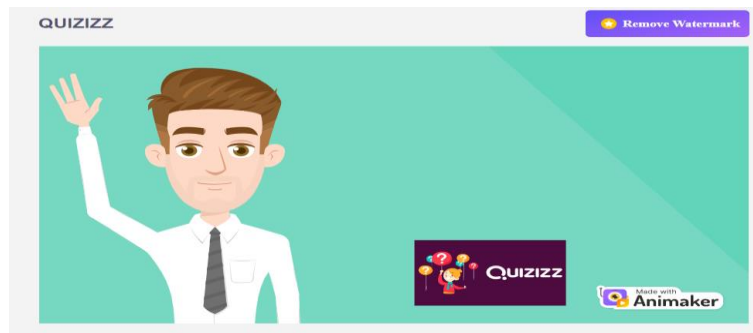
*Recepción de información mediante correo electrónico.*



- Los videos contendrán información clara y precisa, evitando desviaciones del contenido principal y manteniendo coherencia con los objetivos propuestos.

## Figura 6

*Videos introductorios al tema en Animaker.*



### 4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

#### Recursos digitales educativos

##### 1. Contextualización.

El proyecto que se halla desarrollando es:

“Efectividad del uso de las herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra”

En este contexto, el presente proyecto de investigación busca explorar críticamente la efectividad del uso de herramientas digitales en el aprendizaje y rendimiento de los estudiantes.

Se pretende concientizar sobre la importancia de incorporar diversas herramientas digitales en sus procesos pedagógicos, así como orientar a los docentes en el uso adecuado de las mismas. Cada sesión tendrá una duración de 60 minutos.

## 2. Justificación curricular:

### Objetivos.

- OE1: Indagar el nivel de conocimiento del docente en cuanto a las herramientas digitales, su uso responsable y ético en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- OE2: Identificar las herramientas digitales educativas que se adapten a la necesidad del docente.

### Tabla 2

*Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales.*

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
1. Definición de las herramientas TIC.	1. Deducción del uso correcto de las herramientas digitales.	1. Motivación en el uso de herramientas digitales.
2. Importancia de las herramientas TIC en la educación.	2. Diseño de material	2. Aceptación de un óptimo rendimiento por parte del estudiante con el uso de las TIC.
3. Rendimiento Académico con la		

---

implementación de las TIC.	educativo con el uso de herramientas digitales.	3. Validación del uso correcto de las TIC.
	3. Demostración del uso de las herramientas TIC.	
	4. Aplicación de encuesta de satisfacción y test de conocimientos.	

---

### **3. Recursos digitales educativos planteados:**

#### **Sesión 1.**

Video introductorio con una duración de 3 a 5 minutos:

- Introducción a las herramientas digitales mediante presentaciones.

Encuesta de 10 preguntas:

- Conocimientos previos.

Infografía:

- Aspectos generales de las herramientas digitales.

Lecturas de contenidos:

- Definición e importancia de las TIC'S en la educación.

Lecturas de profundización:

- Rendimiento académico con la implementación de las TIC'S.

Test de 5 preguntas:

- Evaluación de los conocimientos obtenidos en la primera semana del curso.

## **Sesión 2.**

Video introductorio con una duración de 3 a 5 minutos:

- Introducción a la herramienta digital Quizizz.

Infografía:

- Aspectos generales de la herramienta digital Quizizz.

Lecturas de contenidos:

- Definición e importancia de la herramienta digital Quizizz.

Video tutorial con una duración de 25 a 30 minutos:

- Explicación del manejo correcto la herramienta digital Quizizz.
- Elaboración de un Quizizz mediante el apoyo de la guía elaborada.

Test de 5 preguntas:

- Evaluación de los conocimientos obtenidos en la segunda semana del curso.

## **Sesión 3.**

Video introductorio con una duración de 3 a 5 minutos:

- Introducción a la herramienta digital Edpuzzle.

Infografía:

- Aspectos generales de la herramienta digital Edpuzzle.

Lecturas de contenidos:

- Definición e importancia de la herramienta digital Edpuzzle.

Video tutorial con una duración de 25 a 30 minutos:

- Explicación del manejo correcto de la herramienta digital Edpuzzle.
- Edición de videos educativos mediante el uso de la herramienta de Edpuzzle con el apoyo de la guía elaborada.

Test de 5 preguntas:

- Evaluación de los conocimientos obtenidos en la tercera semana del curso.

#### **Sesión 4.**

Video introductorio con una duración de 3 a 5 minutos:

- Introducción a la herramienta digital Wepik.

Infografía:

- Aspectos generales de la herramienta digital Wepik.

Lecturas de contenidos:

- Definición e importancia de la herramienta digital Wepik.

Video tutorial con una duración de 25 a 30 minutos:

- Explicación del manejo correcto la herramienta digital Wepik.
- Elaboración de presentaciones empleando Wepik con el apoyo de la guía elaborada.

Test de 5 preguntas:

- Evaluación de los conocimientos obtenidos en la cuarta semana del curso.

## **Encuesta de satisfacción del curso de 5 preguntas.**

- Se evaluará el nivel de aceptación que ha tenido el curso y su impacto que ha generado en la utilización de algunas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

### **4. Preguntas de reflexión:**

**¿Cuál es el impacto real que tiene el uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de educación básica media de la UEVMP?**

El equipo de trabajo considera que si el uso de las herramientas digitales es el adecuado el impacto real debería ser positivo en el aprendizaje y rendimiento de los estudiantes.

**¿Cuál es el nivel de conocimientos del docente en cuanto a las herramientas digitales, su uso responsable y ético en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

El nivel de conocimiento de los docentes con respecto a las herramientas digitales es medio – bajo. Por lo tanto, debe ser constantemente fortalecido para asegurar una enseñanza efectiva y ética en el entorno digital.

**¿Cuáles son las herramientas digitales educativas que se adapta a las necesidades del docente?**

Se considera que las herramientas digitales que se adaptan de mejor manera a las necesidades del docente son: genially, Quizizz, Edpuzzle y Wepik; ya que permiten elaborar material educativo interactivo para todos los niveles despertando la curiosidad y el interés de los estudiantes por aprender.

**¿Cómo beneficiaría a los docentes el contenido multimedia para el uso correcto de las herramientas: Quizizz, Edpuzzle y Wepik, para mejorar el rendimiento de los estudiantes del sub nivel medio de educación básica de la UEVMP?**

El beneficio del contenido multimedia se evidenciaría como una herramienta valiosa porque permitiría una capacitación permanente a los docentes obteniendo una mejora en la enseñanza, el aprendizaje y el compromiso de los estudiantes.

**¿Cómo podemos evaluar la efectividad de las herramientas digitales en el aula?**

Podemos evaluar la efectividad de las herramientas digitales en el aula mediante los resultados obtenidos por parte de los estudiantes con respecto a su motivación, interés y rendimiento en el entorno digital actual.

**¿Qué acciones pueden realizar los docentes para fomentar un uso crítico y reflexivo de la tecnología entre los estudiantes?**

Los docentes desempeñan un papel crucial al fomentar un uso crítico y reflexivo de la tecnología preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos digitales con responsabilidad y discernimiento estimulando su uso adecuado.

**5. Conclusiones:**

- El trabajo en equipo generó una lluvia de ideas e intercambio de información lo cual permitió un correcto proceso para el desarrollo de todas las actividades planteadas.
- La diversidad del grupo de trabajo permitió dar soluciones que automatizaron tareas, procesos y facilitando la gestión de información dando como resultado un mejor producto final.

- En resumen, el uso de las herramientas TIC ha revolucionado la forma en que nos comunicamos, trabajamos, aprendemos, creamos; brindando oportunidades que mejoran la eficiencia la colaboración y la creatividad en todos los ámbitos de la sociedad actual.
- Como maestrantes concluimos que las herramientas TIC facilitan la colaboración entre estudiantes y docentes, independiente mente de su ubicación geográfica, lo que impulsa la innovación y el trabajo en equipo.

## **Material multimedia**

### **Contextualización.**

El proyecto que se halla desarrollando es:

“Efectividad del uso de las herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra”

En este contexto, el presente proyecto de investigación busca explorar críticamente la efectividad del uso de herramientas digitales en el aprendizaje y rendimiento de los estudiantes.

Se pretende concientizar sobre la importancia de incorporar diversas herramientas digitales en sus procesos pedagógicos, así como orientar a los docentes en el uso adecuado de las mismas. Cada sesión tendrá una duración de 60 minutos.

Los docentes tienen a su disponibilidad la utilización del celular, laptop, acceso a internet y están conectados a través de las redes sociales como Facebook y WhatsApp, donde comparten información entre docentes y estudiantes.



## **Preguntas de reflexión.**

### **¿Qué?**

Se busca solucionar el problema presentado por la falta del uso de las herramientas pedagógicas digitales por parte del docente y la incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el subnivel de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera.

### **¿Para quién?**

Está dirigido para los docentes del subnivel educativo medio de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra.

### **¿Para qué?**

La finalidad del proyecto es conocer la realidad institucional en cuanto al uso de herramientas digitales y orientar a los docentes en el uso adecuado de las mismas para de esta manera contribuir al mejoramiento de la calidad educativa.

### **¿Cómo?**

Dentro de la plataforma LMS Brightspace se llevará a cabo el proceso de capacitación con las funciones de administración, planificación, control del curso e-learning, de manera sincronizada con los participantes.

Se emplearán recursos con el desarrollo de guías de contenido multimedia sobre el uso correcto de las herramientas digitales: Quizizz, Edpuzzle y Wepik.

Para la creación y edición del material audio visual se utilizará **Vegas video** y **Audacity**, con lo que se evitaría la marca de agua y se obtendrá un mejor producto final.

## **¿Cuándo?**

Se plantea distribuir el uso de estos materiales interactivos en una clase de 60 minutos de la siguiente manera:

- Video introductorio del tema con una duración de 2 minutos.
- Desarrollo del tema con infografía con una duración de 5 minutos.
- Lecturas de contenidos con una duración de 10 minutos.
- Lecturas de profundización con una duración de 10 minutos.
- Video tutorial relacionado al manejo de cada herramienta con una duración de 25 minutos.
- Test de 5 preguntas con una duración de 8 minutos.

## **Manifiesto.**

Las herramientas utilizadas en el desarrollo del curso son las siguientes:

- LMS Brightspace: plataforma virtual.
- Genially: presentaciones e infografías.
- Animaker: videos introductorios.
- Audacity: edición de audio.
- Vegas video: edición de video.

## **Guion multimedia 1.**

**Título:** Introducción a las herramientas digitales.

**Descriptivo:** infografía con contenido interactivo sobre las herramientas digitales que están diseñadas para facilitar, optimizar diversas tareas y procesos en una gran variedad de campos como son la educación, entretenimiento, comunicación, entre otros. Permitiendo realizar actividades de manera más eficiente y accesible.

**Base didáctica:** contenido conceptual enfocado en las herramientas digitales y sus beneficios que se integran en el proceso de enseñanza – aprendizaje y como se aprovechan para enriquecer la experiencia educativa.

**Tipo de recurso:** infografía, texto, imagen y video.

**Parametrización:** introducción, encuesta, infografía, lecturas de contenido y profundización y test.

**Archivador:**

Introducción a las herramientas digitales: (enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=h40pXhuyNRM>)

Enlace de imágenes:

- ✓ <https://www.grupoemprende.mx/wp-content/uploads/2021/08/Comunicaci%C3%B3n-destacada-de-mercadotecnia.jpg>
- ✓ [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/85/Genially\\_%282023%29\\_logotipo.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/85/Genially_%282023%29_logotipo.png)
- ✓ [https://cdn.freelogovectors.net/wp-content/uploads/2022/10/quizizz-logo-freelogovectors.net\\_.png](https://cdn.freelogovectors.net/wp-content/uploads/2022/10/quizizz-logo-freelogovectors.net_.png)
- ✓ <https://cdn-icons-png.flaticon.com/512/14649/14649072.png>

**Conclusiones**

- El grupo concluye que las herramientas digitales desempeñan un papel fundamental en la actualidad y su correcto uso contribuye al desarrollo personal y colectivo.
- Como docentes debemos emplear estas herramientas digitales de manera correcta brindándoles a nuestros alumnos los conocimientos que les serán útiles en el futuro.

- En base a nuestras experiencias concluimos que las herramientas digitales mejoran la calidad de educación, pero su uso inadecuado puede ser perjudicial.
- Tanto profesores como alumnos debemos aprovechar estos recursos didácticos de manera responsable para beneficiar a la sociedad.

## **Guion multimedia 2.**

**Título:** Uso correcto de la herramienta Quizizz.

**Descriptivo:** en este recurso se presenta una guía didáctica del manejo correcto de la herramienta Quizizz para evaluar y gamificar el aprendizaje.

**Base didáctica:** el contenido es fundamental para su efectiva implementación en el ámbito educativo.

Como se adapta a las necesidades de los docentes y como se aprovecha para enriquecer la experiencia educativa.

**Tipo de recurso:** guía didáctica en la cual se utilizó textos, imágenes, videos y enlaces.

**Parametrización:** se permite adaptar la herramienta a las necesidades específica de los docentes fomentando la participación del estudiante de manera lúdica.

### **Archivador:**

Introducción a la herramienta digital Quizizz: (enlace:

[https://www.youtube.com/watch?v=Z\\_9O9VOtdKo](https://www.youtube.com/watch?v=Z_9O9VOtdKo))

Link de la página de Quizizz: (enlace: <https://quizizz.com/?lng=es-ES>)

Video introductorio en Animaker: (enlace:

<https://app.animaker.com/animo/XVk6Pf3JCY1VxD20/>)

Crear una cuenta en Quizizz: (enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=rAXz5Z2BR4s>)

Crear cuestionarios en Quizizz: (enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=UK6Q7Z04s4s>)

Video de cómo crear un cuestionario: (enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=DPxB782b6MI>)

Video crear una lección y realización de preguntas: (enlace:

[https://www.youtube.com/watch?v=1l6o5\\_qNIbM](https://www.youtube.com/watch?v=1l6o5_qNIbM))

Video de cómo crear una clase: (enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=AWRbTGtLkug>)

Video crear una lección y realización de preguntas: (enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=sed62cdHrkM>)

Video colocación de memes en las encuestas: (enlace:

[https://www.youtube.com/watch?v=TNzb\\_S03r\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=TNzb_S03r_4))

Video colocación de memes en las encuestas: (enlace:

[https://www.youtube.com/watch?v=H0wUg9kjl\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=H0wUg9kjl_k))

Video de cómo editar preguntas: (enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=DPxB782b6MI>)

Video de como guardar un cuestionario: (enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=sed62cdHrkM>)

## **Conclusiones**

- Con esta herramienta los docentes hemos generado contenido recreativo con una serie de ventajas y posibilidades en el ámbito educativo, para que otros docentes puedan darle uso.
- Como docentes estamos seguros que los contenidos que se realizaran con esta herramienta digital resultan agradables para el estudiante propiciando su participación dinámica.
- Por último, el uso adecuado de esta herramienta brinda una oportunidad única para fomentar la innovación dentro del aula.

### **Guion multimedia 3.**

**Título:** Uso correcto de la herramienta Edpuzzle.

**Descriptivo:** en este recurso se presenta una guía didáctica del manejo correcto de la herramienta Edpuzzle para evaluar y gamificar el aprendizaje.

**Base didáctica:** el contenido es fundamental para su efectiva implementación en el ámbito educativo.

Como se adapta a las necesidades de los docentes y como se aprovecha para enriquecer la experiencia educativa.

**Tipo de recurso:** guía didáctica en la cual se utilizó textos, imágenes, videos y enlaces.

**Parametrización:** se permite adaptar la herramienta a las necesidades específica de los docentes fomentado la participación del estudiante de manera lúdica.

#### **Archivador:**

Introducción a la herramienta digital Edpuzzle: (enlace:

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

Link de la página de Edpuzzle: (enlace: <https://edpuzzle.com/>)

Video introductorio en Animaker: (enlace:

<https://app.animaker.com/animo/nktdP6uS2xO4uSfC/>)

Video de cómo crear una cuenta: (enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=WdqJSCPTBgs>)

Video de cómo crear una clase: (enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=xtnvrcAFL8E>)

Video de cómo invitar alumnos a una clase: (enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=iSr-Kekv6NI>)

Video de cómo debe entrar un alumno a una clase: (enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=0o6DtBM0BCE>)

Video de cómo buscar videos: (enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=rq2Y\\_a7znlE](https://www.youtube.com/watch?v=rq2Y_a7znlE))

Video de cómo subir un video propio: (enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=C2AiCjIKmj0>)

Video de cómo recortar un video: (enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=b-aEA27HDV8>)

Video de cómo añadir preguntas: (enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=KfPyUzZFo1I>)

Video de cómo asignar una lección: (enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=gqTxeZtnFSo>)

## **Conclusiones**

- Concluimos que Edpuzzle es una herramienta valiosa que combina videos interactivos con diferentes tipos de preguntas que enriquecen la enseñanza- aprendizaje.
- Hemos analizado que la herramienta no proporciona respuestas directas lo que fomenta el pensamiento crítico garantizando un entorno seguro.
- Se concluye que los estudiantes reciben una retroalimentación directa que consolida su comprensión permitiendo la retención del contenido en tiempo real.

## **Guion multimedia 4.**

**Título:** Uso correcto de la herramienta Wepik.

**Descriptivo:** es una plataforma que nos ofrece herramientas creativas para diseñar presentaciones y otros contenidos visuales con la ayuda de inteligencia artificial.

**Base didáctica:** contenido conceptual enfocado en generar presentaciones con inteligencia artificial y otras herramientas creativas, ofreciendo una base didáctica solida al combinar tecnología avanzada con la creatividad para dar la experiencia de diseño y presentación.

**Tipo de recurso:** infografía, texto, imagen y video.

**Parametrización:** introducción, encuesta, infografía, lecturas de contenido y profundización y test.

## **Archivador:**

Introducción a la herramienta digital Wepik: (enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=L5N0OWiJx8c>)

Link de la página Wepik (enlace: <https://wepik.com/>)

Enlace de imágenes:

- ✓ [https://www.flaticon.es/icono-gratis/wepik\\_14649072](https://www.flaticon.es/icono-gratis/wepik_14649072)
- ✓ <https://brandfetch.com/wepik.com>

## **Enlaces al material**

**Video realizado en Vegas Video y Audacity sobre presentación de la guía.**

- [https://drive.google.com/file/d/1pFOycqogIQpierKBC8u\\_PnG4lXNEfqYx/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1pFOycqogIQpierKBC8u_PnG4lXNEfqYx/view?usp=sharing)

**Guías sobre Quizizz y Edpuzzle desarrollada en Genially.**

- <https://view.genial.ly/65cbe15469c1e800144a36f0/guide-guia-esencial>
- <https://view.genial.ly/65fc997d76fc370014ef0113/guide-guia-media-kit-digital>

**Infografías sobre la introducción a las herramientas digitales y Wepik.**

- ❖ <https://view.genial.ly/66401ac202422a0013db8960/interactive-content-cubes-info>
- ❖ <https://view.genial.ly/663ff6a32aa1ce0014bc568a/interactive-content-infografia-wepik>

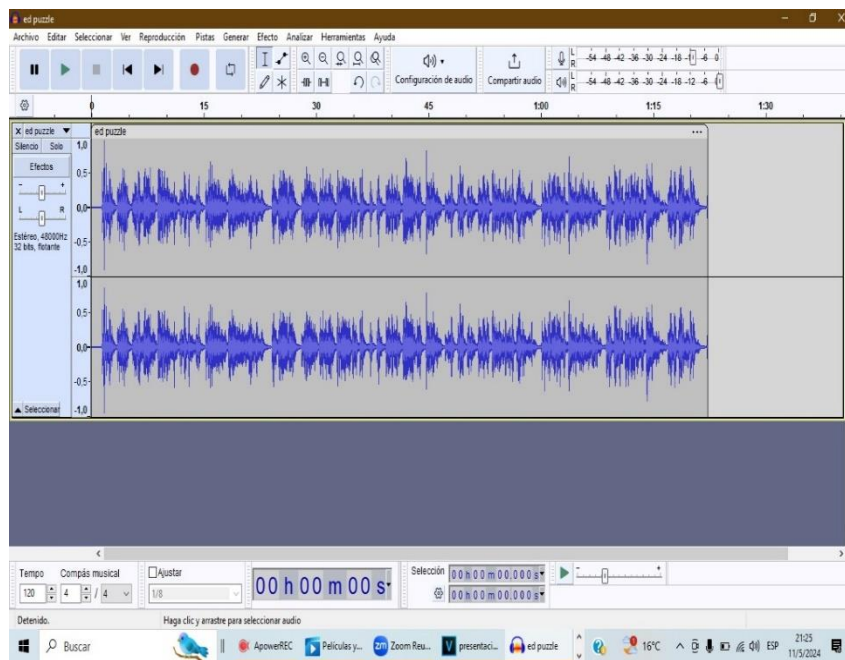
## **Conclusiones**

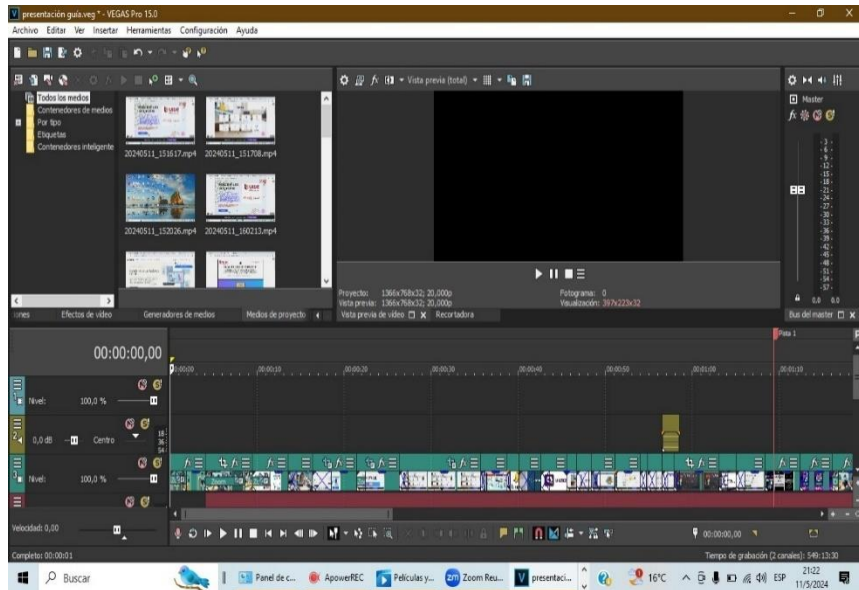
- 🚩 Las herramientas digitales son de mucha ayuda para contribuir en el proceso de enseñanza – aprendizaje
- 🚩 Para el desarrollo de un material digital adecuado hemos requerido la recopilación de información de fuentes confiables, dedicación, tiempo y esmero.



- Las herramientas digitales han revolucionado la forma en que interactuamos con la tecnología y han facilitado numerosas tareas en nuestra vida diaria mejorando la eficiencia y la productibilidad en el campo educativo.
- El conocimiento y usos de estas las herramientas digitales favorecieron la colaboración en tiempo real entre los individuos de nuestro equipo de trabajo fomentando la creatividad y la expresión artística para ponerla al servicio de los demás.
- Se concluye que en el caso de editores Vega Video y Audacity se deben actualizar de forma permanente en base a las necesidades de los distintos usuarios.

## Anexos.






## HERRAMIENTAS TIC

**SON DISPOSITIVOS, APLICACIONES Y RECURSOS TECNOLÓGICOS QUE PERMITEN EL ACCESO, PROCESAMIENTO Y TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN DE MANERA DIGITAL.**


### IMPORTANCIA



- Facilitan el acceso a la información
- Mejoran la comunicación
- Incrementan la productividad
- Permiten la colaboración
- Mejoran la calidad de la educación
- Favorecen la innovación
- Aumentan la accesibilidad

### EJEMPLOS DE HERRAMIENTAS TIC

#### GENIALLY




Permite crear presentaciones interactivas, infografías, pósters, mapas interactivos y otros contenidos visuales de forma fácil y rápida.

#### QUIZZZ



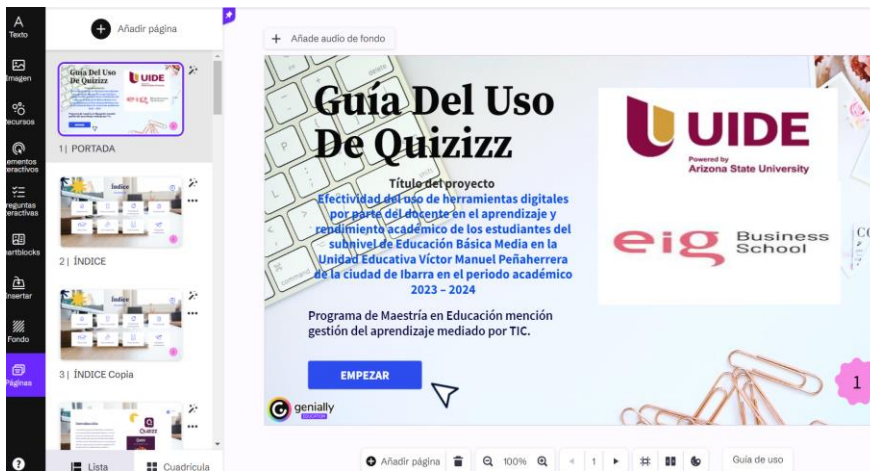
Permite a los profesores crear cuestionarios interactivos para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

#### WEPIK



### WEPIK

Permite a los usuarios crear de manera sencilla y rápida diversos diseños como logotipos, presentaciones, infografías, tarjetas de visita, invitaciones, entre otros.



**HERRAMIENTA TECNOLÓGICA**

**WEPIK**

Wepik es una plataforma en línea que ofrece recursos gráficos y herramientas de diseño para crear contenido visual profesional de manera rápida, sencilla e interactiva con el uso de la inteligencia artificial. [Link Wepik.](#)

**¿QUÉ SE PUEDE CREAR EN WEPIK?**

<p><b>PRESENTACIONES CON IA</b></p> <p>Diseña diapositivas de forma rápida con la ayuda de la IA, creando elementos visuales en cuestión de minutos. Una vez generada las presentaciones, permite editarlas y personalizarlas.</p>	<p><b>GENERADOR DE TEXTO CON IA</b></p> <p>Crea contenido atractivo en minutos ya sea para publicación de blog, un artículo o una publicación en las redes sociales, con la ayuda de Inteligencia Artificial.</p>
<p><b>GENERADOR DE KITS DE MARCA EDITABLES</b></p> <p>El kit de marca permite guardar todos los recursos visuales en un solo lugar. Permite guardar logotipos, una paleta de colores o varias y las tipografías, siendo estas guías a la hora de crear nuevos diseños para el material de marketing!</p>	<p><b>PLANTILLAS PARA INFOGRAFÍAS</b></p> <p>Wepik brinda infografías editables, que permiten personalizarlas añadiendo cualquier foto, gráfico o tabla.</p>
<p><b>CREA LOGOS CON PLANTILLAS EDITABLES</b></p> <p>Permite crear logos con plantillas editables a través del editor online de wepik permitiendo personalizarlas.</p>	<p><b>PROGRAMADOR PARA REDES SOCIALES</b></p> <p>Con esta herramienta, los usuarios pueden crear una colección de posts que se publicarán automáticamente en la fecha que elijan a través de múltiples redes sociales.</p>

**WEPIK**

## 1. TITULO DEL CONTENIDO ELABORADO:

*“Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 – 2024”*

## 2. Objetivo:

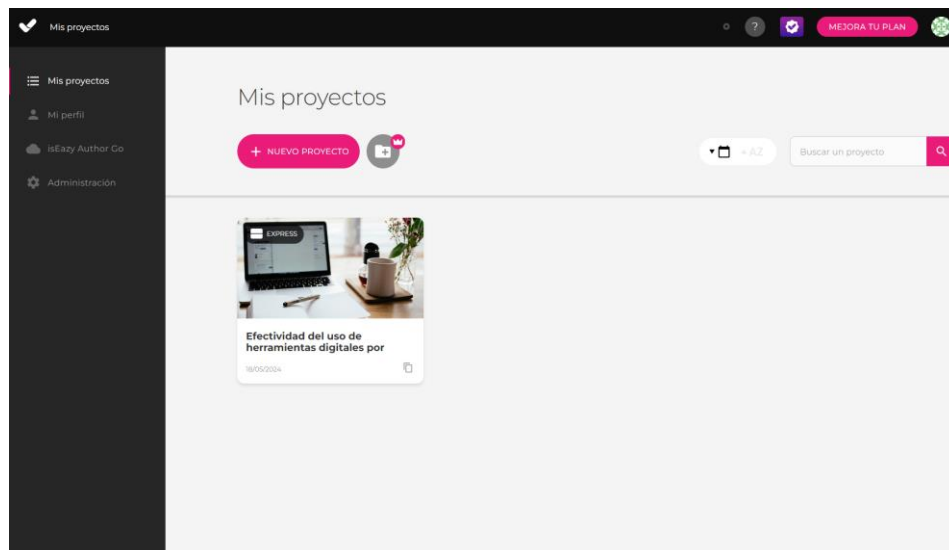
Desarrollar un contenido SCORM unificando los materiales educativos digitales realizados en el trascurso del proceso de titulación, para lograr los resultados de aprendizaje deseados.

## 3. Objetivos secundarios:

- Realizar material multimedia interactivo que pueda ser compartido y reutilizado fácilmente en múltiples entornos de aprendizaje.
- Permitir a los docentes tener un mensaje claro sobre la importancia del uso de las herramientas digitales.

## 4. Proceso.

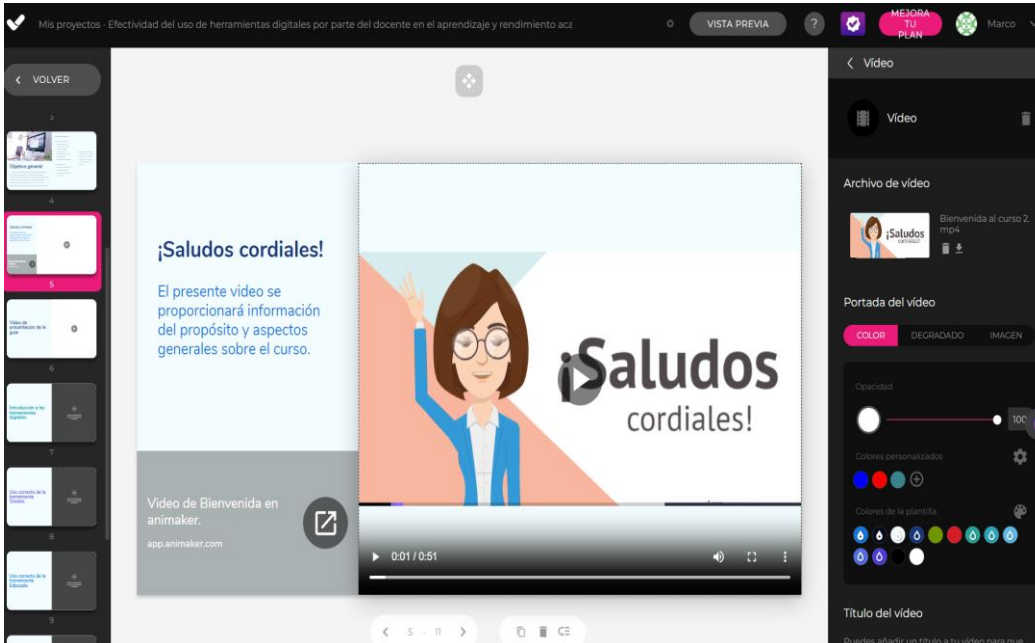
- 🚦 Crear una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita.



- ✚ Abrimos la plataforma, escoger la plantilla de diseño de curso express y colocar la información necesaria.



- ✚ Añadir los recursos audiovisuales realizados en otras herramientas digitales.



Mis proyectos · Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico

VISTA PREVIA

MEJORA TU PLAN

Marco

VOLVER

# Introducción a las herramientas digitales

**HERRAMIENTAS TIC**  
 SON INSTRUMENTOS, APLICACIONES Y RECURSOS TECNOLÓGICOS QUE TRANSFORMAN EL ACCESO, EL COMPORTAMIENTO Y EL MANEJO DE LA INFORMACIÓN DE MANERA POSITIVA.

**IMPORTANCIA**

- Facilitan el acceso a la información.
- Mejoran los aprendizajes.
- Incrementan la productividad.
- Mejoran la comunicación.
- Mejoran la calidad de la atención.
- Facilitan la investigación.
- Mejoran la productividad.

**EJEMPLOS DE HERRAMIENTAS TIC**

**GENIALLY**  
 Permite crear presentaciones interactivas, cuestionarios, mapas mentales, infografías, etc.

**QUIZZIZ**  
 Permite crear cuestionarios interactivos, cuestionarios de opción múltiple, cuestionarios de respuesta abierta, etc.

**WEPIK**  
 Permite crear cuestionarios interactivos, cuestionarios de opción múltiple, cuestionarios de respuesta abierta, etc.

genially

Embebido

Incrustar

Aceptamos una amplia gama de servicios, que puedes revisar en la [Ayuda](#).

Pega aquí la URL de tu navegador

URL <https://view.genially/y/66401ac202422a0>

Contacta con nosotros si quieres añadir otro servicio.

Mis proyectos · Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico

VISTA PREVIA

MEJORA TU PLAN

Marco

VOLVER

# Uso correcto de la herramienta Quizizz.

**Guía Del Uso De Quizizz**

Título del proyecto  
 Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñalverena de la Ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 - 2024

Programa de Maestría en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC.

EMPEZAR

genially

Slide

Maquetación

Configura en cuántas columnas quieres dividir tu slide.

Maquetación del slide

Elementos del slide

Estos son todos los interactivos que tienes incluidos en este slide.

- Texto
- Incrustar

Márgenes

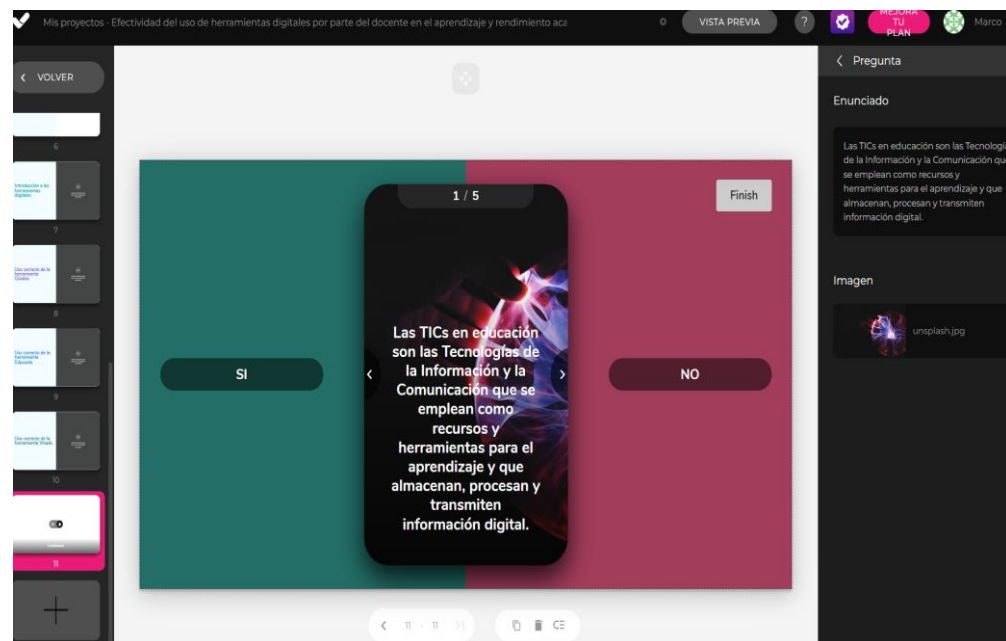
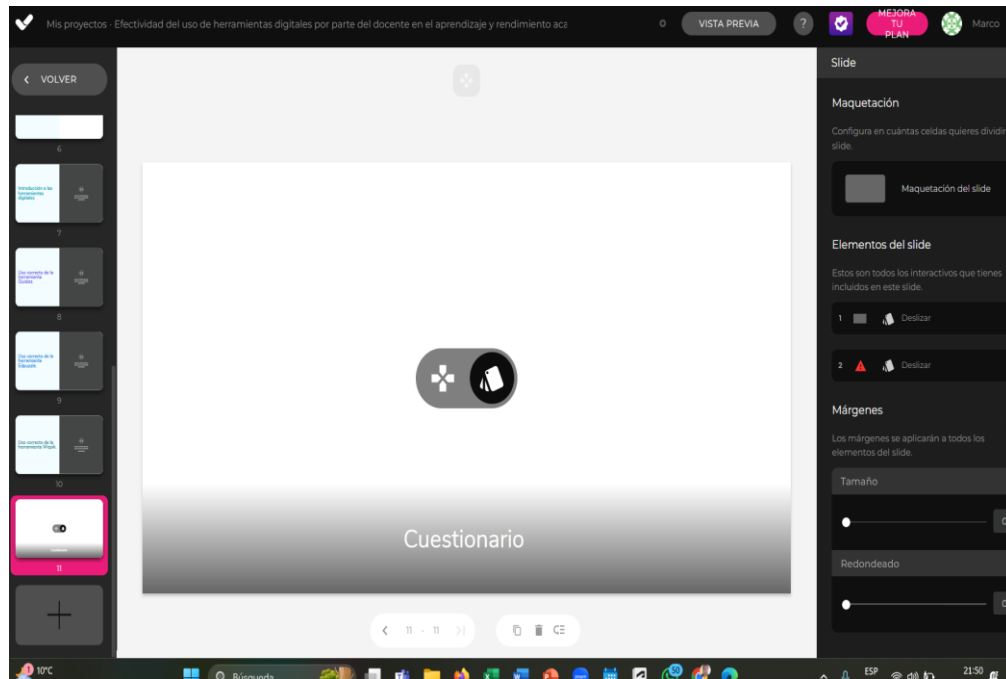
Los márgenes se aplicarán a todos los elementos del slide.

Tamaño

Redondeado

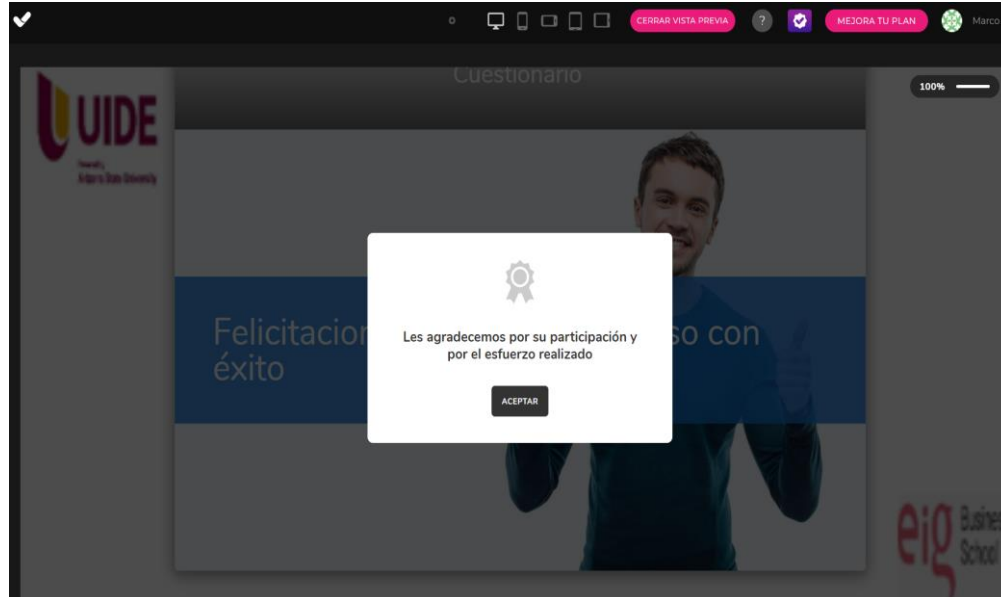
Fondo de slide

🚩 Se realizó una evaluación final que contiene cinco preguntas con las opciones si o no.





- Completando todos los protocolos se obtiene un producto final.



## 5. Conclusiones:

- El grupo concluye que isEazy es una plataforma que permite a los instructores crear contenido educativo de manera sencilla y rápida gracias a su interfaz amigable facilitando el proceso de diseño sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados.
- El trabajo en esta plataforma nos ha permitido la inclusión de diversos tipos de contenidos, como textos, imágenes, videos y cuestionarios interactivos, enriqueciendo de esta manera la experiencia de aprendizaje y manteniendo sin duda el interés de los estudiantes.
- El grupo concluye que isEazy permite personalizar los cursos según las necesidades específicas del grupo de personas al que va dirigido, incluyendo la adaptación de la apariencia del curso, así como la inclusión de ejemplos y casos prácticos.
- La versatilidad de la plataforma nos ha permitido actualizar el contenido del curso fácilmente, corrigiendo y guardando los cambios en tiempo real garantizando que los materiales educativos elaborados se mantengan.



- La combinación de todas estas características de la plataforma nos permitió poner en práctica el ingenio y creatividad del grupo para crear un material atractivo y efectivo.
- El curso realizado en esta plataforma es accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet, facilitando el aprendizaje a distancia y la flexibilidad horaria para los estudiantes.

#### **6. Enlace al trabajo realizado en isEazy.**

<https://iseazy.com/dl/7676d120a6dc489280c6fa5ae6c939e9>

### **4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales**

#### **1. Componentes que intervienen en el proceso educativo.**

Está dirigido para los docentes del subnivel educativo medio de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra.

Maestros de la maestría en educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC.

El entorno en el que se va a desarrollar el proyecto de investigación es mediante un acercamiento híbrido con la utilización de la plataforma Brightspace.

Dentro de la plataforma LMS Brightspace se llevará a cabo el proceso de capacitación con las funciones de administración, planificación, control del curso e-learning, de manera sincronizada con los participantes.

Se emplearán recursos con el desarrollo de guías de contenido multimedia sobre el uso correcto de las herramientas digitales: Quizizz, Edpuzzle y Wepik.

## **2. Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta.**

Fomentar espacios donde docentes intercambien experiencias y fortalezcan sus competencias pedagógicas mediante reuniones síncronas utilizando recursos ABP (Aprendizaje Basado En Proyectos), respaldado por investigaciones y recursos para educadores.

## **3. Actividades.**

Realizar un acercamiento directo con los docentes mediante diálogos y realización de encuestas empleando recursos tecnológicos de la información y la comunicación (TIC).

Promover el uso correcto de nuevas herramientas digitales por parte del docente para que los estudiantes construyan un aprendizaje significativo.

Se desarrollará un curso de cuatro semanas mediante la plataforma Brightspace donde se podrá visualizar el material de apoyo.

Se realizarán evaluaciones semanales y una encuesta de satisfacción al final del curso respecto a la utilización de herramientas digitales por parte de los docentes en sus entornos educativos.

## **4. Usos del entorno**

### **Información.**

La plataforma Brightspace se empleará, además como un repositorio digital en el que se adjuntará la información con respecto a las guías que utilizará el docente para desarrollar sus actividades académicas.

### **Comunicación.**

Con el material de apoyo proporcionado el docente podrá comunicar los contenidos teóricos, a sus estudiantes de manera que se comprendan y se obtengan una mayor eficiencia del tiempo de enseñanza – aprendizaje.

## **Cooperación.**

Docentes predispuestos a colaborar y compartir experiencias sobre su nivel de conocimiento.

## **Administración.**

Los docentes utilizarán los recursos multimedia de acuerdo a su plan de clases y a las necesidades académicas. Se planifica, organiza, colabora e implementar un sistema educativo que busca elevar la calidad académica y mejora los procesos de enseñanza – aprendizaje.

### **5. Recursos de apoyo.**

- Plataforma LMS Brightspace.
- Recursos multimedia.
- Guías del uso correcto de las herramientas digitales: Quizizz, Edpuzzle y Wepik. Para fomentar una educación efectiva y significativa.

### **Decidir qué herramientas utilizaremos para cada uno de los contenidos.**

- Los videos introductorios serán desarrollados por la herramienta digital Animaker.
- Los videos tutoriales serán obtenidos de la plataforma de YouTube.
- Las guías empleadas serán elaboradas previamente con Genially.
- Los temas de clases, lecturas y evaluaciones serán desarrollados en profundidad en el Brightspace.
- Las encuestas de tendencias y el test se plantearán en Brightspace.

### **LMS empleado en el desarrollo del curso.**

- Se utilizará la plataforma Brightspace diseñada para ofrecer una experiencia enriquecedora flexible y sólida, donde se desarrollará la interacción entre docentes y estudiantes.

## **Estructura del curso.**

- El curso tendrá una duración de 4 semanas.

Tema: Capacitación a los docentes de la institución educativa sobre el uso correcto de las herramientas digitales.

## **Bienvenida de inicio al curso.**

- La bienvenida al curso, se presentará mediante un video utilizando la herramienta Animaker. En el mismo se indicará el propósito y aspectos generales.
- Link del video generado: <https://app.animaker.com/animo/sm97BWXky2neW8pH/>

**Nota:** la respectiva bienvenida del curso está ubicada en la sección de información general de la plataforma Brightspace.

## **Semana 1.**

Video introductorio:

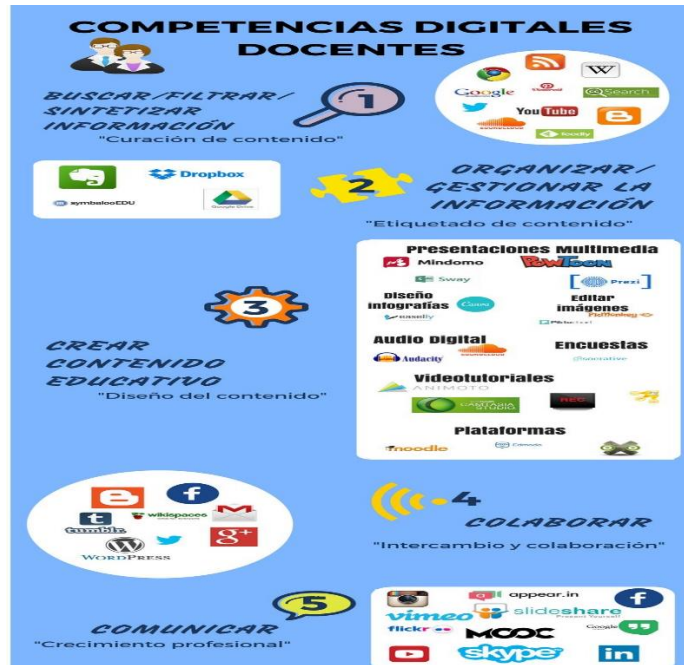
- Introducción a las herramientas digitales, mediante enlace de YouTube.
- Link del video: <https://www.youtube.com/watch?v=h40pXhuyNRM>

Encuesta:

- Conocimientos previos, la encuesta se realizará, mediante la plataforma Brightspace.

Infografía:

- Aspectos generales de las herramientas digitales, desarrollada mediante genially.
- Imagen empleada.



Lecturas de contenidos:

- Definición e importancia de las TIC'S en la educación, utilizando un archivo PDF.

Lecturas de profundización:

- Rendimiento académico con la implementación de las TIC'S, empleando un archivo PDF.

Test:

- Evaluación de los conocimientos obtenidos en la primera semana del curso, mediante las herramientas de la plataforma Brightspace.

## Semana 2.

Video introductorio:

- Introducción a la herramienta digital Quizizz, mediante enlace de YouTube.
- Link del video: [https://www.youtube.com/watch?v=Z\\_9O9VOtdKo](https://www.youtube.com/watch?v=Z_9O9VOtdKo)

Infografía:

- Aspectos generales de la herramienta digital Quizizz, desarrollada mediante genially.
- Imagen empleada.



Lecturas de contenidos:

- Definición e importancia de la herramienta digital Quizizz, utilizando un archivo PDF.

Video tutorial:

- Explicación del manejo correcto la herramienta digital Quizizz, el video se realizará en Animaker.
- Elaboración de Quizizz mediante el apoyo de la guía elaborada en genially.

Test:

- Evaluación de los conocimientos obtenidos en la segunda semana del curso, mediante las herramientas de la plataforma Brightspace.

### Semana 3.

Video introductorio:

- Introducción a la herramienta digital Edpuzzle, mediante enlace de YouTube.
- Link del video: <https://www.youtube.com/watch?v=MGNkVRJxKUU>

Infografía:

- Aspectos generales de la herramienta digital Edpuzzle, desarrollada mediante genially.

- Imagen empleada.



Lecturas de contenidos:

- Definición e importancia de la herramienta digital Edpuzzle, utilizando un archivo PDF.

Video tutorial:

- Explicación del manejo correcto de la herramienta digital Edpuzzle, el video se realizará en Animaker.
- Edición de videos educativos mediante el uso de la herramienta de Edpuzzle con el apoyo de la guía elaborada en genially.

Test:

- Evaluación de los conocimientos obtenidos en la tercera semana del curso, mediante las herramientas de la plataforma Brightspace.

## Semana 4.

Video introductorio:

- Introducción a la herramienta digital Wepik, mediante enlace de YouTube.
- Link del video: <https://www.youtube.com/watch?v=L5N0OWiJx8c>

Infografía:

- Aspectos generales de la herramienta digital Wepik, desarrollada mediante genially.
- Imagen empleada.



Lecturas de contenidos:

- Definición e importancia de la herramienta digital Wepik, utilizando un archivo PDF.

Video tutorial:

- Explicación del manejo correcto la herramienta digital Wepik, el video se realizará en Animaker.
- Elaboración de presentaciones empleando Wepik con el apoyo de la guía elaborada en genially.



Test:

- Evaluación de los conocimientos obtenidos en la cuarta semana del curso, mediante las herramientas de la plataforma Brightspace.

**Encuesta de satisfacción del curso.**

- Se evaluará el nivel de aceptación que ha tenido el curso y su impacto que ha generado en la utilización de algunas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, mediante la plataforma Brightspace.

**Nota:** en la tabla de contenido de la plataforma Brightspace se podrá visualizar por secciones las respectivas actividades de la semana 1 hasta la 4 y la encuesta sobre la satisfacción que ha generado el curso.

## 5. Conclusiones y Recomendaciones

- Los docentes que imparten clases en el subnivel medio están comprometidos con el uso de herramientas digitales, valorando los beneficios para el aprendizaje.
- Se visualiza una necesidad clara de mejorar la infraestructura y ofrecer formación continua para optimizar el uso de herramientas digitales
- A tratarse de una población pequeña de solo 6 personas limita la generalización de estos resultados, pero nos permite tener visión inicial valiosa para futuras investigaciones más amplias.
- El análisis realizado proporciona una visión clara de los resultados de la encuesta, permitiendo a entender las tendencias y necesidades específicas de los docentes del subnivel medio en relación con el uso de herramientas digitales en la enseñanza.
- Se recomienda que las instituciones educativas y principalmente el estado deberían considerar una adecuada inversión de recursos en infraestructura tecnológica y ofrecer programas de capacitación permanente.
- Es recomendable que los docentes investiguen y se capaciten permanentemente ya que, las herramientas digitales están en una permanente evolución.

## 6. Referencias Bibliográficas

- Antonio, C. L., & Carrión, J. D. (2023). Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza-aprendizaje del inglés, una revisión de literatura. *Espacio I+D, Innovación más Desarrollo*, 12(33), 31-46.  
doi:<https://doi.org/10.31644/IMASD.33.2023.a02>
- Carrillo, M. V. (05 de Julio de 2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. 9(18), 9-12.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593/8211>
- Gutiérrez, N. D. (15 de Mayo de 2020). Identificando las TIC, TAC Y TEP en tiempos de COVID-19. *IBERO PUEBLA*, 1-3.  
<https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/4667>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. MC Graw Hill.
- Molinero, M., & Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior [Technological Tools in the Teaching-Learning Process in Higher Education Students]. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), e005.  
<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>  
[https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html?utm\\_source=rss&utm\\_medium=rss&utm\\_campaign=herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes](https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes)
- Muñoz, G., & Paladines, A. (27 de Agosto de 2023). Impacto de las TICs en el proceso de enseñanza y aprendizaje. 8(8), 2435-2446. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v8i8.5978>

Padilla, D. K. (2021). Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básica B de la Unidad Educativa Santo Domingo De Guzmán, Año Lectivo 2020 - 2021. 1-83.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf>

Padilla, J. E., Valderrama, C. A., Rojas, L. M., & Ruiz de la Cruz, J. R. (02 de Junio de 2022).

Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *6*(23), 669-678.

doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>

Romo, G. M., Rubio, C. C., Gómez, V. G., & Nivel, M. A. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *8*(10), 313-344.

doi:[10.23857/pc.v8i10.6127](https://doi.org/10.23857/pc.v8i10.6127)

## 7. Anexos

### Encuesta sobre Herramientas Digitales en el Aula

#### Link de encuesta:

[https://docs.google.com/forms/d/19fSQyTzLvvyJMxaTqlP16TgY\\_cu3rq3E51Ux2kaLVkc/e  
dit](https://docs.google.com/forms/d/19fSQyTzLvvyJMxaTqlP16TgY_cu3rq3E51Ux2kaLVkc/edit)

**Estimado docente,** Agradecemos su participación en esta encuesta que tiene como objetivo explorar su conocimiento y uso de herramientas digitales en el aula, así como su efectividad. Su colaboración es fundamental para mejorar nuestras prácticas educativas.

#### Preguntas:

1. **¿Qué nivel educativo imparte?**
  - a) Educación Inicial
  - b) Preparatoria
  - c) Básica elemental
  - d) Básica media
  
2. **¿Con qué frecuencia utiliza herramientas digitales en sus clases?**
  - a) Nunca
  - b) Rara vez
  - c) A veces
  - d) Frecuentemente
  - e) Siempre
  
3. **¿Qué herramientas digitales utiliza con más frecuencia en el aula? (Puede seleccionar más de una opción)**
  - a) Pizarras digitales

- b) Aplicaciones educativas (genially , Kahoot, quizziz ,otras)
- c) Software de presentación (PowerPoint, Prezi)

4. **¿Cuánto tiempo ha estado utilizando herramientas digitales en sus prácticas docentes?**

- a) Menos de 1 año
- b) 1-2 años
- c) 3-5 años
- d) Más de 5 años

5. **¿Qué nivel de conocimiento tiene sobre el uso de herramientas digitales en la enseñanza?**

- a) Principiante
- b) Intermedio
- c) Avanzado
- d) Experto

6. **¿Ha recibido alguna formación específica sobre el uso de herramientas digitales en la enseñanza?**

- a) Sí, de forma autodidacta
- b) Sí, a través de cursos y talleres
- c) No, pero me gustaría recibir formación
- d) No, y no estoy interesado/a

7. **¿Qué tan efectivas considera que son las herramientas digitales para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?**

- a) Nada efectivas

- b) Poco efectivas
- c) Moderadamente efectivas
- d) Muy efectivas
- e) Extremadamente efectivas

8. **¿Qué desafíos ha encontrado al integrar herramientas digitales en su práctica docente? (Puede seleccionar más de una opción)**

- a) Falta de formación adecuada
- b) Infraestructura tecnológica insuficiente
- c) Resistencia al cambio por parte de los estudiantes
- d) Resistencia al cambio por parte de otros docentes
- e) Otros

9. **¿Qué beneficios ha observado al utilizar herramientas digitales en su enseñanza? (Puede seleccionar más de una opción)**

- a) Aumento de la participación de los estudiantes
- b) Facilita la personalización del aprendizaje
- c) Mejora de la colaboración entre estudiantes
- d) Acceso a recursos educativos más variados
- e) Mejora de la evaluación y seguimiento del progreso

10. **¿Qué tipo de apoyo considera más necesario para mejorar el uso de herramientas digitales en el aula?**

- a) Formación continua y actualizada
- b) Mejor infraestructura tecnológica
- c) Soporte técnico constante

- d) Recursos digitales de alta calidad
- e) Compartir experiencias y buenas prácticas entre docentes

**Gracias por su participación. Sus respuestas son muy valiosas para nosotros**

## **Análisis Descriptivo de los Resultados de la Encuesta**

### **1. Nivel Educativo que Imparte**

- **Básica media:** 5 personas (83,3%)
- **Básica elemental:** 1 persona (16,7%)

### **2. Frecuencia de Uso de Herramientas Digitales**

- **Nunca:** 0 personas (0%)
- **Rara vez:** 3 personas (50 %)
- **A veces:** 1 personas (16.7%)
- **Frecuentemente:** 2 personas (33.3%)
- **Siempre:** 0 persona (0 %)

### **3. Herramientas Digitales Utilizadas**

(Nota: Las respuestas pueden sumar más del 100% ya que se permite selección múltiple)

- **Pizarras digitales:** 0 personas (0%)
- **Aplicaciones educativas (Genially, Kahoot, Quizziz, otras):** 3 personas (50%)
- **Software de presentación (PowerPoint, Prezi):** 3 personas (50%)
- **Otras:** 0 personas (0%)

### **4. Tiempo de Uso de Herramientas Digitales**

- **Menos de 1 año:** 2 personas (33,3 %)
- **1-2 años:** 1 personas (16,7%)
- **3-5 años:** 3 personas (50%)



- **Más de 5 años:** 0 persona (0 %)

#### **5. Nivel de Conocimiento sobre Herramientas Digitales**

- **Principiante:** 3 personas (50%)
- **Intermedio:** 3 personas (50%)
- **Avanzado:** 0 personas (0%)
- **Experto:** 0 personas (0%)

#### **6. Formación Recibida sobre Herramientas Digitales**

- **Autodidacta:** 1 persona (16.7%)
- **Cursos y talleres:** 2 persona (33.3%)
- **No, pero interesado/a:** 3 personas (50%)
- **No, y no interesado/a:** 0 personas (0%)

#### **7. Efectividad de las Herramientas Digitales para Mejorar el Aprendizaje**

- **Nada efectivas:** 0 personas (0%)
- **Poco efectivas:** 0 persona (0%)
- **Moderadamente efectivas:** 2 personas (33.3%)
- **Muy efectivas:** 4 personas (66.7%)
- **Extremadamente efectivas:** 0 persona (0%)

#### **8. Desafíos al Integrar Herramientas Digitales**

(Nota: Las respuestas pueden sumar más del 100% ya que se permite selección múltiple)

- **Falta de formación adecuada:** 2 personas (33.3%)
- **Infraestructura tecnológica insuficiente:** 4 personas (66.7%)

#### **9. Beneficios Observados al Utilizar Herramientas Digitales**

(Nota: Las respuestas pueden sumar más del 100% ya que se permite selección múltiple)

- **Aumento de la participación de los estudiantes:** 3 personas (50%)
- **Facilita la personalización del aprendizaje:** 2 personas 33.3%)
- **Mejora de la colaboración entre estudiantes:** 1 personas (16.7%)
- **Acceso a recursos educativos más variados:** 0 personas (0%)
- **Mejora de la evaluación y seguimiento del progreso:** 1 persona (16.7%)
- **Otros:** 1 persona (16.7%) (Ejemplo: "Motivación incrementada")

#### **10. Apoyo Necesario para Mejorar el Uso de Herramientas Digitales**

- **Formación continua y actualizada:** 2 personas (33.3%)
- **Mejor infraestructura tecnológica:** 4 personas (66.7%)

#### **Análisis de Resultados:**

##### **Similitudes:**

**Nivel Educativo:** La mayoría de los encuestados contesta que imparte clases en el subnivel de básica media, esto se debe a que los docentes de áreas complementarias también lo hacen en otros subniveles.

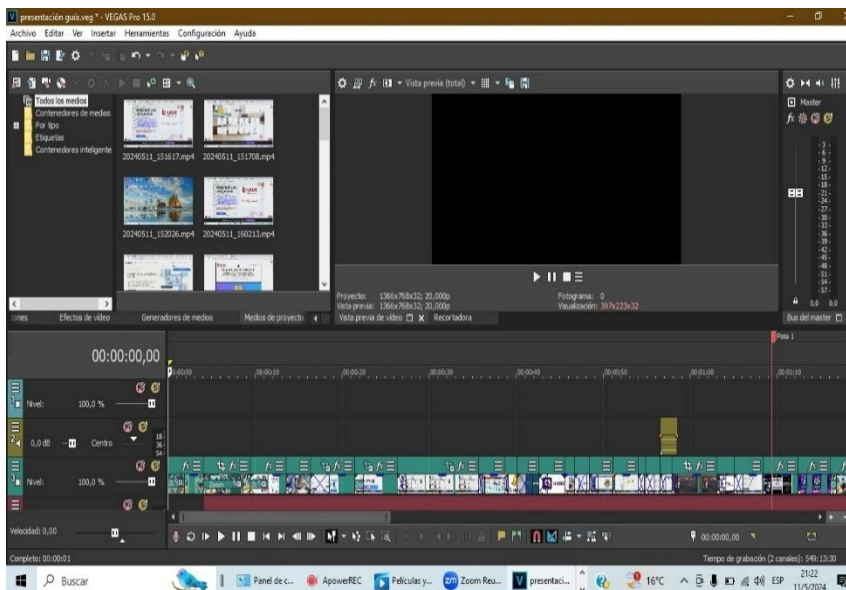
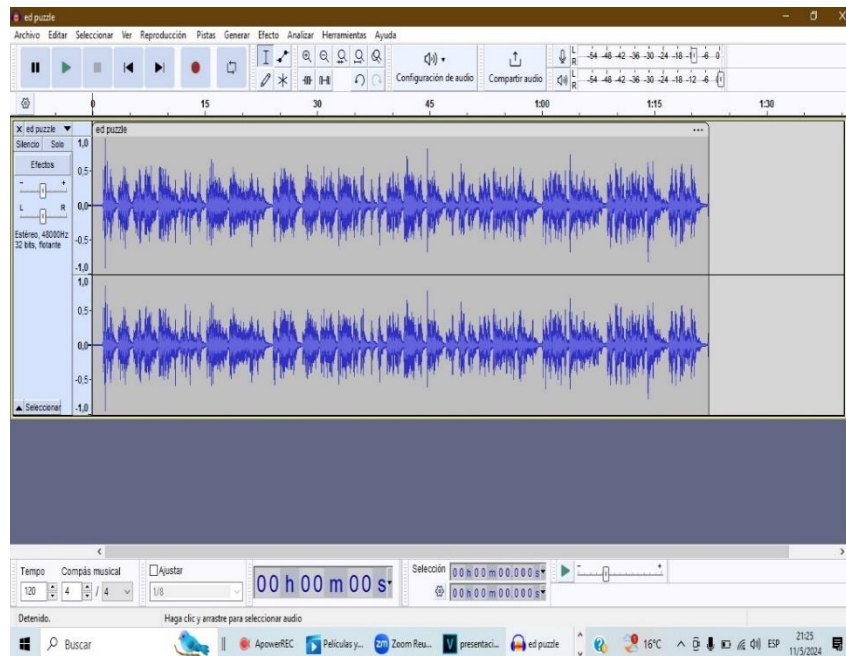
- **Frecuencia de Uso de Herramientas Digitales:** La mayoría de los docentes utiliza herramientas digitales con frecuencia o siempre.
- **Herramientas Utilizadas:** la mitad de docentes emplea power point, mientras que el resto de docentes emplea esta herramienta y otras en línea como genially.
- **Tiempo de Uso:** La mayoría de los docentes ha estado utilizando herramientas digitales entre 1-5 años.
- **Formación y Conocimiento:** Todos tienen un nivel de conocimiento desde principiante hasta intermedio, y aunque varios no han recibido formación formal, están interesados en hacerlo.

- **Efectividad Percibida:** Las herramientas digitales son vistas como muy a extremadamente efectivas para mejorar el aprendizaje.
- **Desafíos Comunes:** Los principales desafíos incluyen la falta de formación adecuada e infraestructura tecnológica insuficiente.
- **Beneficios:** Los docentes observan un aumento de la participación de los estudiantes y facilitan la personalización del aprendizaje como los principales beneficios.
- **Apoyo Necesario:** Existe una necesidad clara de formación continua y mejorar la infraestructura tecnológica.

#### **Diferencias:**

- **Nivel de Conocimiento:** Hay una distribución equitativa entre principiantes e intermedios, con ninguno considerándose avanzado o experto.
- **Frecuencia de Uso:** Una persona usa herramientas digitales "a veces," mientras que tres raras veces las usan y dos las usan frecuentemente.
- **Formación:** Aunque varios no han recibido formación formal, tres personas están interesadas en recibir formación, lo que muestra una alta disposición para mejorar sus competencias digitales.

## Diseño de los materiales multimedia.



## HERRAMIENTAS TIC

**SON DISPOSITIVOS, APLICACIONES Y RECURSOS TECNOLÓGICOS QUE PERMITEN EL ACCESO, PROCESAMIENTO Y TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN DE MANERA DIGITAL.**

### IMPORTANCIA



- Facilitan el acceso a la información
- Mejoran la comunicación
- Incrementan la productividad
- Permiten la colaboración
- Mejoran la calidad de la educación
- Favorecen la innovación
- Aumentan la accesibilidad

### EJEMPLOS DE HERRAMIENTAS TIC

#### GENIALLY



Permite crear presentaciones interactivas, infografías, pósters, mapas interactivos y otros contenidos visuales de forma fácil y rápida.

#### QUIZIZZ



Permite a los profesores crear cuestionarios interactivos para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

#### WEPIK



### WEPIK

Permite a los usuarios crear de manera sencilla y rápida diversos diseños como logotipos, presentaciones, infografías, tarjetas de visita, invitaciones, entre otros.

+ Añadir página

1) PORTADA

2) ÍNDICE

3) Introducción

+ Añade audio de fondo




## GUÍA DEL USO DE EDPUZZLE

Título del proyecto Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 - 2024

Programa de Maestría en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC.

EMPEZAR



+ Añadir página

1) PORTADA

2) ÍNDICE

3) ÍNDICE Copia

+ Añade audio de fondo

## Guía Del Uso De Quizizz

Título del proyecto Efectividad del uso de herramientas digitales por parte del docente en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de la ciudad de Ibarra en el periodo académico 2023 - 2024

Programa de Maestría en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC.

EMPEZAR

## HERRAMIENTA TECNOLÓGICA

### WEPIK

Wepik es una plataforma en línea que ofrece recursos gráficos y herramientas de diseño para crear contenido visual profesional de manera rápida, sencilla e interactiva con el uso de la inteligencia artificial. Link Wepik.



### ¿QUÉ SE PUEDE CREAR EN WEPIK?

#### PRESENTACIONES CON IA

Diseña dispositivos de forma rápida con la ayuda de la IA, creando elementos visuales en cuestión de minutos. Una vez generada las presentaciones permite editarlas y personalizarlas.

#### GENERADOR DE TEXTO CON IA

Crea contenido atractivo en minutos ya sea para publicación de blog, un artículo o una publicación en las redes sociales con la ayuda de Inteligencia Artificial.

#### GENERADOR DE KITS DE MARCA

El kit de marca permite guardar todos los recursos visuales en un solo lugar. Permite guardar logotipos, una paleta de colores o varias y las tipografías, siendo estas guías a la hora de crear nuevos diseños para el material de marketing!

#### PLANTILLAS PARA INFOGRAFÍAS

Wepik brinda infografías editables, que permiten personalizarlas añadiendo cualquier foto, gráfico o tabla.

#### CREA LOGOS CON PLANTILLAS EDITABLES

Permite crear logos con plantillas editables a través del editor online de wepik permitiendo personalizarlas.

#### PROGRAMADOR PARA REDES SOCIALES

Con esta herramienta, los usuarios pueden crear una colección de posts que se publicarán automáticamente en la fecha que elijan a través de múltiples redes sociales.

