

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
mención 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:

Aguayo Sumba Mirian Alexandra
Benavides Fuertes Evelyn Karolina
Brito Cazorla Alex Armando
Campi Villalba Jefferson Ariel
Esparza Iza Adriana Romina
Samaniego Ramos Luis Alberto

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

**Analizar la percepción estudiantil sobre el uso de videos educativos como
recurso de enseñanza-aprendizaje en la educación de la carrera técnica de
Enfermería.**

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, Aguayo Sumba Mirian Alexandra, Benavides Fuertes Evelyn Karolina, Brito Cazorla Alex Armando, Campi Villalba Jefferson Ariel, Esparza Iza Adriana Romina, Samaniego Ramos

Luis Alberto, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado Analizar la percepción estudiantil sobre el uso de videos educativos como recurso de enseñanza-aprendizaje en la educación de la carrera técnica de Enfermería. Es de nuestra 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.



Aguayo Sumba Mirian
Alexandra

Nombre completo del autor(a)

Correo electrónico:

miaguayosu@uide.edu.ec

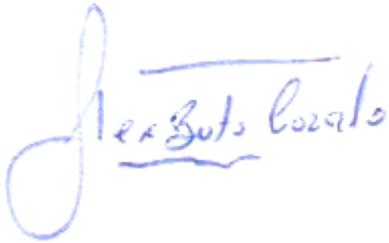


Benavides Fuertes Evelyn
Karolina

Nombre completo del autor(a)

Correo electrónico:

karolinabenavides1@hotmail.com



Brito Cazorla Alex Armando
Nombre completo del autor(a)
Correo electrónico:
alexitos_abc_10@hotmail.es



Campi Villalba Jefferson Ariel
Nombre completo del autor(a)
Correo electrónico:
jeffcavi16@outlook.com



Esparza Iza Adriana Romina
Nombre completo del autor(a)
Correo electrónico:
romikatrina@hotmail.com



Samaniego Ramos Luis Alberto
Nombre completo del autor(a)
Correo electrónico:
lsamaniego224@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, Aguayo Sumba Mirian Alexandra, Benavides Fuertes Evelyn Karolina, Brito Cazorla Alex Armando, Campi Villalba Jefferson Ariel, Esparza Iza Adriana Romina, Samaniego Ramos Luis Alberto, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado Analizar la percepción estudiantil sobre el uso de videos educativos como recurso de enseñanza-aprendizaje en la educación de la carrera técnica de Enfermería., autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



Aguayo Sumba Mirian

Alexandra

Nombre completo del autor(a)

Correo electrónico:

miaguayosu@uide.edu.ec



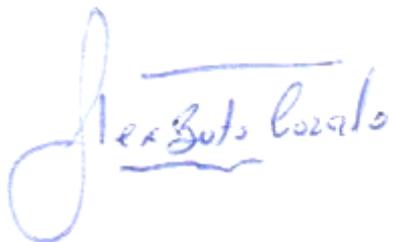
Benavides Fuertes Evelyn

Karolina

Nombre completo del autor(a)

Correo electrónico:

karolinabenavides1@hotmail.com



Brito Cazorla Alex Armando
Nombre completo del autor(a)
Correo electrónico:
alexitos_abc_10@hotmail.es



Campi Villalba Jefferson Ariel
Nombre completo del autor(a)
Correo electrónico:
jeffcavi16@outlook.com



Esparza Iza Adriana Romina
Nombre completo del autor(a)
Correo electrónico:
romikatrina@hotmail.com



Samaniego Ramos Luis Alberto
Nombre completo del autor(a)
Correo electrónico:
lsamaniego224@gmail.com

Agradecimiento

Agradezco a Dios por la oportunidad de cumplir mis sueños, a mis familiares y amigos por el apoyo incondicional siempre, a mis compañeros de trabajo que han hecho de este proceso algo ameno, Su paciencia, comprensión y aliento han sido esenciales para superar los desafíos y mantener la motivación.

A los docentes por su orientación, apoyo y motivación constante a lo largo de este proceso. Su experiencia y conocimiento en el campo de estudio me han sido de gran valor.

Aguayo Sumba Mirian Alexandra

Agradecimiento

Agradezco profundamente a mi familia, por ser mi pilar y brindarme su apoyo incondicional en todo momento.

A mi prima, cuya ayuda y apoyo fueron fundamentales durante este proceso.

A mis compañeros de tesis, por su esfuerzo, compromiso y dedicación y por construir juntos este logro compartido.

A mis amigos, por sus palabras de ánimo, su confianza en mí y por hacer de este camino una experiencia más llevadera y especial.

Benavides Fuertes Evelyn Karolina

Agradecimiento

Primero quiero agradecer a Dios por darme la sabiduría, la fortaleza, la salud y vida por guiar cada paso que doy, a todas las personas que han hecho posible la culminación de este proyecto.

A mis tutores por su guía incansable, su apoyo y sus valiosos consejos a lo largo de este proceso.

A mis compañeros y amigos, por su ánimo y por compartir conmigo este viaje académico.

También quiero agradecer a mi familia, quienes han estado siempre a mi lado, brindándome amor y motivación. Sin su apoyo incondicional, este logro no habría sido posible.

Por último, agradezco nuestra Universidad quienes nos han proporcionado los recursos necesarios para poder culminar con éxito nuestra carrera profesional.

Atentamente

Brito Cazorla Alex Armando

Agradecimiento

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han sido parte fundamental en este camino, lleno de retos y aprendizajes.

En primer lugar, agradezco a mi familia, cuyo apoyo incondicional y amor inagotable me han dado la fuerza para superar cada obstáculo. Gracias por creer en mí incluso en los momentos en que yo dudaba de mis propias capacidades.

A mis compañeros y amigos, quienes han sido mi red de apoyo en este viaje. Gracias por los consejos, las conversaciones llenas de motivación y los momentos compartidos que hicieron este proceso más llevadero.

Campi Villalba Jefferson Ariel

Agradecimiento

Agradezco al universo, a mí ser por tomar retos y superar obstáculos, a mis padres fuente de vida e inspiración y a mi hija, un ser que hace de mí una mejor persona, me guía en medio de la tormenta y conforta mi alma cuando busco consuelo.

Esparza Iza Adriana Romina

Agradecimiento

Ha sido un camino largo lleno de lágrimas, risas, esfuerzo y apoyo, por eso quiero empezar agradeciendo a Dios por darme cada día fuerzas para levantarme y seguir adelante por haberme regalado una gran familia que me ha acompañado en este proceso, le doy especialmente gracias a mis padres Luis Ruperto Samaniego y Alba Ramos que han sido mi fortaleza, mi sostén, por ser el lugar al que podía llegar después de un día largo de estudio en el cual siempre encontraba mucha paz y amor, por nunca darse por vencidos conmigo, por apoyarme en todos mis sueños, por creer en mí siempre, por cuidarme, por enseñarme que cada esfuerzo tiene su recompensa, y que hay que trabajar muy fuerte si quieres conseguir algo así las cosas se pongan difíciles me enseñaron a nunca darme por vencido, también quiero agradecer a mi hermana Margareth Samaniego por apoyarme en este proceso, a mis profesores y compañeros maestrantes por los conocimientos brindados, ya que todo lo que he aprendido a lo largo de todos estos meses me va a servir para mi vida profesional y personal.

Samaniego Ramos Luis Alberto

Dedicatoria

A mi madre, abuelitos y hermanos por su incondicional apoyo y amor, que han sido mi motor y mi inspiración durante toda mi trayectoria académica. Su dedicación y sacrificio han sido fundamentales para que yo pudiera alcanzar mis metas y realizar mis sueños.

A mis profesores, compañeros y seres queridos, que han sido parte integral de mi crecimiento personal y profesional. Su guía, apoyo y motivación han sido esenciales para que yo pudiera superar los desafíos y alcanzar mis objetivos.

Aguayo Sumba Mirian Alexandra

Dedicatoria

A mis padres, por su amor incondicional, por su esfuerzo y por ser mi mayor ejemplo de fortaleza y dedicación.

A mi familia, por su constante apoyo y por creer siempre en mí.

A mis amigos, por estar a mi lado en cada paso de este camino.

Benavides Fuertes Evelyn Karolina

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado principalmente a mis padres por su amor constante Sr. Fausto Brito quien me enseñó a ser firme en mis convicciones y realizar las cosas de la mejor manera, siendo correcto en mis acciones diarias, a mi Sra. madre Judith Cazorla quien me impulsa a no rendirme y luchar por lo que me proponga, por ser mi motor, mi compañera fiel en cada tropiezo y en cada logro, sus consejos me animan a cumplir muchas metas, por demostrarme que lo que uno sueña lo puede cumplir, a mis hermanos Javier y Marcia quienes me alientan a seguir superándome.

A mis profesores quienes día a día nos brindaron sus conocimientos buscando formar futuros lideres capaces de sobresalir en un mundo que avanza constantemente.

A mis compañeros que pese a las adversidades que se nos presentan han demostrado ser un excelente grupo, colaborativo, perseverante. Ustedes hicieron de este viaje algo más llevadero y memorable.

Con gratitud,

Brito Cazorla Alex Armando

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mi familia, quienes siempre han sido mi mayor inspiración y motivo para dar lo mejor de mí. A mis padres, por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia, y por su amor infinito que me ha sostenido en cada etapa de mi vida.

A mis amigos, que con su apoyo y confianza en mis capacidades han sido un motor para seguir adelante.

Y a mí mismo, por no rendirme, por creer en mis sueños y por trabajar con dedicación para alcanzarlos.

Este logro es tan mío como de cada uno de ustedes.

Campi Villalba Jefferson Ariel

Dedicatoria

Dedicatoria. A Romina, una mujer poderosa, creativa y libre, a la cual amo y juro cuidar en cada estación de este viaje llamado vida ...

Esparza Iza Adriana Romina

Dedicatoria

A mi familia por creer en mi en todo este proceso

A mis padres por apoyarme, por acompañarme en cada paso y por enseñarme a nunca darme por
vencido

A mi hermana por su compañía y apoyo

A mis maestros por todos los aprendizajes brindados

Con gratitud,

Samaniego Ramos Luis Alberto

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	20
Abstract.....	21
1. Introducción.....	22
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	22
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)	23
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación	25
1.4. Objetivo general	26
1.5. Objetivos específicos.....	26
2. Marco teórico	27
Teoría del Aprendizaje Significativo	34
Constructivismo Social.....	35
Teoría de la Carga Cognitiva.....	35
Principios del Aprendizaje Multimedia	35
3. Metodología	36
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales Analizar la relación entre el uso de videos educativos y el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera tecnológica de Enfermería.....	36
3.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	38
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	39
4. Resultados.....	46
4.1. Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales.....	46
Análisis FODA de la Institución	46
4.2. Diseño de materiales digitales	57
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	85
5. Conclusiones y Recomendaciones.....	106
6. Referencias Bibliográficas:.....	110
7. Anexos.....	117

Índice de Tablas

Tabla 1.....	22
Tabla 2.....	24
Tabla 3.....	25

Índice de figuras

Figura 1.....	54
Figura 2.....	58
Figura 3.....	58
Figura 4.....	59
Figura 5.....	59
Figura 6.....	60
Figura 7.....	60
Figura 8.....	61
Figura 9.....	61
Figura 10.....	65
Figura 11.....	68
Figura 12.....	68
Figura 13.....	69

Índice de Figuras

Figura 14.....	69
Figura 15.....	70
Figura 16.....	70
Figura 17.....	91

Resumen Ejecutivo

Los videos educativos son herramientas tecnológicas participativas que han transformado significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. El presente trabajo valora la percepción estudiantil sobre la utilización de estos materiales digitales como medio para la formación profesional en la carrera técnica de Enfermería, en un área que requiere de habilidades practicas experimentales y una parte teórica sólida. Se sondea actitudes y experiencias de los estudiantes de segundo y cuarto semestre de la Formación Técnica y Tecnológica de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, con el fin de poder reconocer las fortaleces y áreas de mejora.

Los hallazgos que se presenten durante este proceso facilitaran a mejorar las estrategias didácticas y favorecer un aprendizaje dinámico y representativo, así también buscar oportunidades de mejora tanto para los docentes como los alumnos.

Abstract

Educational videos are participatory technological tools that have significantly transformed the teaching-learning process. The present work assesses the student perception about the use of these digital materials as a means for professional training in the technical career of Nursing, in an area that requires practical experimental skills and a solid theoretical part. Attitudes and experiences of second and fourth semester students of the Technical and Technological Training of the Pontificia Universidad Católica del Ecuador are surveyed, in order to recognize strengths and areas for improvement.

The findings presented during this process will help improve teaching strategies and promote dynamic and representative learning, as well as seek opportunities for improvement for both teachers and students.

1. Introducción

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

La Pontificia Universidad Católica del Ecuador es una entidad entregada a la compañía de Jesús; por consiguiente, su educación está destinada a la formación integral planificada bajo el Paradigma Pedagógico Ignaciano, el cual está integrado por cuatro características vinculadas entre sí: *utilitas* (educación útil), *iustitia* (educación para la justicia), *humanista* (educación con valores) y *fides* (educación creyente, fe cristiana).

La Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) fue fundada el 4 de noviembre de 1946, es la primera universidad jesuita privada del Ecuador que abrió las facultades de Teología y Enfermería, estuvo en la zona norte del país (Ibarra, Carchi y Esmeraldas). En la actualidad tiene siete sedes, 11 campus y se ha transformado constantemente con la creación de nuevas carreras en respuesta al entorno cambiante.

Hoy, continúa ese proceso de transformación con nuevas ofertas académicas. Por ejemplo, PUCE Innova, un programa de carreras que responden a los cambios del mundo contemporáneo. Así también, abrió su nueva oferta Unidad Académica de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE TEC), con carreras técnico-tecnológicas. Con estas nuevas opciones de estudio, la PUCE amplía su mercado en beneficio de la sociedad.

Una destacada extensión de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), brindando cobertura en las diversas regiones del país, incluyendo la Costa, Sierra y Oriente, con el objetivo de proporcionar una amplia gama de programas especializados en formación técnica y tecnológica que otorgan un título de tercer nivel reconocido por la Secretaría de Educación

Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (Senescyt), diseñados para satisfacer las necesidades en los diferentes ámbitos laborales, promoviendo una mayor empleabilidad.

También, esta entidad presenta una variedad de programas educativos que abarcan conocimientos técnicos y tecnológicos específicos, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades prácticas que serán directamente aplicables en sus futuros empleos. Además, estos programas están elaborados para atender las crecientes demandas del mercado laboral, asegurando que los graduados estén bien preparados para enfrentar los desafíos profesionales. La oferta educativa se distingue por su calidad superior, brindando a los estudiantes la oportunidad de recibir una formación técnica y tecnológica de primer nivel, respaldada por su reputación y el prestigio. Los programas están disponibles a precios accesibles, facilitando así el acceso a la educación superior; asimismo ofrece opciones de pago flexibles y horarios adaptables, lo que permite a los estudiantes equilibrar sus estudios con sus responsabilidades laborales u otros compromisos; de esta manera, la institución se compromete a proporcionar una educación accesible y de alta calidad, que responde a las necesidades y expectativas de su diversa población estudiantil (PUCE TEC, 2021).

1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)

A nivel mundial, las plataformas educativas son herramientas populares debido a la capacidad para ajustarse a los entornos de aprendizaje en el aula. Un estudio realizado por Bravo (2021) reveló que, tras el empleo de estas plataformas se evidencia una mejora inmediata en la comprensión de textos, análisis de diversas materias, atención, disciplina y compromiso. Esto recalca la premura de implementar estos recursos, fundamentalmente en el momento de que los estudiantes de tercer nivel indagan la forma de incluirse en el ámbito profesional en lugar de ser excluidos.

En este sentido, en Latinoamérica se analiza el aula invertida, conocida en idioma inglés como Flipped Classroom que se ha creado y diseñado con el objeto de ser más intuitivos y participativos en el aula clase, siendo un método pedagógico que ha contribuido mejorar paulatinamente el ecosistema de la educación superior. Es muy aceptada por el gran nivel de satisfacción de los estudiantes y maestros, contribuyendo a encontrar una notoria mejoría de calificaciones en el aula de clases.

En este trabajo se analizó el uso de las tecnologías de la información y comunicación por parte de los docentes en la enseñanza universitaria, con el fin de establecer una estrategia para el mejoramiento en el proceso de transferencia de conocimientos, enfocado hacia las nuevas tecnologías y manteniendo el entusiasmo en el aula de clases. Actualmente las universidades cuentan con herramientas tecnológicas que facilitan los procesos educativos, y así mismo agilizan la gestión académica. Estas herramientas incluyen las aulas virtuales, softwares educativos, laboratorios de computación, pizarra digital, entre otros. Sin embargo, la existencia de ellas no garantiza el correcto uso de estas, siendo todavía una estrategia de difícil de acceso para muchos docentes.

Modernamente las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se integran como apoyo al trabajo diario en clase y no como recurso primordial de la enseñanza. Por lo tanto, estas herramientas se adaptan en mayor o menor grado al sistema pedagógico habitual de cada docente, esto depende solamente de su formación o actitudes hacia la forma de enseñar y desarrollar el aprendizaje, agregando nuevos métodos en cuanto al uso de las TIC, incluyéndolas en la metodología de la clase con el pasar del tiempo.

Por otro lado, es crucial resaltar la importancia y propósito de esta investigación, pues buscamos analizar cómo perciben los estudiantes de la carrera tecnológica superior en enfermería

la utilización de plataformas tecnológicas digitales que ofertan videos educativos como herramienta educativa que permite complementar la enseñanza tradicional, este estudio se centra en analizar el uso de esta otra manera de enseñanza-aprendizaje y el impacto en el proceso educativo, mediante la opinión de los estudiantes sobre su utilidad, calidad del contenido y la adquisición de conocimientos.

Al examinar las actitudes y experiencias de los estudiantes con esta alternativa interactiva de los videos educativos, se pretende guiar a la implementación efectiva de estos recursos en el ámbito académico y contribuir al desarrollo de estrategias pedagógicas más efectivas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

El propósito de esta investigación es evaluar la percepción de los estudiantes acerca del uso de videos educativos como herramienta complementaria y determinar su efectividad en la mejora durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, la adquisición de conocimientos, y su influencia en la satisfacción académica, para proponer estrategias pedagógicas que potencien su uso en la educación de la carrera técnica de Enfermería.

¿De qué manera perciben los estudiantes de segundo y cuarto semestre de la carrera de Tecnología de Enfermería el impacto del uso de videos educativos durante su proceso de enseñanza-aprendizaje?

1.4. Objetivo general

Analizar la percepción de los estudiantes de segundo y cuarto semestre de la carrera técnica de Enfermería respecto al impacto del uso de videos educativos como recurso de enseñanza-aprendizaje, para determinar su efectividad en el proceso educativo.

1.5. Objetivos específicos

- Evaluar el impacto de los videos educativos implementados por los docentes en la carrera técnica de Enfermería, y su influencia en el proceso de aprendizaje.
- Identificar las preferencias de los estudiantes en cuanto a tipos y formatos de videos educativos, para optimizar su uso en la enseñanza-aprendizaje.
- Analizar la relación entre el uso de videos educativos y el rendimiento académico de los estudiantes en la carrera técnica de Enfermería, para determinar cómo estos recursos afectan su desempeño académico.

2. Marco teórico

Los videos educativos representan una herramienta valiosa para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en los diferentes niveles de estudio, en este caso nos enfocaremos en las carreras tecnológicas. Sin embargo, su eficacia y el máximo aprovechamiento de las mismas depende de una cuidadosa selección de material digital educativo, de una integración amigable para el estudiante y una evaluación constante para poder comprender las percepciones y expectativas de los estudiantes, los docentes pueden aprovechar e incorporar este tipo de herramientas en su proceso enseñanza - aprendizaje, aprovechando al máximo el potencial y la facilidad que nos brindan estas herramientas y de esta manera promover un aprendizaje más activo, significativo y motivador para los estudiantes. Siendo una manera sutil de generar interés en adquirir conocimientos.

Tras atravesar una pandemia que obligó a la población a salvaguardarse en sus hogares, se vio la necesidad de avanzar educación y formación de la población por ende aparecieron varias herramientas digitales que facilitaron la accesibilidad a la educación en línea, misma que ha ido generando mejoras continuas y brindándonos herramientas para una enseñanza interactiva. Siendo estas herramientas amigables tanto con los estudiantes como con los docentes, de esta manera también fomentando interactividad en la clase y cambiando el aula tradicional.

Percepción académica

Hablar de percepción académica incluye la forma en como los estudiantes interpretan, valoran y experimentan aspectos relacionados con su formación académica, tanto en los métodos como los recursos implementados en clases. Por esta razón, según (Gibson, como se citó en Bravo et al., 2019), en su teoría de la percepción, desafió las nociones tradicionales que

postulaban que la percepción se fundamenta en las sensaciones, sugirió que la percepción se basa en la información que proviene del entorno, para ofrecer una visión general de su teoría, la información reside en el ambiente y no en el observador; además, introdujo el concepto de las percepciones dependen de las características invariantes de las formas o perspectivas en el tiempo, lo que se necesita para la formulación de la óptica ecológica son los conceptos de varianza e invariabilidad considerados mutuamente recíprocos.

Este arreglo proporciona información que el observador puede captar a partir de diferentes puntos de vista. Al moverse, el observador altera continuamente su perspectiva del campo visual, revelando así las constantes del entorno. Finalmente, las variaciones en el arreglo óptico indican el movimiento del observador y los cambios en partes del arreglo reflejan el movimiento de los objetos. La revisión presentada aquí facilita la comprensión de cómo el ambiente proporciona información para la percepción y cómo el observador recoge esta información (Bravo y Ramos, 2019).

Videos educativos didácticos

Al ser una herramienta dirigida a los estudiantes, son ellos quienes están en la potestad de valorar la relevancia de su uso durante su formación académica y con ello, fortalecer el contenido que se ofertan en algunas plataformas virtuales que están al alcance de todos. El uso de este tipo de herramientas tiene la finalidad de crear un ambiente interactivo de fortalecimiento de conocimientos que el docente implementa dentro de sus clases. Por tanto, se convierte en un reto el proponer el mejor material por parte del profesor a sus alumnos para con ellos mejorar la calidad de la educación mediante la tecnología (Boillos, 2018, p. 149).

Enseñanza-Aprendizaje

Este proceso educativo resalta la importancia de las decisiones del docente al momento de transmitir las habilidades y valores, para que los estudiantes puedan asimilarlo y procesarlo para el aprendizaje pleno y duradero. En la actualidad, se busca implementar nuevas estrategias para enganchar a los estudiantes y generar interés. Por ende, Fernández y González (2015) afirman que “la enseñanza apoyada en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) depende de factores como la formación tecnológica del docente y la actitud del profesorado” (p. 36), por lo tanto, la formación digital de los docentes se ha convertido en una necesidad fundamental en el ámbito educativo presente, que está determinada por la realidad de los estudiantes.

Según Abreu Alvarado et al. (2018) “el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje” (p. 611). Por su parte Molina y García (2019) ponen de manifiesto que:

El proceso de enseñanza relacionados con el aprendizaje agrupa los actos que realiza el profesor con la intención de plantear situaciones que proporcionen a los estudiantes las posibilidades de aprender, mientras que el proceso de aprendizaje es la conjugación de actividades realizadas por los alumnos con el objetivo de encontrar prominentes resultados o cambios de conducta intelectual, afectivo-volitiva y psicomotriz con determinados éxitos (p. 396).

Se establece que el PEA coloca al estudiante en el centro como protagonista del aprendizaje, mientras que el docente asume el rol de facilitador o guía. Este rol implica que el docente planifique y presente situaciones de aprendizaje que permitan alcanzar los resultados esperados. En este sentido, Buckworth (como se citó en Salazar, 2018) sostiene que “la

preparación de los docentes se define en torno a las expectativas académicas y al éxito pedagógico demostrable en las aulas; esto implica dotar al estudiante de las competencias profesionales que le permitan desarrollar con éxito su práctica docente” (p.12). Esto implica enseñar a los estudiantes habilidades profesionales que les permitan desarrollar eficazmente su práctica docente, es decir, el docente debe adquirir habilidades digitales útiles que fomenten la adquisición de conocimientos de alta calidad por parte de los alumnos, en base a la demanda de un mundo en constante cambio.

Herramientas tecnológicas

En los últimos años la era digital y tecnológica ha ganado más espacio en el ámbito educativo, por esta razón los docentes deben adquirir los conocimientos y destrezas necesarias para integrar la tecnología a los procesos de enseñanza, La competencia digital en los docentes, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco,2008) debe ser el propósito de la formación, dado que los estudiantes deben adquirir competencia digital y del tratamiento de la información explícita en el currículum. Para ello, la formación del profesorado debería dirigirse a un modelo que encaje en la formación preliminar y permanente respecto a la integración de las TIC.

Desde que apareció la era de la computación, es bastante común que los estudiantes utilicen varias de estas herramientas al momento de realizar sus tareas académicas. Sin duda dichos recursos les han facilitado su trabajo: el tiempo que utilizan ahora es menor al que utilizaban anteriormente. Antes se tenía que ir físicamente a la biblioteca, por ejemplo; ahora ya no es necesario desplazarse, pues la consulta de material informativo puede hacerse desde casa por una computadora portátil o de escritorio, teléfono móvil, tableta, cualquier dispositivo conectado a Internet.

Plataformas digitales

Son infraestructuras digitales que posibilitan la interacción de dos o más grupos, por ende, se posicionan como estructuras que reúnen a diferentes usuarios, clientes, anunciantes, prestadores de servicio etc. Es el intermediario que a través de una plataforma en línea conecta a los prestadores con los usuarios facilitando las interacciones entre ellos.

La evolución de las tecnologías ha generado un gran impacto en el ámbito social y con ello se ha incluido en la educación diferentes herramientas tecnológicas que han permitido que el sistema educativo tenga continuamente transformaciones favorables que motiven a los alumnos mediante la interacción y manipulación de las diferentes plataformas digitales educativas con el fin de facilitar el aprendizaje de los estudiantes para que sean autónomos en la construcción de sus conocimientos y obtengan un aprendizaje significativo. Por los avances tecnológicos surge la educación virtual con el uso de plataformas digitales educativas que resulta como una alternativa para un mundo que genera una nueva visión del entorno económico, social y político de las relaciones pedagógicas y de las tecnologías de la información y comunicación (Vital,2021).

Youtube.Edu

La creciente necesidad de videos educativos sin distracciones de música y entretenimiento llevó al lanzamiento de YouTube.EDU en diciembre de 2009. Este sitio, accesible a través de una configuración específica en la red, permite a los usuarios ver contenidos exclusivamente educativos. En su primer año, YouTube.EDU se convirtió en uno de los mayores repositorios de videos educativos globalmente, ofreciendo más de 350 cursos completos en siete

idiomas, con un crecimiento anual del 75%. También incorporó subtítulos para traducción automática y se valoran los cursos completos disponibles (Ramírez, 2016).

Tiktok

Una plataforma interactiva social, que sirve de punto de encuentro en la actualidad convoca a profesionales de la educación y expertos para la creación de contenido de índole educativo con los mil millones de usuarios que tiene la plataforma en todo el mundo. Permitiendo la visualización del valor educativo que tiene la plataforma, tomando como herramienta masiva para compartir su conocimiento y su experiencia en este campo.

Telegram

Es una aplicación de mensajería instantánea que ha demostrado ser una herramienta sólida para la docencia, tanto para la comunicación asíncrona como para la síncrona. Su gratuidad y la posibilidad de ser utilizada en diferentes dispositivos favorecen su integración en entornos de aprendizaje colaborativo, permitiendo una comunicación eficiente entre docentes y estudiantes. Además, Telegram ofrece características innovadoras como los canales y los bots, que facilitan la distribución de información y la interacción educativa, respectivamente (Martínez et al., 2017).

El uso de recursos digitales, a través de aplicaciones como la mencionada, se ha convertido en una estrategia común en el ámbito educativo. Hace tan solo tres o cuatro décadas, la implementación de recursos tecnológicos era limitada debido a los altos costos asociados con la adquisición de equipos necesarios para su producción y reproducción. Sin embargo, en los últimos años, el acceso a internet ha facilitado y potenciado significativamente el uso de

aplicaciones como Telegram para la comunicación y el intercambio de información en la educación (Pattier, 2020).

Facebook

Facebook se define a sí misma como “una herramienta social que te conecta con personas a tu alrededor”. Esta red social fue creada por Mark Zuckerber, estudiante de la universidad de Harvard junto con unos compañeros en febrero del 2004, con el objetivo de crear una comunidad para las universidades estadounidenses. Con el tiempo ha ido extendiéndose a lo largo y ancho del planeta, sin cerrarse al ámbito académico.

Las redes sociales como Facebook han aumentado considerablemente su popularidad en los últimos años. Forman parte de la ya tan nombrada Web 2.0, como un tipo de aplicación más entre los miles que utilizan la red. La socialización es un factor que ha cobrado importancia con el desarrollo de la Web 2.0. Si antes primaba la información en la red, hoy son las conexiones entre usuarios, el elemento sobre el cual gira todo el funcionamiento de la Web. La colaboración, más que nunca, es común entre los estudiantes. Los recursos en línea de la Web 2.0, además de ser herramientas que optimizan la gestión de la información, se convierten en instrumentos que favorecen la conformación de redes de innovación y generación de conocimientos basadas en la reciprocidad y la cooperación.

Educa Ec

Educa es un canal de televisión pública de Ecuador, fundado en el 2012 como un programa y en el 2013 como un canal independiente. Se define a sí mismo como un portal educativo que facilita el seguimiento y control de la gestión educativa para contribuir al

mejoramiento continuo de la calidad de la educación, mediante la implementación de servicios virtuales como: gestión de control escolar, gestión docente, trámites ciudadanos, etc.

También, orienta sus servicios educativos en línea a los diferentes actores de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, autoridades de instituciones educativas, padres de familia y comunidad en general que forman parte del sistema educativo fiscal, particular, fiscomisional o municipal. Con el portal de servicios educativos virtuales Educar Ecuador, generamos facilidades de acceso a la ciudadanía y satisfacemos la demanda de una institución moderna que va a la vanguardia del uso de las tecnologías de la información. Esta plataforma actualmente se encuentra disponible también como aplicación para Android, donde se podría tener acceso a la programación las 24 horas del día durante todo el año.

Teoría del Aprendizaje Significativo

David Ausubel, en su teoría, señala que el aprendizaje efectivo ocurre cuando los estudiantes relacionan nuevos conocimientos con estructuras cognitivas ya existentes. Este enfoque se aleja del aprendizaje memorístico y se enfoca en fomentar la comprensión profunda y duradera. Los videos educativos se posicionan como herramientas clave en este proceso al presentar información de manera clara y contextualizada. Ejemplo de esto se encuentra en la formación en Enfermería, un video que muestre cómo medir los signos vitales no solo presenta procedimientos técnicos, sino que también puede vincularse con conocimientos previos de anatomía o fisiología. Esta conexión ayuda a que los estudiantes comprendan no solo el "cómo", sino también el "por qué" detrás de cada práctica clínica (Ausubel, 1968).

Constructivismo Social

El constructivismo social, propuesto por Lev Vygotsky en 1978, enfatiza que el aprendizaje se construye a través de la interacción social y la mediación de herramientas culturales. Es así como, los videos educativos y las plataformas digitales actúan como mediadores del conocimiento, facilitando la colaboración entre estudiantes y docentes. Los entornos virtuales, como foros de discusión o grupos en aplicaciones como Telegram, permiten que los estudiantes analicen y compartan sus experiencias relacionadas con los contenidos de los videos. (Vygotsky, 1978).

Teoría de la Carga Cognitiva

John Sweller destaca que la capacidad cognitiva humana tiene límites, y que los materiales educativos deben diseñarse para optimizar el uso de esta capacidad. Los videos educativos diseñados de manera adecuada pueden minimizar la carga cognitiva al dividir el contenido en segmentos manejables y evitar la inclusión de información irrelevante o distractora. Ayudando en temas complejos como los procedimientos médicos, donde una sobrecarga de información puede dificultar la comprensión y el aprendizaje efectivo (Sweller, 1988).

En el caso de la formación en Enfermería, un video que explique el proceso de desinfección de instrumental quirúrgico puede segmentarse en pasos claros, con pausas que permitan a los estudiantes reflexionar y procesar cada etapa antes de pasar a la siguiente.

Principios del Aprendizaje Multimedia

Los principios del aprendizaje multimedia, desarrollados por Richard Mayer, proporcionan un marco teórico para maximizar la efectividad de los materiales educativos audiovisuales. Entre los principios más relevantes se encuentra el principio de modalidad, que

sugiere combinar narraciones auditivas con representaciones visuales para mejorar la retención y comprensión. (Mayer, 2001).

En la enseñanza de Enfermería, estos principios pueden aplicarse al diseño de videos educativos que incluyan imágenes detalladas de procedimientos clínicos acompañadas de explicaciones narradas, ejemplo de esto, un video que explique la toma de presión arterial, el cual puede mostrar un diagrama del sistema circulatorio mientras una narración detalla los pasos necesarios. Al integrar estos principios, se asegura que los estudiantes no solo comprendan el procedimiento, sino también su relevancia en el contexto clínico.

3. Metodología

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

Analizar la relación entre el uso de videos educativos y el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera tecnológica de Enfermería.

Es importante analizar cómo la ética influye en la enseñanza virtual en los espacios interactivos, ya que al formar profesionales estamos en la obligación de impartir principios y valores con los cuales los estudiantes estarán en la capacidad de utilizar las nuevas metodologías de aprendizaje, con responsabilidad y criterio para discernir la calidad de la información en esta era digital y el impacto de las redes sociales durante su proceso de aprendizaje. De esta manera, la universidad lleva a la práctica esta disciplina filosófica.

La introducción de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de aprendizaje han supuesto la creación de un espacio educativo, con nuevas reglas que exige nuevos roles tanto para docentes como para estudiantes, destinados a fomentar los valores éticos como la responsabilidad estudiantil, y con el objetivo de formar profesionales idóneos capaces de utilizar estas herramientas de vanguardia. Los ambientes virtuales de aprendizaje son escenarios para intercambiar conocimientos, distribuir información, aplicar enseñanzas, evaluar la consecución de logros y garantizar la autenticidad y transparencia de los actores (Cando et al., 2017).

En estos ambientes los estudiantes seleccionan de manera autónoma sus entornos personales de aprendizaje (PLE) por sus siglas en inglés, con recursos físicos, tecnológicos, procesos de aprendizaje y comunicacionales. Identificar las preferencias de los estudiantes en cuanto a los tipos y formatos de videos educativos utilizados para la enseñanza-aprendizaje.

Tabla 1

Cuadro de actividades

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha de inicio	Fecha fin	Verificable
Encuesta/Determinar preguntas de uso de videos vs enseñanza (Google Forms)	Solicitar permiso a las autoridades para impartir la encuesta a los estudiantes	05 de agosto del 2024	12 de agosto del 2024	Encuesta
Determinar la muestra/Aplicar la encuesta	Aplicar la encuesta a 58 estudiantes de enfermería de segundo y cuarto semestre	13 de agosto del 2024	17 de agosto del 2024	Encuesta
Resultados de la encuesta	Demostrar resultados a las autoridades de la institución	18 de agosto del 2024	22 de agosto del 2024	Listado de resultados obtenidos

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

Identificar las preferencias de los estudiantes en cuanto a los tipos y formatos de videos educativos utilizados para la enseñanza-aprendizaje.

Se consideran material didáctico digitales aquellos recursos creados con software donde su finalidad es ser utilizado con fines educativos, estas herramientas y contenido según Terán (2022) se utilizan como medio tecnológico para facilitar el aprendizaje son de apoyo para los docentes siempre y cuando, cumplan con el objetivo de aprendizaje y el contenido proyectado contenga valor educativo, y aporte en el proceso, enseñanza - aprendizaje. Estos elementos empleados facilitarán el aprendizaje a sus alumnos.

Para seleccionar el mejor material educativo, el mismo autor menciona que hay que tomar en cuenta que se ajuste a nuestras necesidades, identificar si el material necesario cumple con los objetivos y obtener resultados deseados en los estudiantes. Debemos tomar en cuenta al seleccionar materiales educativos digitales los conocimientos mínimos de navegación del estudiante con lo cual pueda hacer uso correcto de estas herramientas, captando así el interés por obtener conocimientos sobre el tema impartido por el docente.

Para la investigación es importante conocer las preferencias de los estudiantes en cuanto al material que utilicemos, debemos tomar en consideración que sea acorde a las necesidades, sus preferencias y accesibilidad siendo así viable y provechoso. Si consideramos las preferencias de los estudiantes al momento de utilizar las diferentes herramientas el aprendizaje será de mayor impacto para adquirir conocimientos sobre el tema.

Tabla 2*Actividades fase 2*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Definir un tema de aprendizaje (medidas de bioseguridad en salud)	Docente indica el tema a desarrollar	05 de agosto del 2024	12 de agosto del 2024	Video
Diseño del contenido en Genially y subirlo a YouTube	Ayuda en la preparación de tema con participación del Docente	13 de agosto del 2024	17 de agosto del 2024	Plataforma Genially/Plataforma de YouTube
Evaluar mediante encuesta	Demostrar resultados a las autoridades de la institución	18 de agosto del 2024	22 de agosto del 2024	Resultados de la encuesta

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales*Tecnología de Enfermería*

Las plataformas educativas en entornos virtuales se han convertido en herramientas fundamentales para la autoformación de los estudiantes. Estas plataformas contribuyen significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo métodos más técnicos, lúdicos e intuitivos. Además, permiten que los estudiantes accedan a recursos adaptados a las necesidades y expectativas de esta generación, manteniéndolos motivados y comprometidos con su aprendizaje de manera continua.

Para esta investigación resulta de principal interés “evaluar la relevancia” de videos educativos utilizados por docentes en la carrera Tecnológica de Enfermería. En esta tónica existen numerosas plataformas de gestión educativa en internet; sin embargo, YouTube es una de

las más populares entre los docentes. Esto se debe principalmente a la vasta diversidad de contenidos disponibles, lo que hace que tanto estudiantes como profesores recurran a YouTube para investigar cualquier tema que deseen aprender (Hong y Chen, 2015). Además, la gratuidad de los contenidos y la facilidad de navegación en su entorno convierten a esta plataforma de vídeo la más utilizada con fines educativos.

Las instituciones educativas la utilizan como parte de la estructura de programas de aprendizaje de manera formal para almacenar y difundir videos, de las asignaturas básicas y complementarias. Según Rodríguez y Fernández (2017), aunque es complicado obtener un registro exacto de todas las instituciones que emplean esta práctica, es evidente que universidades de prestigio, como Berkeley, Stanford y el MIT, utilizan YouTube como un canal educativo.

Tabla 3

Actividades tercera fase

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha de inicio	Fecha fin	Verificable
Plataforma de interés/encuesta de gustos como Facebook, YouTube, etc.	Encuestar a los estudiantes y docentes sobre la preferencia de plataforma	05 de agosto del 2024	12 de agosto del 2024	Encuesta
Difundir videos sobre el tema seleccionado en una plataforma seleccionada	Enviar los videos realizados a los estudiantes y docentes	13 de agosto del 2024	17 de agosto del 2024	Videos/plataforma
Evaluar el contenido de los videos si son comprensibles para los	Evaluar si los videos fueron comprensibles para docentes y estudiantes	18 de agosto del 2024	22 de agosto del 2024	Encuesta de satisfacción

3.4. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

Necesidad del Proyecto: ¿Por qué se va a hacer?

La transformación digital y el avance de las tecnologías educativas han modificado profundamente la manera en que se imparte y se recibe educación. En particular, la implementación de videos educativos ha demostrado ser un recurso efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando una alternativa más dinámica y accesible a la enseñanza tradicional.

Este proyecto busca responder a la creciente necesidad de evaluar y optimizar el uso de videos educativos en la enseñanza de la carrera técnica de Enfermería en la PUCE TEC. Dado el contexto actual, donde la formación a distancia y el uso de recursos digitales son fundamentales, es imprescindible evaluar cómo los estudiantes perciben estos recursos y cómo estos impactan en su aprendizaje.

Finalidad del Proyecto: ¿Para qué se va a hacer?

El proyecto tiene como finalidad principal analizar la percepción de los estudiantes de la carrera técnica de Enfermería sobre el uso de videos educativos. Esto permitirá no solo evaluar la efectividad de estos recursos en mejorar el aprendizaje, sino también identificar áreas de oportunidad para su optimización. El objetivo final es fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la integración efectiva de tecnologías educativas que respondan a las necesidades y expectativas de los estudiantes, contribuyendo así a la formación de profesionales más capacitados y preparados para el mercado laboral actual.

Problemáticas que resuelve:

El proyecto abordará las siguientes problemáticas:

Desconexión entre la oferta educativa y las necesidades de los estudiantes. Al analizar las preferencias y percepciones de los estudiantes sobre los videos educativos, se busca alinear mejor los recursos pedagógicos con sus expectativas y necesidades.

Ineficiencia en el uso de tecnologías educativas. El proyecto permitirá identificar las fortalezas y debilidades en el uso actual de videos educativos, proporcionando recomendaciones para su optimización. Bajo impacto en el aprendizaje: Al evaluar cómo los videos educativos influyen en el rendimiento académico, se podrán proponer estrategias para maximizar su impacto positivo en el aprendizaje.

Exigencias del Proyecto: ¿Cómo se va a hacer?

Para llevar a cabo este proyecto, se implementará un enfoque metodológico cualitativo abordando los siguientes puntos:

Encuestas y análisis de datos. Se aplicarán encuestas a estudiantes de segundo y cuarto semestre de la carrera técnica de Enfermería para recolectar datos sobre su percepción y experiencia con los videos educativos.

Evaluación del rendimiento académico. Se analizará el rendimiento académico de los estudiantes en relación con el uso de videos educativos, buscando correlaciones que permitan evaluar su efectividad.

Recomendaciones basadas en evidencia. Los resultados obtenidos se utilizarán para formular recomendaciones que optimicen el uso de videos educativos, promoviendo una enseñanza más efectiva y centrada en el estudiante.

Misión, Visión y Valores de PUCE TEC

Misión. Formar profesionales técnicos y tecnólogos altamente competentes, comprometidos con la excelencia académica y el desarrollo integral de la sociedad ecuatoriana, mediante una educación de calidad que integre conocimientos técnicos y valores humanos.

Visión. Ser la institución líder en formación técnica y tecnológica en Ecuador, reconocida por su innovación educativa, calidad académica y compromiso social, con un enfoque en la creación de profesionales que aporten al desarrollo sostenible del país.

Valores. Compromiso con la excelencia, responsabilidad social, innovación educativa, integridad, y respeto por la diversidad cultural y social.

3.5. Diseño de materiales educativos digitales

En este apartado se incluirán los pasos a seguir para dar respuesta al objetivo específico del trabajo de titulación, que tiene relación con la asignatura de Diseño de materiales educativos digitales.

RELACIÓN DEL OBJETIVO ESPECÍFICO CON LA ASIGNATURA

Recursos digitales educativos planteados

Los recursos digitales educativos que acompañarán durante el proceso de mediación pedagógico e intervención educativa de los alumnos:

S1. Para la primera sesión. - Se realizará una lluvia de ideas en la cual todos los estudiantes involucrados buscarán plasmar sus preferencias en cuanto a temas de mayor interés en la carrera tecnológica de enfermería, así también conocer qué tipo de recurso digital es con el que mejor se familiarizan y les gustaría trabajar buscando de alguna manera mejorar su calidad de enseñanza- aprendizaje. Al buscar e identificar sus preferencias en las herramientas utilizadas ayudará a incentivar a los alumnos a un aprendizaje autónomo y crear un hábito de estudio.

S2. Para la segunda sesión. - Se realiza una infografía en la cual se va a proyectar datos relevantes y nombres técnicos, así también despejar dudas y mitos de la carrera de enfermería, en esta actividad los estudiantes podrán acceder y de una manera interactiva diseñar, elaborar y presentar de murales temáticos pedagógicos basados en el uso de nuevas herramientas digitales. Las infografías realizadas deberán cumplir parámetros para no sobrecargar de información y que sea un material amigable para los estudiantes.

S3: Para la tercera sesión. - Crear un vídeo acerca de cómo se debe realizar la limpieza, desinfección y esterilización de material quirúrgico con una duración de 5 a 8 minutos, donde se realizará una presentación de cada uno de los insumos de limpieza, su funcionalidad y uso adecuado, el profesor guiará a cada equipo buscando colaboración y cooperación de cada uno de los integrantes.

3.6. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

En primer lugar, identificaremos a los 3 componentes que intervienen en el proceso educativo

¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

En nuestro trabajo y para quienes realizamos los recursos educativos será para los estudiantes de la Pontificia Universidad Católica de la carrera de Tecnología Superior en Enfermería quienes cursan el cuarto y segundo semestre de la carrera.

¿Quiénes serán los docentes?

Los docentes son quienes estarán a cargo de la planificación de las actividades, seremos los integrantes del grupo con un previo estudio y preparación del tema a tratar, indicando cómo se utilizarán las herramientas para aprovechar de una mejor y efectiva forma el recurso.

¿Dónde se producirá la acción educativa?

La acción educativa se producirá en las aulas de la institución, será una clase con enfoque de flipped Classroom, en donde el alumno adquiere conocimientos previos y conjuntamente con el docente consolidar el aprendizaje, los estudiantes tendrán a su disposición una plataforma virtual, misma que estará disponible para el acceso según la planificación establecida para cada semana. Las clases serán grabadas y subidas a la plataforma con la finalidad que los estudiantes no se atrasen en la materia, de esta manera puedan revisar las veces necesarias sobre el material y los temas tratados, el estudiante tendrá todas las herramientas disponibles para su aprendizaje autónomo.

4. Resultados

4.1. Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales.

Análisis FODA de la Institución

Fortalezas

- **Reputación Académica:** PUCE TEC cuenta con una sólida reputación en la formación técnica y tecnológica, respaldada por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- **Amplia Oferta Educativa:** Ofrece una amplia gama de programas técnicos y tecnológicos diseñados para responder a las necesidades del mercado laboral actual.
- **Recursos Tecnológicos:** Dispone de herramientas tecnológicas e infraestructura avanzada que facilita la enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales.
- **Perfil profesional:** Personal altamente capacitado en diversas áreas tecnológicas, con conocimientos actualizados y habilidades especializadas.

Oportunidades

- **Creciente Demanda de Educación Técnica:** El aumento en la demanda de programas técnicos y tecnológicos brinda una oportunidad para expandir su oferta académica.
- **Innovación Tecnológica:** La incorporación de nuevas tecnologías educativas puede mejorar la calidad y efectividad de la enseñanza.
- **Colaboraciones Estratégicas:** Establecer alianzas con instituciones nacionales e internacionales para fortalecer los programas académicos y la investigación.

- **Evaluación a docentes:** Identificar las oportunidades de mejora en cuanto a la metodología y recursos utilizados por el docente, a través de una evaluación de satisfacción estudiantil.

Debilidades

- **Limitación en Recursos Financieros:** La disponibilidad de recursos financieros para la actualización tecnológica y la expansión de infraestructura es limitada.
- **Desafíos en la Formación Docente:** Existe resistencia al cambio, falta de motivaciones e incentivos para participar en programas de desarrollo profesional. Estos desafíos dificultan la toma de decisiones de continuar preparándose y así darle un valor agregado a la formación estudiantil de la institución.

Amenazas

- **Competencia Institucionales:** La competencia de universidades y centros de formación técnica en cuanto a oferta académica y costos, que van innovando en el uso de nuevas herramientas tecnológicas educativas.
- **Desigualdad en el Acceso a la Tecnología:** Algunos estudiantes pueden enfrentar dificultades desde sus hogares para acceder a las herramientas tecnológicas que brinda la institución y de esta manera no pueden aprovechar su máximo potencial.
- **Avances Tecnológicos:** La velocidad con la que las tecnologías avanzan puede hacer que los sistemas y equipos actuales se vuelvan obsoletos rápidamente, generando la necesidad de constantes actualizaciones.

- **Falta de recursos:** Los costos asociados con la implementación, mantenimiento y actualización de tecnologías pueden ser altos y pueden superar los presupuestos disponibles.

Propuesta entregable 2

Introducción

La formación en enfermería no solo implica la adquisición de conocimientos técnicos, sino también la internalización de principios éticos que guíen la actuación profesional. En este sentido, el uso de recursos audiovisuales como herramientas educativas puede jugar un papel fundamental, siempre que se respete un marco ético que asegure el manejo adecuado de estos materiales. Un código ético es esencial para regular la relación entre estudiantes, docentes y los recursos audiovisuales, garantizando el respeto a los derechos de autor, la privacidad y la integridad de los pacientes y profesionales que pudieran estar representados en estos medios (Agama et al., 2019).

El cine y otros recursos audiovisuales han demostrado ser valiosas herramientas pedagógicas en la formación de enfermeros, ya que permiten la reflexión sobre situaciones complejas que enfrentan en la práctica profesional. Según Hein (2020), el cine utilizado en contextos educativos mejora la comprensión teórica de los estudiantes y facilita el desarrollo de competencias éticas, especialmente en áreas como la salud mental. Además, el uso de estos recursos fomenta la capacidad de análisis crítico y la empatía, elementos esenciales en la atención sanitaria.

Para asegurar que estos beneficios se obtengan de manera adecuada, es fundamental contar con un código ético que guíe la selección y uso de los materiales audiovisuales. Fariña y

Ormart (2009) señalan que los recursos audiovisuales, cuando son utilizados con un enfoque ético, permiten plantear dilemas morales que enriquecen el proceso formativo, siempre que estén alineados con objetivos educativos claros. En este sentido, el Racial and Ethical Sensitivity Test (REST), desarrollado por Brabeck et al. (2000), ha sido una herramienta útil para evaluar la sensibilidad ética en situaciones complejas, demostrando que los medios audiovisuales pueden ser un recurso efectivo para la enseñanza de la ética en el ámbito educativo.

Por lo tanto, la implementación de un código ético en el uso de recursos audiovisuales no solo protege los derechos de las partes involucradas, sino que también fomenta una formación más profunda y significativa, orientada a la ética profesional y el desarrollo integral de los futuros enfermeros.

Compromisos y Deberes En Relación con el Alumnado

Compromisos

- Los docentes tienen que adaptarse a estas demandas emergentes, enfrentándose a múltiples desafíos, desde la transformación digital hasta la diversidad de competencias requeridas para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje del estudiantado.
- El docente se compromete a promover la justicia y la equidad en el aula, garantizando oportunidades iguales para todos los alumnos.
- El docente se compromete a atender las necesidades individuales de cada estudiante, adaptando su enseñanza para que todos puedan aprender de manera efectiva.
- El docente se compromete a evaluar a los estudiantes de manera justa, transparente y constructiva, brindando retroalimentación que les permita mejorar.

- El docente se compromete a motivar y apoyar emocionalmente a los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje seguro, respetuoso y estimulante.

Deberes

- Contribuir activamente al ejercicio efectivo del principio constitucional del derecho a la educación por parte del alumnado.
- Promover la formación integral del alumnado buscando los recursos y estrategias innovadoras necesarias con la finalidad de brindar una educación acorde a las necesidades, formando profesionales capaces de aportar en nuestra sociedad de una manera activa.
- El docente debe brindar apoyo emocional y motivación al alumno para fomentar su confianza y autoestima ayudarlo a superar obstáculos.
- El docente debe crear un ambiente de aprendizaje seguro, respetuoso e inclusivo que permita al alumno sentirse cómodo y seguro para explorar, preguntar y aprender.
- El docente debe respetar la dignidad y autonomía del alumno, reconociendo su derecho a tomar decisiones y asumir responsabilidades en su propio aprendizaje.
- El docente debe velar por el bienestar y seguridad del alumno, protegiéndolo de cualquier daño físico o emocional, y denunciando cualquier situación de abuso o negligencia.

Compromisos y Deberes en Relación con las Familias y Tutores del Alumnado

La relación entre familia y escuela es fundamental para el desarrollo del alumno. Ambos contextos están ligados y el potencial positivo de ambos se amplifica si trabajan juntos por un mismo fin: contribuir al desarrollo físico, emocional e intelectual del alumnado.

Compromisos

- Respetar y seguir las normas éticas establecidas.
- Tratar a los demás con respeto y dignidad.
- Ser honestos y transparentes en sus acciones y decisiones.
- Apoyar y promover un ambiente de aprendizaje positivo.

Deberes

- Informar sobre violaciones al código ético.
- Participar en la resolución de conflictos de manera constructiva.
- Mantener la confidencialidad y privacidad de la información.
- Colaborar con la institución para mejorar el ambiente de aprendizaje.

Compromisos y Deberes en Relación con la Profesión

Compromisos

- Desarrollar con profesionalidad nuestra labor como docentes brindando una enseñanza-aprendizaje inclusivo acorde a las nuevas generaciones con estándares de calidad.
- Implementar estrategias innovadoras para que los estudiantes desarrollen sus capacidades intelectuales y despierte su interés en un entorno a favor de las nuevas generaciones.
- Capacitación constantemente buscando ampliar sus metas, y de esta manera adaptarse al uso de las nuevas herramientas tecnológicas digitales.

Deberes

- Mantener la actualización y mejora continua El docente debe estar al tanto de las tendencias, investigaciones y tecnologías educativas para mejorar su práctica docente.
- El docente debe cumplir con los estándares y normas éticas establecidos por la profesión y la institución educativas.

Compromisos y Deberes en Relación con la Sociedad

Compromisos

- Asumir y cumplir los deberes de formar profesionales con capacidades y aptitudes para desenvolverse con responsabilidad e ímpetu en nuestra sociedad.
- Implementar acciones que favorezcan la inclusión de nuevos profesionales con formación y desarrollo, de esta manera poder contribuir con la sociedad y el entorno donde se desenvuelve.

Deberes

- Colaborar con la comunidad estableciendo vínculos con entidades locales y gubernamentales, redes de apoyo para promover la educación inclusiva.
- Orientar y capacitar de manera permanente sobre el aporte de los profesionales al desarrollo de la sociedad en general.

Propuesta entregable

Elaboración de una Guía de Buenas Prácticas en la Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Justificación

El avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado la educación, especialmente en la formación técnica y profesional. En carreras como Enfermería, donde el aprendizaje práctico es crucial, el uso de videos educativos en entornos virtuales de aprendizaje ha demostrado ser una herramienta valiosa. Sin embargo, la percepción de los estudiantes sobre su eficacia depende en gran medida de cómo se comunican los contenidos y se interactúan en estos espacios. Crear un ambiente de comunicación eficiente y humana es clave para el éxito de la enseñanza.

La evolución e inclusión constante de las nuevas tecnologías de la información y comunicación han propiciado la creación de plataformas digitales donde las personas promueven espacios de aprendizaje y nuevas formas de comunicarse, es así como debemos adaptarnos a un mundo virtual y crear un protocolo de comunicación basado en buscar corregir las malas praxis, para ello se debe establecer un código en el cual se logre minimizar de alguna manera estas malas prácticas, con esto se busca que no existan resultados negativos ocasionados por la mala transmisión de los mensajes o información.

La educación en línea y los entornos virtuales de aprendizaje se han convertido en una realidad cada vez más común en la educación actual, sin embargo, la comunicación efectiva en estos entornos puede ser un desafío. La falta de interacción personal y la diversidad de estilos de aprendizaje y la barrera tecnológica pueden obstaculizar la comprensión y el aprovechamiento

del aprendizaje. Por lo tanto, establecer buenas prácticas de comunicación en los entornos virtuales se vuelve fundamental para maximizar el uso de estos recursos audiovisuales.

Guía de Buenas prácticas en la Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Entornos

Virtuales de Aprendizaje

La persona que lidera una charla virtual debe proyectarse de manera efectiva siendo un guía, facilitador y mediador entre los participantes, ofreciendo los recursos apropiados en un ambiente virtual. La moderación activa también implica incentivar la participación de estudiantes más reservados, creando un equilibrio entre la comunicación de ideas y el respeto por las opiniones diversas (González y Torres, 2021).

Es importante que los videos educativos tengan claridad y se presenten con un propósito. Los estudiantes de Enfermería valoran los videos que explican procedimientos clínicos de manera precisa y con instrucciones fáciles de seguir, ya que esto les permite replicar habilidades en un entorno controlado (Pérez y Martínez, 2023). Al introducir un video, el docente debe explicar su relevancia y objetivos, guiando a los estudiantes sobre cómo usar ese recurso en su proceso de aprendizaje.

La comunicación en un foro debe ser clara y precisa tanto de la persona que lidera la reunión como de las personas que participan en ella, buscando siempre el solucionar las dudas e inquietudes que se pudieran presentar. La simple presentación de videos no es suficiente. Es esencial promover un espacio para la reflexión crítica y la discusión después de cada video. Los foros o sesiones de preguntas y respuestas deben invitar a los estudiantes a expresar dudas y compartir experiencias. Un estudio encontró que la interacción post-video mejora la retención de

conceptos entre estudiantes de Enfermería, ayudándolos a relacionar la teoría con la práctica (López y Rodríguez, 2022).

La comunicación en los entornos virtuales debe ser inclusiva y accesible. Dado que los estudiantes pueden tener diferentes niveles de acceso a la tecnología y variaciones en su ritmo de aprendizaje, es fundamental que los videos y las discusiones posteriores estén diseñados de manera accesible para todos. Por ejemplo, los vídeos deben incluir subtítulos y estar disponibles para su descarga en formatos de baja resolución, si es necesario (Díaz, 2024).

Para una buena práctica en un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) no puede limitarse a utilizar como depositario de apuntes y documentos, sino a flexibilizar el proceso formativo de los estudiantes, realizar innovaciones educativas y transformar los procesos de evaluación. El uso de las herramientas tecnológicas y plataformas de comunicación implementadas por la institución, para compartir información y documentos debe ser de fácil acceso para todos los usuarios.

Fomentando un ambiente de apoyo y respeto

Los estudiantes al enfrentarse a temas complejos pueden sentirse intimidados o inseguros. Los docentes deben fomentar un entorno en el que los estudiantes se sientan cómodos al hacer preguntas y expresar sus opiniones. Los estudios han demostrado que un ambiente respetuoso y de apoyo emocional en los foros de discusión aumenta la participación y promueve el aprendizaje significativo (Ramírez et al., 2021).

Los docentes deben modelar una comunicación asertiva, respondiendo de manera rápida y empática a las inquietudes de los estudiantes. El asertividad es clave para manejar malentendidos y evitar que los pequeños conflictos escalen. Además, la empatía es vital para que

los estudiantes sientan que sus preocupaciones son atendidas, lo que mejora su percepción del curso y su motivación para aprender (Morales, 2023).

Integración de redes sociales y plataformas colaborativas

Las redes sociales, como grupos en Facebook o chats de WhatsApp, pueden ser herramientas valiosas para la comunicación rápida y el intercambio de recursos. No obstante, es importante mantener un tono profesional en estas interacciones. Los docentes deben establecer normas claras para el uso de estas plataformas, asegurándose de que la comunicación sea respetuosa y enfocada en el aprendizaje (Fernández y Gómez, 2020).

Evaluación y mejora continua de la comunicación en entornos virtuales

Para asegurar que las estrategias de comunicación están siendo efectivas, es recomendable implementar encuestas periódicas que evalúen la percepción de los estudiantes sobre la claridad y accesibilidad de los videos y otros recursos educativos. Esto permite ajustar la enseñanza en función de las necesidades reales de los estudiantes (Quilca et al., 2024).

Un enfoque basado en la mejora continua requiere una retroalimentación constante entre docentes y estudiantes. Los comentarios constructivos, tanto sobre la comunicación en los foros, videos, tutorías de reforzamiento y entre otros, son clave para crear un entorno más adaptado a las necesidades de los alumnos (López y Ruiz, 2022).

4.2. Diseño de materiales digitales

Preguntas de Reflexión

La pregunta es evidenciar si el uso de videos educativos como parte de la formación de los estudiantes en la carrera de tecnología de enfermería logra cubrir las necesidades, expectativa y fortalecer su conocimiento en el ámbito profesional, con esto se pretende guiar a la implementación efectiva de estos recursos en el ámbito académico y contribuir al desarrollo de estrategias pedagógicas más efectivas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, la capacitación del profesorado debería dirigirse a un modelo que encaje en la formación preliminar y permanente respecto a la integración de las TIC, buscando de esta manera sustituir el modelo tradicional de enseñanza- aprendizaje.

Objetivos

Adecuación. Utilizar herramientas digitales para crear material didáctico adecuado buscando promover un aprendizaje activo y significativo.

Idoneidad. Capacidad de los estudiantes adaptarse a la nueva era digital mediante el uso de las nuevas herramientas tecnológicas de enseñanza-aprendizaje.

Necesidad. Adaptarse al uso y aplicación de videos educativos como parte de las nuevas herramientas tic, induciendo a la participación y colaboración activa de todos los estudiantes.

Interactividad. Por la facilidad de despertar el interés y fomentar la capacidad de crear contenido multimedia educativo en plataformas digitales.

Transferencia. Por la conexión tecnológica que representa el uso de estos recursos digitales y experienciales.

Flexibilidad. Facilita el aprendizaje, la comunicación y el trabajo en equipo durante el proceso educativo.

¿La Planificación e Integración de Recursos Educativos Capta la atención de los alumnos?

Hemos podido evidenciar que los videos educativos representan una herramienta valiosa para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en carreras tecnológicas. Sin embargo, su eficacia depende de una cuidadosa selección, integración y evaluación, el poder comprender las percepciones y expectativas de los estudiantes, los docentes pueden aprovechar al máximo el potencial de esta herramienta y promover un aprendizaje más activo, significativo y motivador durante el proceso de intervención formativa en los alumnos del nivel técnico.

Sin embargo, un enfoque basado en la mejora continua requiere una retroalimentación constante entre docentes y estudiantes. Es así que los comentarios constructivos, tanto sobre la comunicación en los foros, videos, tutorías de reforzamiento y entre otros, son clave para crear un entorno más adaptado a las necesidades de los alumnos (López y Ruiz, 2022).

¿La Secuenciación es Flexible que Muestra Complejidad Cognitiva y Esfuerzo Cognitivo?

El equipo de trabajo considero que a medida que vamos avanzando en nuestros proyectos hemos notado que el uso de videos educativos seguirá siendo una herramienta fundamental y atractiva tanto para los educadores como para los alumnos.

Por esta razón es más importante aprovechar todos los avances tecnológicos e implementarlos en las instituciones educativas tienen como parte de un reto innovador y así promover la capacitación docente continua en este aspecto, de esta manera les permitirá generar contenido educativo atractivo y efectivo acorde a los avances tecnológicos.

El panorama educativo está cambiando, los métodos tradicionales van evolucionando y siendo reemplazados por las nuevas metodologías de enseñanza- aprendizaje, es así como la era tecnológica cobra mayor fuerza y uno de los recursos como el uso de video educativos está liderando el camino hacia el fortalecimiento de conocimientos.

¿El Uso de las Aplicaciones en Línea y los Vídeos Educativos Fortalecen la Construcción Significativa del Conocimiento de una Manera Retadora?

El equipo de trabajo considera que el uso de este tipo de herramientas tiene la finalidad de crear un ambiente interactivo de fortalecimiento de conocimientos que el docente implementa dentro de sus aulas al momento de impartir las clases. Por tanto, “se convierte en un reto el proponer el mejor material por parte del profesor a sus alumnos para con ellos mejorar la calidad de la educación mediante la tecnología” (Boillos, 2018, p. 149).

Los estudiantes aportan conocimientos, manteniendo el respeto, la empatía, la buena comunicación y la escucha activa con los compañeros buscando una mayor satisfacción laboral, aprovechando las diferentes oportunidades de crear proyectos con la colaboración y contribución de los compañeros y así entablar buenas relaciones.

¿El Uso de las Nuevas Herramientas Tecnológicas Motiva a los Alumnos a Crear?

En la actualidad hay que reconocer que el PEA (proceso enseñanza-aprendizaje) coloca al estudiante en el centro como protagonista del aprendizaje, mientras que el docente asume el rol

de facilitador o guía. Este rol implica que el docente planifique y presente situaciones de aprendizaje que permitan alcanzar los resultados esperados.

En este sentido, Buckworth (2017) sostiene que "la preparación en el proceso de enseñanza- aprendizaje se basa en el desarrollo de competencias digitales y competencias pedagógicas que promuevan el aprendizaje activo, colaborativo y creativo en el aula" (p. 12).

Los estudiantes al enfrentarse a temas complejos pueden sentirse intimidados o inseguros. Los docentes deben fomentar un entorno en el que los estudiantes se sientan cómodos al hacer preguntas y expresar sus opiniones. Los estudios han demostrado que un ambiente respetuoso y de apoyo emocional en los foros de discusión aumenta la participación y promueve el aprendizaje significativo (Ramírez et al., 2021).

¿La Integración de Herramientas Digitales Beneficia a Los Alumnos y Fomenta su Formación Profesional?

Como hemos podido apreciar actualmente las universidades cuentan con herramientas tecnológicas que facilitan los procesos educativos, y así mismo agilizan la gestión académica y el desarrollo de habilidades digitales. Estas herramientas incluyen las aulas virtuales, softwares educativos, laboratorios de computación, pizarra digital, entre otros. Sin embargo, la existencia de ellas no garantiza el correcto uso de estas, siendo todavía una estrategia de difícil de acceso para muchos docentes, por otro lado, es crucial resaltar la importancia y propósito de esta investigación, pues buscamos analizar cómo perciben los estudiantes de la carrera tecnológica superior en enfermería la utilización de plataformas tecnológicas digitales que ofertan videos educativos como herramienta educativa que permite complementar la enseñanza tradicional.

Finalmente, se busca crear un sentido crítico y responsable al momento que los alumnos elaboran infografías, murales y videos educativos formulando preguntas que den valor a su formación académica y profesional.

Preguntas de Reflexión Previas al Guion Multimedia

¿Qué?

Se indaga sobre la percepción y preferencia de los estudiantes de la carrera técnica de Enfermería en la PUCE TEC al momento de seleccionar una herramienta digital interactiva educativa sobre un tema en específico que contribuya a su proceso enseñanza - aprendizaje, donde la adquisición de conocimientos para su formación académica sea adecuada.

¿Para quién?

Los estudiantes de la carrera técnica de Enfermería de 2do y 4to semestre en la PUCE TEC. ¿Para qué? Conocer las preferencias de los estudiantes al momento de seleccionar una plataforma digital que brinde videos educativos relevantes y llamativa que complementen su enseñanza-aprendizaje.

¿Cómo?

Recopilando información mediante la participación de los estudiantes en un padlet sobre cuáles son las plataformas con mayor facilidad de acceso y tendencia en la actualidad tales como Facebook, YouTube, Tiktok e Instagram.

¿Cuándo?

Planificación de plazos de producción, tiempo que debemos cubrir o precisar para los materiales diseñados, etc.

Manifiesto

En este aspecto es muy importante tomar en cuenta las diferentes herramientas tecnológicas digitales que tenemos ya que de esta manera se puede crear una metodología de enseñanza- aprendizaje basada en la nueva era digital, buscando así poder llegar a nuestros estudiantes con material innovador y atractivo en el cual ellos se vuelvan los protagonistas como nativos digitales guiados por el docente. Entre las herramientas que hemos podido hacer uso en nuestro trabajo tenemos:

Padlet (https://intef.es/observatorio_tecno/padlet/)

Es una plataforma digital que permite crear murales donde es factible interactuar con los estudiantes de manera activa, colaborativa y ordenada, permite en pocos minutos crear un espacio de aprendizaje en el cual podemos elegir entre una diversidad de plantillas que ayudarán a dar un formato y organización.

Genially (<https://genially.com/es/>)

Es una herramienta que nos facilita la creación de contenidos digitales interactivos de manera fácil, podemos diseñar presentaciones, mapas o infografías con el típico interfaz de "arrastrar y soltar", también podemos realizarlo de manera interactiva juntamente con los estudiantes. Como punto fuerte de esta herramienta es la interactividad nos brinda plantillas prediseñadas que nos servirán de guía o base en la cual podemos modificarlo con la información que requerimos.

Audacity

Es un software que nos brinda la opción de edición de audio y grabación de sonido digital, permite la grabación de audio de diferentes fuentes, se puede utilizar para el procesamiento de todo tiempo de audio incluido podcasts, en los cuales podemos agregar efectos como recorte, desvanecimiento.

Canva (<https://www.canva.com/es>)

Es una herramienta online de uso gratuito que se utiliza para crear publicaciones y contenido visual, para presentaciones, afiches, infografías. Se puede utilizar de forma gratuita y con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas, cuenta con una gran biblioteca de fotos, elementos gráficos para crear nuestro contenido.

Filmora (<https://filmora.wondershare.es/>)

Es un editor y creador de videos, esta herramienta cuenta con más de 10 mil plantillas de video que el creador puede utilizar, permite trabajar con videos HD y 4K; se basa en inteligencia artificial con funciones de eliminador IA, texto a video, texto a voz, subtítulos dinámicos, esta herramienta es sencilla e intuitiva, se puede trabajar desde un celular o computador y permite todo tipo de versiones para descargar.

Freesound (<https://freesound.org/>)

Es una plataforma virtual colaborativa Donde los músicos, artistas, diseñadores de sonido se les permite intercambiar sonidos bajo licencias Creative Commons (CC), la plataforma se ha consolidado como uno de los repositorios de sonido con licencia más grande con una amplia biblioteca en línea.

Chat Gpt (<https://openai.com/chatgpt/>)

Es una herramienta que trabaja mediante inteligencia artificial, se trata de un modelo de lenguaje que contiene una gran variedad de datos de texto que permite realizar una amplia variedad de trabajos y tareas relacionadas con el lenguaje natural.

Guión multimedia

Guión N°1

Título: Conociendo alternativas interactivas de enseñanza-aprendizaje en la actualidad.

Descriptivo

Lluvia de Ideas. Es una herramienta grupal que permite a los estudiantes dar un comentario o criterio de un tema, lo utilizaremos para explorar y discutir sobre diferentes plataformas tecnológicas que pueden emplearse en su formación académica. Durante la sesión, los estudiantes compartirán sus percepciones sobre la efectividad de videos educativos, y el impacto de este recurso para mejorar su aprendizaje práctico y teórico en el campo de la Enfermería.

Base Didáctica

Objetivos

- Reflexionar sobre el impacto de las herramientas digitales en la enseñanza de la Enfermería.
- Identificar recursos interactivos que favorezcan el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Fomentar una capacidad crítica que permita a los estudiantes seleccionar recursos que mejoren la enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales.

Contenidos

- Tecnologías interactivas aplicadas al aprendizaje de la Enfermería (videos educativos).
- Estrategias de enseñanza-aprendizaje modernas y dinámicas.
- Principios de aprendizaje activo y colaborativo en el entorno digital.
- Criterios de evaluación: Participación activa y reflexiva en la lluvia de ideas.
- Capacidad para justificar la selección de herramientas tecnológicas.

Competencias

- **Competencia Digital.** Uso crítico y análisis de herramientas tecnológicas aplicadas al aprendizaje de la Enfermería.
- **Competencia de aprendizaje autónomo.** Capacidad para identificar y seleccionar recursos interactivos para el autoaprendizaje.
- **Competencia en comunicación.** Expresar ideas y opiniones de manera clara y respetuosa en un entorno colaborativo digital.

Tipo de recurso o actividad

- **Recurso.** Textos, videos y presentaciones que introducen las diferentes herramientas tecnológicas utilizadas en la enseñanza de Enfermería.
- **Actividad.** Lluvia de ideas mediante Padlet, donde los estudiantes compartan de manera escrita sus opiniones y propuestas. Posteriormente, los estudiantes clasificarán y seleccionarán las mejores alternativas tecnológicas discutidas.

Parametrización

Introducción 5 min: Explicación del propósito de la actividad, las instrucciones para utilizar Padlet y los objetivos que se pretenden alcanzar. Tiempo de la actividad 15min: Los estudiantes darán sus comentarios sobre las plataformas de mayor uso y tendencias.

Preguntas Clave

¿Qué herramientas tecnológicas consideras más útiles para mejorar el aprendizaje práctico en Enfermería? ¿De qué manera los videos educativos han facilitado tu aprendizaje en la carrera?

Feedback

30 min Los docentes proporcionarán retroalimentación en tiempo real, tanto en el aula como en Padlet, guiando a los estudiantes hacia un análisis crítico de las herramientas presentadas.

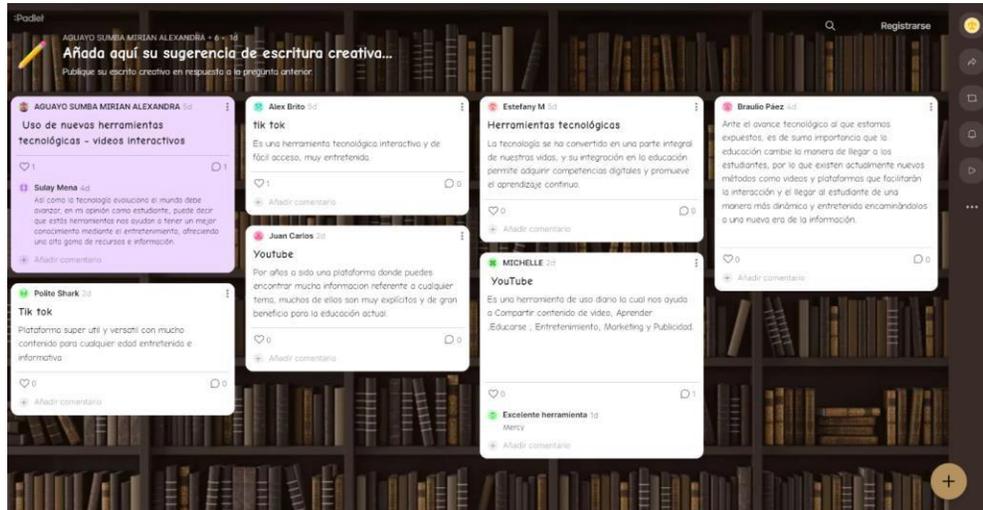
Archivador. Los recursos utilizados incluirán un Padlet, enlaces al material y para compartir el archivo será:

<https://padlet.com/maguayo215/a-ada-aqu-su-sugerencia-de-escritura-creativa-armj0eo2hldi7fv>

Anexos

Figura 1

Padlet



Nota. En este padlet los estudiantes podrán comentar acerca del tema tratado en forma libre y abierta. (<https://padlet.com/maguayo215/a-ada-aqu-su-sugerencia-de-escritura-creativa-armmj0eo2hldi7fv>).

Guion No 2

Título: Buenas prácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje de la carrera técnica de Enfermería: Uso de Tic's en la enseñanza de toma de signos vitales (La Respiración).

Descriptivo

Infografía. Esta herramienta de comunicación visual sirve para sintetizar un tema mediante la utilización de imágenes, visualización de datos, gráficos de barra, gráficos circulares y texto minimalista, este tipo de recursos educativos pueden ser desarrollados por los docentes y los estudiantes, el objetivo de este es desarrollar en los estudiantes su creatividad y análisis buscando integrar esta herramienta en la educación diaria para mejorar su aprendizaje práctico y teórico en el campo de la Enfermería.

Los estudiantes desarrollarán una infografía interactiva que aborda el tema de los signos vitales, con un enfoque específico en la respiración. A través de esta actividad, los estudiantes utilizarán las Tic's para presentar de manera visual y clara los aspectos claves sobre cómo evaluar la respiración de los pacientes. La actividad fomenta la creatividad y el uso de herramientas digitales para mejorar la comprensión y enseñanza de temas clínicos fundamentales en la carrera de Enfermería.

Base Didáctica

Objetivos

- Promover el uso de herramientas Tic's en beneficio para la enseñanza-aprendizaje de la carrera técnica en Enfermería.

- Identificar la información relevante mediante el uso de infografías interactivas que favorezcan el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Fomentar la creatividad y capacidad de los estudiantes para comunicar de manera visual y eficaz conceptos clínicos claves en entornos virtuales.

Contenidos

- *Herramientas tecnológicas interactivas aplicadas al aprendizaje de la Enfermería (Genially, YouTube, chat Gpt).*
- *Estrategias de enseñanza-aprendizaje modernas, interactivas y dinámicas.*
- *Aprendizaje basado en el análisis y exploración de recursos en el entorno digital.*

Criterios de evaluación

- Calidad visual y claridad de la infografía creada en Genially.
- Creatividad y originalidad en la presentación de los datos.
- Participación activa y colaboración entre los estudiantes en la creación del recurso.
- Capacidad para justificar la selección de herramientas tecnológicas.
- Análisis de recursos educativos necesarios para incluir en la infografía.

Tipo de recurso o actividad

Recurso. Textos, videos, imágenes y presentaciones que introducen las diferentes herramientas tecnológicas utilizadas en la enseñanza de Enfermería.

Actividad. Los estudiantes formarán grupos investigarán y realizarán una Infografía de un tema específico a su elección (la respiración) utilizando la herramienta tecnológica Genially y

así puedan crear un recurso educativo interactivo, mismo que será presentado al resto de la clase, destacando las buenas prácticas en el uso de Tic's para la enseñanza de este tema.

Parametrización. Introducción (20 min): Explicación de la actividad y sus objetivos, introducción al uso de Genially como herramienta para la creación de infografías y los pasos a seguir para desarrollar el contenido sobre la respiración.

Tiempo de la actividad (60 min). Los estudiantes investigarán sobre la respiración como signo vital, frecuencia respiratoria normal y patológica, e instrucciones sobre cómo medirla correctamente. Luego, utilizarán Genially para crear una infografía que explique estos conceptos.

Preguntas clave. ¿Qué es la respiración/Ciclos de la respiración? ¿Proceso respiratorio? ¿Parámetros normales de la respiración (valores)? ¿Proceso de toma de signos vitales?

Feedback (30 min). Los docentes brindarán retroalimentación sobre la claridad visual y la precisión clínica de la infografía, así como sugerencias para mejorar la presentación y hacerla más interactiva y efectiva.

Archivador. Los recursos utilizados incluirán:

Textos y gráficos. Información sobre la evaluación de la respiración y su importancia en la práctica clínica.

Imágenes. Ilustraciones o gráficos sobre la anatomía del sistema respiratorio y la medición de la frecuencia respiratoria.

Plataforma. Enlace a Genially para la creación y presentación de la infografía interactiva.

Enlaces al material.

<https://view.genially.com/6702fb029ffe22efcc848d41/interactive-content-la-respiracion>

Anexos

Figura 2

Anatomía del sistema respiratorio

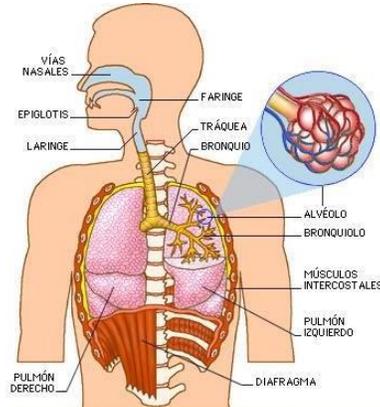


Figura 3

Anatomía del sistema respiratorio



Figura 4

Anatomía del sistema respiratorio

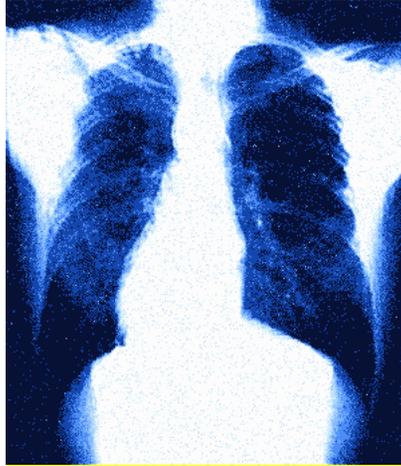


Figura 5

Anatomía del sistema respiratorio



Figura 6

Anatomía del sistema respiratorio

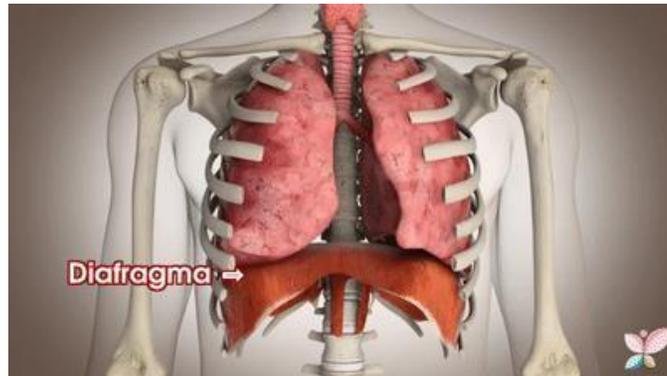
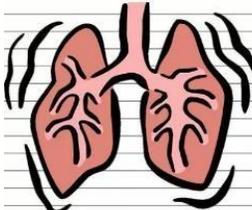


Figura 7

Anatomía del sistema respiratorio



FRECUENCIA RESPIRATORIA

SÍGUEME EN @ELMAESTROGEBEBO

VALORES NORMALES
Respiraciones por minuto

Recién Nacido	30 - 80
Lactante Menor	20 - 40
Lactante mayor	30 - 35
Niños de 2 a 4 años	30 - 30
Niños de 6 a 8 años	20 - 25
Adulto	15 - 20
Adulto Mayor	14 - 16

Alteraciones

- Taquipnea mayor a 20
- Eupnea 12 - 19
- Bradipnea menor a 12
- Apnea suspensión de la respiración por segundos

Figura 8

Toma de presión



Figura 9

Control de signos vitales



Guion N°3

Título: ¿Cómo realizar el lavado de mano clínico dentro de las áreas hospitalarias?

Descriptivo

Video educativo es un contenido audiovisual, que permite al usuario, participar activamente en la historia que se está desarrollando, al tomar decisiones del camino a recorrer, profundizar en la información que se está presentando, mover elementos, e incluso realizar compras online sin necesidad de ir a otro sitio web.

Se realizará un video descriptivo de los pasos a seguir para un correcto lavado de manos mismos que esta estandarizados mediante la OMS, este video es un recurso digital utilizado para complementar conocimientos teórico práctico en las diferentes ramas educativas, el mismo que puede ser transmitido por diversas herramientas para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de enfermería.

Base Didáctica

Objetivos

- *Dar a conocer los pasos estandarizados de un correcto lavado de manos en las áreas hospitalarias.*
- *Reconocer la importancia del lavado de manos y la secuencia a seguir de los mismos obteniendo así una limpieza y desinfección correcta eliminando la flora bacteriana transitoria.*

Contenidos

- *Herramientas tecnologías virtuales interactivas aplicadas al aprendizaje de la Enfermería (Audacity, Filmora, Freesound, photoscape)*
- *Aprendizaje del lavado de manos utilizando recursos audiovisuales en el entorno digital.*

Criterios de evaluación

- *Desarrollo, simplicidad del vídeo, audio, imágenes que permitan brindar información precisa del tema.*
- *Análisis de recursos educativos necesarios para crear el video.*

Competencias

Competencia digital. Selección y análisis de herramientas audiovisuales acordes al tema seleccionado.

Competencia de aprendizaje autónomo. Capacidad para identificar, seleccionar, crear y editar videos interactivos para el desarrollo de material audiovisual.

Competencia en comunicación. Transmitir la información de interés buscando llegar a nuestros espectadores de manera clara y precisa.

Tipo de recurso o actividad

Si atendemos al recurso, indicaremos el tipo (texto, imagen, animación, sonido, vídeo, etc.). Si atendemos a una actividad, definimos el tipo (cuestionarios, relaciones, relleno de huecos, emparejamientos, puzles, etc.).

Parametrización. Video interactivo educativa duración 3min 29 segundos en el cual se indica la importancia del lavado de manos clínico y los pasos a seguir para una buena higiene.

Archivador. Todo archivo que se use. Textos, audios, imágenes, vídeos, animaciones, etc. Integrados en el objeto de aprendizaje.

Enlaces al material.

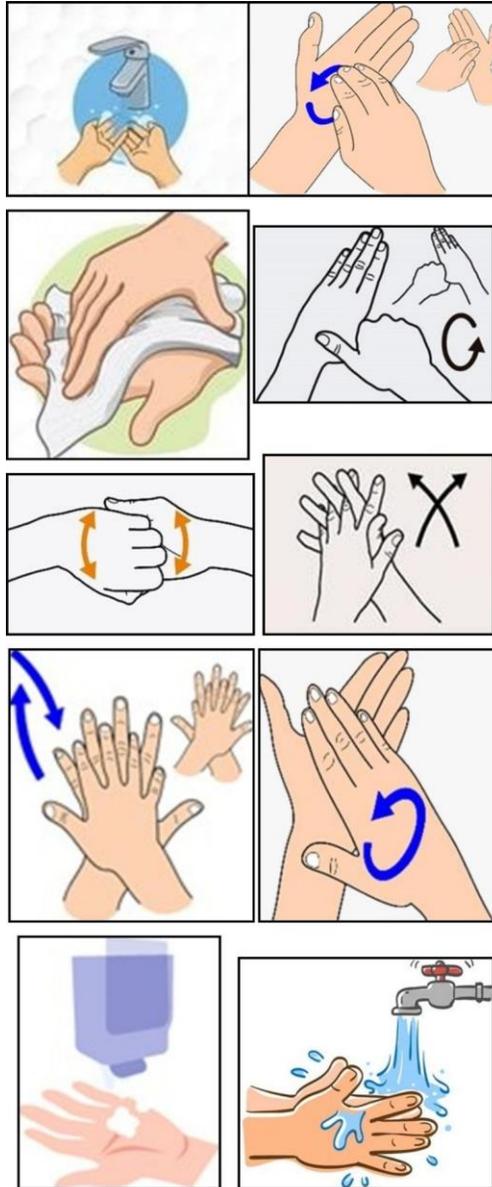
Video 1.- https://youtu.be/KMXKAcFuPbY?si=OH0wMsgFD0t5gfW_

Video 2.- https://drive.google.com/file/d/1Fn2mR_4Sv_n48-8XYOmBnarxra3cwfMg/view

Anexos

Figura 10

Lavado de manos según la OMS



“Diseño de material didáctico utilizando la herramienta SCORM para la toma y medición correcta de signos vitales y el lavado de manos clínico según la OMS dirigido a los estudiantes de cuarto nivel de la carrera técnico superior en enfermería de la PUCE”

Objetivo

Desarrollar un material didáctico interactivo utilizando el estándar SCORM en la plataforma isEazy, para la enseñanza de la toma y medición correcta de signos vitales y el lavado de manos clínico, dirigido a los estudiantes de cuarto nivel de la carrera Técnico Superior en Enfermería de la PUCE, con el fin de mejorar su comprensión y aplicación práctica mediante recursos audiovisuales y gamificación.

Objetivos secundarios

- Crear material audiovisual utilizando herramientas que tiene interfaz interactiva de facial acceso, con temas específicos como la respiración y lo signos vitales a manera de infografía, incluyendo imágenes, texto adaptado para todo tipo de usuarios con poco conocimiento en la plataforma isEazy.
- Elaborar recursos audiovisuales mediante un estándar SCORM utilizando la plataforma isEazy donde se incluya herramientas como YouTube, gamificaciones creadas por el autor, como lo es el video del lavado de manos, de una manera didáctica y relevante que permiten reforzar el aprendizaje del tema.
- Fomentar el uso de herramientas tecnologías digitales como isEazy que permita a los estudiantes receptor información en un entorno virtual de aprendizaje digital interactivo y didáctico para fortalecer el conocimiento que el docente va a tratar.

Proceso

Crear Una Cuenta en la Plataforma Iseazy Versión Gratuita

Figura 11

Creación de la cuenta en isEazy

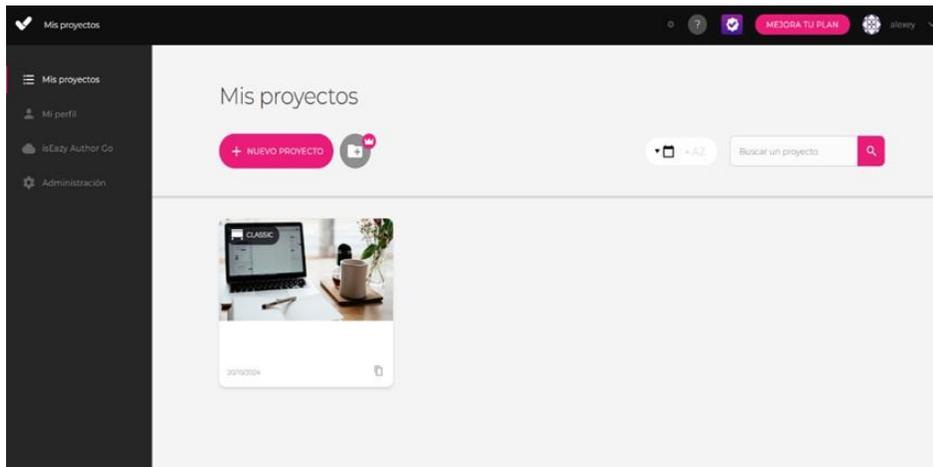
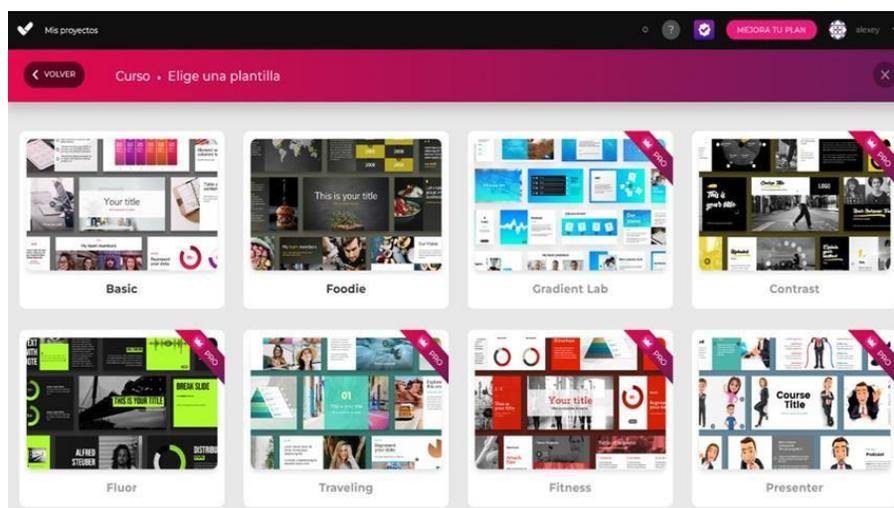


Figura 12

Abrir la plataforma y escoger la plantilla de diseño de curso exprés



Contenido de la infografía

Figura 13

Contenido de la infografía



Nota. Se realiza la vinculación a las diapositivas para la maquetación del estándar SCORM utilizando los recursos del entregable 2 tales como: imágenes, enlaces audiovisuales, texto e inteligencia artificial.

Figura 14

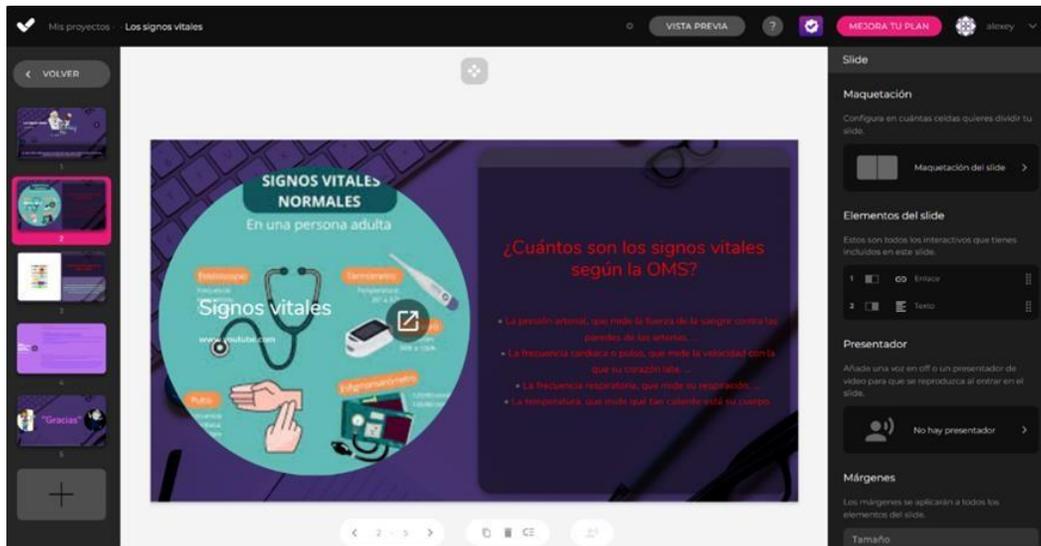
Infografía



Nota. Se añadió herramientas de gamificación con una opción de respuesta sí o no sobre el tema a tratar.

Figura 15

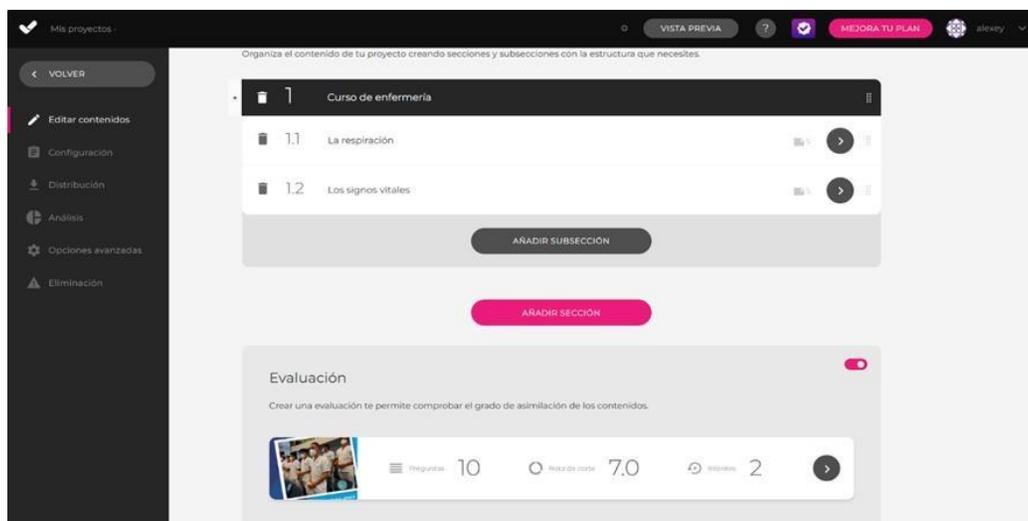
Desarrollo de la infografía



Nota. Se realiza la vinculación a las diapositivas para la maquetación del estándar SCORM utilizando los recursos del entregable 2 tales como: imágenes, enlaces audiovisuales, texto e inteligencia artificial.

Figura 16

Evaluación



Nota. Se realizó una evaluación final tipo encuesta, con 10 preguntas con opciones múltiple, para obtener una información más clara acerca del tema tratado.

Enlace del material

<https://iseazy.com/dl/58ce2b7973ca48959f8f78d68cb74c20>

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Identificamos el camino pedagógico, ¿la acción forma parte de un curso más amplio? ¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas a tener en cuenta antes de la realización de esta acción?

El proyecto acerca del uso de videos educativos en la carrera de Enfermería en la PUCE TEC forma parte de un curso más amplio en la educación técnica de enfermería. El proyecto educativo se enmarca en un esfuerzo por adaptar las nuevas herramientas digitales a las prácticas tradicionales de las nuevas generaciones para mejorar la enseñanza- aprendizaje.

Desde un punto de vista pedagógico, es fundamental evaluar las habilidades tecnológicas previas tanto de estudiantes como de docentes, ya que el uso efectivo de videos educativos y herramientas digitales depende de su familiaridad y preferencias al momento de elegirlos.

Además, la secuencia y la flexibilidad de los contenidos digitales deben garantizar que los estudiantes puedan interactuar de forma significativa, aplicando conceptos y reteniendo el conocimiento a largo plazo. Se propone la siguiente secuencia didáctica, estructurada para integrar la tecnología y favorecer la enseñanza-aprendizaje.

Diagnóstico Inicial y Evaluación de Competencias Digitales

Objetivo: Evaluar el nivel de competencia digital de estudiantes y docentes.

Ubicación: Las actividades se desarrollarán de manera híbrida.

Actividades

Compartir plataformas de tendencias con herramientas digitales:

- Plataformas de video: YouTube, Tiktok.

- Infografías: Genially y Canva.
- Gamificación: Kahoot.
- Evaluaciones: Google forms

Actividades evaluativas

Se realizará un cuestionario.

Resultados esperados

Identificar fortalezas sobre el conocimiento de las herramientas digitales tanto para los estudiantes como para los docentes.

Introducción a los Recursos Digitales y Herramientas

Objetivo

- Familiarizar a los estudiantes con herramientas digitales como Padlet, Genially, Filmora y YouTube.

Ubicación. Las actividades se desarrollarán mediante clase vía zoom.

Actividades. Realizar una sesión vía zoom introductoria, donde se expliquen las funciones de cada herramienta y su aplicación en el ámbito de la Enfermería.

Resultados esperados. Luego de la clase, los estudiantes estarán en la capacidad de utilizar las herramientas de manera básica, desarrollando confianza para su uso en sus actividades.

Activación del Conocimiento Previo y Lluvia de Ideas

Objetivo

- Incentivar la reflexión sobre el impacto de los videos educativos y su potencial en la práctica de Enfermería para el desarrollo de habilidades durante el ejercicio profesional.

Ubicación. Las actividades se desarrollarán de manera híbrida.

Actividades. A través de Padlet, se realizará una lluvia de ideas donde los estudiantes compartan sus percepciones sobre el impacto del uso de videos educativos y propongan temas importantes para reforzar el conocimiento.

Actividades evaluativas. Se realizará un cuestionario.

Resultados esperados. Identificar el nivel de conocimiento acerca del uso de las plataformas audiovisuales y fomentar una actitud participativa, además de conocer temas de interés para el desarrollo de sus actividades.

Desarrollo de Contenidos Específicos

Objetivo

- Desarrollar contenido educativo que integre videos y materiales interactivos sobre temas primordiales en Enfermería.

Ubicación

Las actividades se desarrollarán de manera híbrida.

Actividades

Sesión 1. Se realizarán infografías sobre temas como la terminología técnica en Enfermería o el manejo de signos vitales utilizando Genially-Canva.

Sesión 2. Se realizará un video educativo que enseñe la técnica de lavado de manos clínico según la OMS, utilizando la herramienta digital Filmora.

Resultados esperados

Los estudiantes receptorán la información del tema mediante el uso de las herramientas digitales planteadas para crear una forma de aprendizaje interactivo y didáctico en la clase práctica.

Retroalimentación y Revisión de Materiales

Objetivo

- Mejorar los materiales digitales producidos a través de la crítica constructiva.

Ubicación

Las actividades se desarrollarán de manera híbrida. Actividades: Los estudiantes nos indican que plataformas tienen más tendencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante un foro abierto de debate, sobre el uso de los videos e infografías como parte de sus actividades.

Actividades evaluativas

Se realizará buzón de sugerencia (Padlet).

Resultados esperados

Conocer si los vídeos educativos son una herramienta alternativa para mejorar los conocimientos en los estudiantes.

Integración y Reflexión Final

Objetivo

- Identificar la efectividad del uso de los recursos digitales en el aprendizaje en Enfermería.

Actividades

Crear un foro de discusión, se plantean preguntas de reflexión sobre la utilidad de los videos y otros recursos en su proceso de aprendizaje.

Resultados esperados

Que los estudiantes reconozcan el impacto de cómo apoyan los recursos digitales a su aprendizaje y cuán favorable son para su práctica profesional.

Evaluación del Impacto y Ajustes al Proceso

Objetivo

- Medir el impacto del uso de herramientas digitales en el aprendizaje y realizar ajustes para futuras aplicaciones.

Actividades evaluativas

Aplicar un cuestionario final que mida la satisfacción de los estudiantes y su percepción sobre el valor añadido de los videos y materiales interactivos en su aprendizaje.

Resultados esperados

Obtener datos para ajustes futuros, mejorando la planificación y selección de herramientas digitales.

Qué elementos tiene la acción. Qué actividades la componen, donde se va a producir cada una de ellas, habrá actividades evaluativas, como se van a evaluar....

Tema inicial de la clase

Objetivo

- Educar a los estudiantes sobre las actividades del tema a tratar, lo cual se realiza por clase virtual.

Actividades

- Identificar mediante una encuesta de preferencias del impacto de las plataformas virtuales de mayor uso para buscar videos interactivos que refuerzan un tema.
- Proponer mediante herramientas digitales audiovisuales como forma de refuerzo en el tema impartido, realizar presentaciones en Canva, Genially, Moodle, las cuales fueron aprendidas a manejar durante la maestría.
- La participación de los estudiantes para el desarrollo de las actividades propuestas debe ser innovadora, cada presentación debe tener gráficas interactivas.

Resultados esperados

Identificar fortalezas y áreas de oportunidades de mejora en las habilidades digitales, adaptando distintas herramientas para crear un interés permanente en aprender, con lo cual se pretende reforzar conocimientos. Al tener conocimiento previo de las preferencias de los estudiantes para elegir el material complementario como refuerzo de un conocimiento, es responsabilidad del docente proponer estas alternativas en clase, logrando que el grupo se familiarice y use a su favor estas herramientas tecnológicas.

Evaluación

Para realizarla se utilizará gamificación que permitan una forma interactiva y lúdica enfocar los conocimientos aprendidos del tema, valorar el nivel de conocimiento, permitir un criterio de análisis a las respuestas planteadas por los estudiantes, es una alternativa práctica y diferente a lo manejado en la actualidad, tenemos el compromiso de adaptarnos a los cambios de la tecnología para favorecer el aprendizaje y mejorar las capacidades de los estudiantes en generar criterios a largo plazo.

¿Cómo vamos a utilizar el entorno? Recordemos los cuatro pilares básicos, información, comunicación, cooperación y administración.

Información

Acción

Se creará un análisis cualitativo de datos sobre el uso de videos educativos.

Objetivo

Proporcionar a los estudiantes y a los docentes acceso a información relevante sobre el uso de videos educativos y su efectividad en el aprendizaje.

Descripción

Se realizará una recopilación de información sobre los tipos de videos educativos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera técnica de Enfermería. Esto incluye investigaciones previas, entrevistas a docentes, análisis de videos educativos utilizados en clases y encuestas a estudiantes sobre los contenidos que consideran más útiles.

Comunicación

Acción

Se establecerán canales de retroalimentación entre estudiantes y docentes.

Objetivo

Fomentar una comunicación abierta entre los estudiantes y los docentes para mejorar la calidad del aprendizaje basado en videos y asegurarse de que el contenido cubra las necesidades de los estudiantes.

Descripción

Se crearán foros en línea, encuestas o sesiones de retroalimentación donde los estudiantes puedan expresar sus opiniones sobre los videos educativos que han utilizado, lo que facilita un diálogo activo.

Cooperación

Acción

Se organizarán grupos de estudiantes para analizar videos educativos.

Objetivo

Promover el trabajo en equipo para el análisis de los videos educativos.

Descripción

Los estudiantes serán organizados en grupos pequeños para trabajar juntos en la visualización, análisis y discusión de videos educativos. Este enfoque fomenta la cooperación entre los estudiantes para reflexionar sobre el contenido y aplicar lo aprendido a situaciones prácticas dentro del campo de la Enfermería.

Administración

Acción

Se gestionará y organizará el contenido multimedia en plataformas digitales.

Objetivo

Administrar el uso de recursos educativos de manera eficiente, asegurando que todos los estudiantes tengan fácil acceso a los videos y puedan consultarlos en cualquier momento.

Descripción

Se creará un repositorio centralizado donde los estudiantes puedan acceder a los videos según el temario. Además, se planificarán sesiones de visualización de los videos dentro de un cronograma, asegurando que el contenido esté bien organizado y disponible.

¿Con qué recursos de apoyo vamos a contar? Recordemos los cuatro recursos de apoyo, metodológicos, documentales, informativos y relacionales.

Como docentes debemos tomar en cuenta la necesidad de crear e integrar recursos didácticos que nos van a servir de apoyo durante nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que debemos buscar herramientas digitales que sean de fácil acceso para los estudiantes y a su vez puedan ser reutilizadas en las próximas generaciones pudiendo ser modificadas y adaptadas a cada grupo.

Para ello hemos de tomar en cuenta cuatro tipos de recursos de apoyo diseñados en plataformas digitales para potenciar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la carrera técnica de enfermería y así mejorar la experiencia formativa y profesional de nuestros estudiantes.

Recurso metodológico

Vamos a utilizar como recurso educativo el uso de diapositivas las mismas que van a contener imágenes, texto, videos, enlaces y un modelo de gamificación atractivo e interactivo que será llamativo a la hora de su aprendizaje así también se podrá incluir al final una evaluación con temas de interés los mismos que serán compartido mediante un enlace que será de fácil acceso y a su vez podrá ser modificado por otros docentes, para esto utilizaremos recursos digitales como isEazy mediante la creación de un SCORM el mismo que servirá como archivo para subirlo a la plataforma de gestión en nuestro caso Moodle.

Para ello hemos de tomar en cuenta cuatro tipos de recursos de apoyo diseñados en plataformas digitales para potenciar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la carrera técnica de enfermería y así mejorar la experiencia formativa y profesional de nuestros estudiantes.

Utilizaremos un SCORM como recurso que proporciona un entorno estructurado para integrar diversos contenidos como videos, infografías y simulaciones. Aunque al principio puede parecer un poco complejo, su uso se vuelve muy intuitivo y progresivo a medida que los estudiantes se familiarizan con la interfaz. Esto facilita una experiencia educativa fluida y permite que el aprendizaje sea más dinámico y accesible a todos los participantes, ofreciendo un camino adaptado a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje (isEazy, 2024).

Recurso documental

Se va a incluir material interactivo como la creación de una infografía y un video la misma que involucra a los estudiantes teniendo al docente de guía quien brindara la explicación referente al tema y plataforma a utilizar, por tal motivo es crucial que los educadores reciban capacitación en el uso de plataformas tecnológicas para maximizar su potencial y poder transmitir una información clara a los estudiantes.

Para los materiales visuales y de apoyo en la comprensión de prácticas esenciales en Enfermería, emplearemos herramientas como Genially para diseñar infografías interactivas y YouTube para alojar videos explicativos. Estos recursos permiten que los estudiantes accedan de manera rápida y sencilla a información visual y multimedia organizada, lo cual es fundamental para comprender temas clínicos, como la evaluación de signos vitales, de una manera clara y práctica (Genially, sf).

Recurso informativo

Es muy importante que los docentes tengan un recurso que sirva de guía, el mismo sea compartido y socializado con todos los estudiantes donde se pueda explicar cuál será la metodología de enseñanza que se va a incluir y qué tipo de recursos se va a emplear en cada una de estas ya que mediante este ellos pueden ir familiarizando y aclaran cualquier duda que se presente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los estudiantes contarán con guías de buenas prácticas y tutoriales en video que les proporcionarán orientación sobre el uso de herramientas TIC y recursos como SCORM. Estas guías de apoyo informativo ayudarán a que los alumnos desarrollen las habilidades necesarias para navegar en el entorno digital, facilitando su adaptación al aprendizaje en línea y promoviendo un mayor aprovechamiento de los recursos digitales disponibles (Fernández y González, 2015).

Recurso relacional

Como parte de la formación profesional es muy importante crear una cultura de trabajo en equipo y colaboración motivo por el cual se incluirá varias actividades en las cuales se utilizará recursos tales como foros, creación de videos que serán compartidos por plataformas de interés como (YouTube, Tiktok), debates en la cual se utilizará la plataforma Padlet donde se podrá plantear un tema específico en el cual los estudiantes a manera de debate expondrán sus ideas y conocimientos referentes al mismo.

Finalmente, fomentaremos la interacción y colaboración a través de foros virtuales y actividades grupales. Esta comunicación regular entre estudiantes y docentes crea un ambiente donde se valora el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo, componentes esenciales en la

formación en salud. Este enfoque relacional contribuye a fortalecer el sentido de comunidad ya compartir conocimientos prácticos, lo cual es clave en una carrera como Enfermería, donde la empatía y la cooperación son fundamentales para la práctica profesional (Ramírez et al., 2021).

Cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido

El curso tendrá una duración de 4 semanas.

Estructura del contenido

El contenido estará disponible del siguiente modo:

Bienvenida

- Vídeo de bienvenida (metodología y objetivos).

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

Semana 1. Introducción al curso y fundamentos.

Contenido

Video Tema 1. Los signos vitales.

<https://www.youtube.com/shorts/dDAIsQlnbzY>

Recursos

- Lectura complementaria de profundización. Infografía (Canva),
- Lectura de profundización (PDF-Genially).

<https://view.genially.com/6745e623c63135f70ebd8df8/interactive-content-signos-vitales>.

Actividades

- Gamificación en un Padlet para evaluar conocimientos iniciales.
<https://padlet.com/abrito1122/mi-curso-de-enfermer-a-q2mtire4wbf891oq>.
- Sesión síncrona introductoria.

Semana 2

Profundización en los signos vitales.

Contenido

Video tema 2:

La respiración como signo vital

Recursos

- Lectura de profundización (PDF- Genially).
- Encuesta opinión sobre el uso de medios audiovisuales como recurso educativo.
- Foro de debate gamificado (Moodle o Lms Brightspace).

Actividades

Tarea de investigación (análisis crítico ¿Los medios audiovisuales son herramientas óptimas para el aprendizaje)?

Semana 3

Creación y aplicación de material audiovisual

Contenido

Video Tema 3

Herramientas para crear recursos educativos interactivo multimedia audiovisuales (Canva, Genially, Filmora).

Recursos

Tutorial en vídeo sobre creación de materiales.

Actividades

- Sesión síncrona.
- Test interactivo (Kahoot).

<https://create.kahoot.it/details/84b29e13-cda1-4286-9ae2-2e50d60c40ce>.

- Trabajo grupal (creación de un vídeo sobre el lavado de mano clínico según la OMS).

Semana 4

- Presentación y evaluación Contenido.
- Presentación de los vídeos creados.

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

- Evaluación del aprendizaje.
- Evaluación de satisfacción del curso.

Recursos

- SCORM para análisis de resultados y retroalimentación automatizada.
- Herramientas que utilizaremos para cada uno de los contenidos. Creación de contenido:

- Los videos serán generados con (Canva-Filmora-Audacity).
- Los temas de las infografías y lecturas de profundización en PDF (Genially) alojados en Moodle o Brightspace.

Plataformas de interacción

- Para la encuesta de tendencia y el test se utilizarán digitales plataformas herramientas como Moodle (Dante Eva) o LMS Brightspace.
- Encuestas y evaluaciones (Mentimeter, Kahoot).
- El debate se realizará a través de la herramienta disponible en el Moodle o LMS Brightspace.
- Las sesiones serán síncronas o asíncronas vía zoom.
- Actividades colaborativas (Padlet)

Estrategias innovadoras

- Para compartir los videos creados se utilizará redes sociales (Tiktok-YouTube) para motivar y dinamizar los aprendizajes.

¿Tenemos disponibles los contenidos? compartámoslos, mostremos que vamos a compartir con los estudiantes.

- Los archivos de cada tema se compartirán en formato PDF vía WhatsApp y podrán descargar el físico de la plataforma en cada clase, dentro de los módulos existirán actividades interactivas a desarrollar.
- Ampliando horizontes Gamificación en tareas y foros.
- Desplegables informativos complementarios con estadísticas y enlaces.

- Desplegables informativos dentro de un tema donde existirá información complementaria (estadísticas, definiciones, enlaces.).
- Uso de la IA como apoyo para las actividades y desarrollo de contenidos de enseñanza aprendizaje.
- Creación de videos en Tiktok sobre los temas que se están tratando a manera de juegos para motivar a los estudiantes y salir de lo tradicional.
- Se podría utilizar Mentimeter o Kahoot durante las sesiones síncronas si se detecta una baja participación o dificultades en la comprensión. Estas herramientas interactivas permiten ajustar el ritmo de la clase y asegurar que los estudiantes mantengan el interés en el contenido.
- En los foros de debate, podríamos hacerlos gamificados mediante la asignación de puntos, insignias o recompensas a los estudiantes más participativos. Esto incentivará una discusión más activa y un compromiso mayor con el tema planteado sobre la eficacia de los medios audiovisuales en el aprendizaje.
- Realizar infografías mediante Canva en donde realicemos un resumen de la materia de manera creativa para los estudiantes que asimilan mejor la información realizando trabajos.
- Incentivar a los estudiantes a participar en clase mediante un padlet y discutir acerca de sus aportaciones, realizar una retroalimentación y condensar los conocimientos.
- Realización de material educativo de apoyo para los estudiantes en Genially haciendo de esta manera el material llamativo para su estudio.
- Los estudiantes cuentan con una plataforma Moodle en la cual nos permite realizar diversas tareas utilizando gamificación, la cual se puede programar la hora y el día

exacto cuando se habilite y los estudiantes puedan participar de la actividad recibiendo su respectiva calificación y reconocimientos.

Integración de IA. Proporcionar tutorías personalizadas basadas en inteligencia artificial para apoyar el aprendizaje autónomo. Las IA pueden ayudar a los estudiantes a resolver dudas frecuentes y ofrecer retroalimentación específica.

Gamificación extendida. Usar insignias y recompensas para fomentar la participación en todas las actividades, desde los foros hasta las tareas grupales.

Mayor enfoque en la interacción. Incorporar actividades como debates en tiempo real durante sesiones síncronas para consolidar el aprendizaje.

Diversificación de recursos. Aumentar el uso de simulaciones clínicas digitales para reforzar conceptos clave en Enfermería, como la evaluación de signos vitales.

Dentro de la plataforma Moodle, en nuestro curso encontraremos las siguientes secciones:

Vídeo de bienvenida (metodología y objetivos)

El video de bienvenida tiene una duración de 1 min 49 seg, se lo ha realizado con la herramienta Filmora incluyendo imágenes, audio, así también se a utilizado la IA, esta herramienta nos permite editar videos sin importar si se tiene experiencia o no de la misma manera se puede insertar audios creados en otras aplicaciones como Audacity, al final nos permite descargar en nuestro equipo el archivo o subirlo a una plataforma como YouTube y Tiktok o crear videos para las redes sociales.

Semana 1

Introducción al curso y fundamentos.

Contenido

Video Tema 1. Introducción a los signos vitales.

En primer lugar, se elaboró un guión detallado que abordaba de manera clara y concisa los conceptos clave. A continuación, se seleccionaron los recursos audiovisuales necesarios en la plataforma Pexels, una biblioteca gratuita de imágenes y videos de alta calidad. Estos elementos visuales fueron utilizados para enriquecer el contenido y facilitar la comprensión de los temas.

Una vez organizado el material visual, se procedió a la edición del video utilizando el software Filmora. Esta herramienta permite realizar cortes, transiciones, agregar efectos y ajustar la duración de cada escena para lograr un resultado dinámico y profesional.

Para garantizar la calidad del audio y la sincronización con las imágenes, se recurrió a la inteligencia artificial de ElevenLabs. Esta innovadora plataforma permitió transcribir el guion escrito en audio, generando voces naturales y expresivas que se adaptan perfectamente al tono y contenido del video.

Finalmente, se realizó una revisión exhaustiva del video editado para corregir cualquier error y asegurar que el producto final cumpliera con los estándares de calidad establecidos tiene una duración de 2 min 5 seg.

Recursos

Infografía (Canva)

Tema: Signos vitales

Esta herramienta utiliza permite crear diversos tipos de materiales audiovisuales, de forma práctica, didáctica y fácil de utilizar, con la cual se realizó un resumen sobre el tema indicado para facilitar el estudio, comprensión de los puntos más relevantes que se refuerza.

Lectura de profundización (PDF-Genially) Es una herramienta que nos permite generar contenidos digitales interactivos, creando así una experiencia enriquecedora a los estudiantes con este material educativo e interactivo, sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño ya que es una herramienta bastante amigable e intuitiva, fácil de manejar tanto para el docente como para el estudiante.

Actividades:

- Sesión síncrona introductoria
- Gamificación en un Padlet para evaluar conocimientos iniciales.

Se integrará un Padlet donde nuestras estudiantes puedan escribir en forma de debate abierto su perspectiva acerca del tema tratado en clase, de la misma manera cambiamos el método de enseñanza integrando nuevas herramientas digitales dinámicas e interactivas que cambiaran la perspectiva de enseñanza-aprendizaje ya que estas herramienta son muy potente para trabajar de manera colaborativa en interfaz muy sencilla y muy cómoda visualmente, que nos permite en pocos minutos crear un espacio de aprendizaje.

Plataforma Moodle

Esta plataforma será utilizada para incluir nuestro curso dividido en varios ítems, al ser Moodle una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados, hemos podido integrar varias herramientas de enseñanza-aprendizaje.

Enlace

<https://moodlecloud.com/app/en/login>

Anexos

Figura 17

Plataforma Moodle-curso



Nota. Aquí podemos visualizar nuestra plataforma con la planificación semanal y sus diferentes actividades.

5. Conclusiones y Recomendaciones

Entendimos que la comunicación efectiva en los entornos virtuales es esencial para el éxito de la enseñanza de la carrera técnica de Enfermería, particularmente en el uso de videos educativos. Crear un espacio de respeto, claridad y accesibilidad mejora significativamente la percepción de los estudiantes y facilita la adquisición de conocimientos prácticos esenciales para su formación profesional. Al implementar estas buenas prácticas, se optimiza la experiencia educativa, promoviendo un aprendizaje más inclusivo, crítico y colaborativo.

En la actualidad, el tema de las buenas prácticas en la educación universitaria está íntimamente ligado a las Tic's, con su aporte en fuentes de información, canales de comunicación e instrumentos para el procesamiento de datos, contribuyen a facilitar los procesos educativos y un contexto idóneo para la generación, evaluación y certificación de buenas prácticas en la educación y en particular en los entornos virtuales de enseñanza- aprendizaje (EVEA).

Al momento de utilizar medios tecnológicos y herramientas digitales de enseñanza en la actualidad los estudiantes se muestran más cómodos e incluso más participativos, los videos son unos de los recursos educativos más dinámicos, didácticos y sencillos de crear y compartir con los estudiantes para facilitar la comprensión de un tema determinado.

Con lo cual, hemos podido determinar que un video educativo es una herramienta digital que conjuga contenido audiovisual, interactivo, dinámico permitiendo al docente representar la información de forma clara, precisa, estructurada, de fácil acceso en medios electrónicos que permitan reforzar un tema en específico.

Hemos podido notar que los estudiantes receptan la información de mejor manera cuando las clases se vuelven interactivas y la metodología de enseñanza - aprendizaje toma otro rumbo,

es así que al incluir herramientas digitales y videos interactivos educativos su percepción aumenta permitiendo que ellos se vuelvan protagonista de manera visual, permitiendo que los conceptos sobre la respiración fueran más fáciles de comprender. El tema general planteado como lo es el lavado de manos como directriz de la Organización Mundial de la Salud, se logra crear de forma interactiva, didáctica y simplificada con lo cual se logra concretar los objetivos de integrar Tic's en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Durante la planificación de este trabajo se ha podido evidenciar que el uso de las nuevas herramientas digitales nos brinda mejores garantías de enseñanza – aprendizaje, al inicio se nos volvió un poco complicados el uso ya que no estamos acostumbrados con estas herramientas, pero poco a poco hemos podido irnos familiarizando y así hemos creado algunos recursos que serán compartidos en nuestra labor profesional buscando mejorar la metodología de enseñanza- aprendizaje.

Una de las mejoras que se ha podido evidenciar durante este proyecto es motivar a las nuevas generaciones digitales a utilizar y sacar provechos de las herramientas tecnológicas que la nueva era nos brinda, los estudiantes son nativos digitales es así que se buscar generar y despertar la curiosidad al momento de crear nuevas metodologías de enseñanza- aprendizaje, motivando a los estudiantes a ser los protagonistas en este cambio.

Se considera como grupo que con un periodo más extenso de tiempo se podría realizar un seguimiento a los estudiantes y evidenciar los resultados de la utilización de herramientas digitales educativas. En la actualidad, la enseñanza apoyada en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) depende de factores como la formación tecnológica del docente y la actitud del profesorado (Fernández y González, 2015, p. 36) Así, la formación digital de los docentes se ha convertido en una necesidad fundamental en el ámbito educativo contemporáneo.

Facilidad de uso y adaptabilidad: Al principio, el uso de la plataforma SCORM presentó ciertos desafíos, especialmente en la configuración inicial y la organización de los recursos. Sin embargo, su interfaz intuitiva y la posibilidad de integrar múltiples formatos (vídeos, audios, infografías, simulaciones) facilitaron la creación de un entorno educativo interactivo y accesible. Esta adaptabilidad no solo mejoró la organización de los recursos, sino que también enriqueció la experiencia del usuario, permitiendo a los educadores diseñar cursos más atractivos.

El uso de materiales multimedia y recursos interactivos nos demostró tener un impacto positivo en la enseñanza de la carrera técnica de Enfermería. Pudimos notar que los estudiantes mostraron mayor motivación y compromiso, lo que se tradujo en una participación activa y un interés sostenido en el contenido. Los resultados de las evaluaciones indicaron una mejora significativa en la comprensión de los temas tratados.

La inclusión de evaluaciones interactivas permitió a los estudiantes realizar autoevaluaciones, proporcionando a los educadores información valiosa sobre el progreso de sus alumnos. Este Feedback continuo es fundamental para ajustar las estrategias de enseñanza y atender mejor las necesidades educativas.

Hemos notado que es crucial que los educadores reciban capacitación en el uso de plataformas tecnológicas para maximizar su potencial. Una formación adecuada facilitará una implementación efectiva y fomentará la innovación en la enseñanza, promoviendo un ambiente de aprendizaje más enriquecedor, dinámico y adaptado a las exigencias del contexto educativo actual.

Es muy importante planificar nuestro curso con anticipación, es nuestro proyecto adaptar e incluir el material diseñado en el entregable 2 (imágenes, textos, enlaces, videos) es de gran

ayuda para el desarrollo del entregable 3, ya que tener elaborado previamente este material nos reduce tiempo.

La plataforma digital isEazy nos ha permitido incluir material de gamificación atractivo e interactivo que será llamativo a la hora de su aprendizaje, su interfaz nos permite incluir audios de manera sencilla y adaptarlos al tema que se está tratando. Aunque la plataforma SCORM ofrece una amplia gama de funcionalidades, su versión gratuita presenta varias limitaciones en personalización y análisis de datos avanzados. Para cursos más elaborados, se recomienda considerar versiones de pago o la integración con sistemas de gestión del aprendizaje más completos, como Moodle.

Al principio, cuando estuvimos creando nuestro SCORM pudimos evidenciar ciertos desafíos, especialmente en la configuración inicial y la organización de los recursos. Sin embargo, su interfaz intuitiva y la posibilidad de integrar múltiples formatos (vídeos, audios, infografías, simulaciones) previamente obtenidos facilitaron la creación de un entorno educativo interactivo y accesible. Esta adaptabilidad no solo mejoró la organización de los recursos, sino que también enriqueció la experiencia del usuario, permitiendo a los educadores diseñar cursos más atractivos. Es así que pudimos combinar diferentes herramientas educativas en un solo curso, ofreciendo a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más rica y personalizada. La inclusión de recursos como videos educativos e infografías mejoró la comprensión de conceptos clínicos complejos, como la evaluación de la respiración y el lavado de manos, promoviendo así una mayor retención del conocimiento.

6. Referencias Bibliográficas:

A Cierta Ciencia. (8 de Octubre del 2024). *Respiración Interna y Externa, Fácil y Rápido* | *BIOLOGÍA* [Archivo de Video]. YouTube.

<https://youtu.be/enwY31dPwho?si=4349fTsCkV8a4pLo>

Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T. y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudios lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive. Revista de Educación*, 16(4), 610– 623.

Afablemente. (s.f). *Genialmente, la herramienta online para crear contenido interactivo.*

<https://genially.com/es/>

Agama, A., Trejo, G., De la Peña, B., Islas, M., Crespo, S. y Martínez, L. (2019). Recursos audiovisuales en la educación en enfermería: revisión de la literatura. *Enfermería Global*, 16(47), 512-538. <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.16.3.260621>

Alemán, I., Vera, E. y Patiño, J. (2020). COVID-19 y la educación médica: retos y oportunidades en Venezuela. *Educación Médica*. 21 (4), 2020, 272-276, ISSN 1575- 1813,

<https://doi.org/10.1016/j.edumed.2020.06.005>

Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.

<https://archive.org/details/educationalpsych0000ausu>

Batanero, J. y González, J. (2015). Actitudes docentes y buenas prácticas con TIC del profesorado de Educación Permanente de Adultos en Andalucía Actitudes docentes y buenas prácticas con TIC del profesorado de Educación Permanente de Adultos en

Andalucía. *Revista Complutense De Educación*, 26, 33–49.

https://doi.org/10.5209/rev_rced.2015.v26.43812

Boillos, M. (2018). La autopercepción de las habilidades escritoras en el inicio de la etapa universitaria. *Dialnet Métricas*, 33(2), 149.

Brabeck, M., Rogers, L., Sirin, S., Henderson, J., Benvenuto, M., Weaver, M., y Ting, K. (2000). Increasing ethical sensitivity to racial and gender intolerance in schools: Development of the Racial Ethical Sensitivity Test. *Ethics y Behavior*, 10(2), 119–137.

https://doi.org/10.1207/S15327019EB1002_02

Bravo, J., Ramos, M. Y Covarrubias, P. (2019). Percepción del mundo visual. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*. 45(2), 261 – 273.

Buckworth, J. (2017). Cuestiones de la práctica docente. En G. Geng, P. Smith y P. Black (Eds.), *El desafío de la enseñanza: a través de los ojos de los docentes en formación*. Springer Singapur, 1, 9-17. https://doi.org/10.1007/978-981-10-2571-6_2

Cando, A., Alcoser, F., Villa, H. y Ramos, R. (2017). Los entornos virtuales un plus en la docencia universitaria de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. *3C TIC*, 6(3), 26-42. <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2017.57.26-42>.

Cerviño, C., Fernández, I., Tomás, J. M., y Córdova, S. (2016). Factores predictores del compromiso docente en escuelas públicas peruanas: un modelo estructural. *Persona*, 19(19), 43-54. <https://doi.org/10.26439/persona2016>.

- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2020). *La Educación en tiempos de Pandemia de Covid-19*. <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/c29b3843-bd8f-4796-8c6d-5fcb9c139449/content>
- Díaz, A. (2024). El acceso incluye materiales educativos en la formación en línea. *Revista de Tecnología Educativa*, 11(2), 33-49.
- Elsevier, E., López, J. y Sosa, G. (2021). El impacto del ambiente emocional en los foros de discusión virtuales. *Psicología y Educación*, 19(2), 70-88.
- Fernández, J. y Torres, J. (2015). Actitudes docentes y buenas prácticas con TIC del profesorado de Educación Permanente de Adultos en Andalucía. *Revista Complutense de Educación*, 26, 33-49. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.43812
- Fernández, O. y González, J. (2015). Actitudes docentes y buenas prácticas con TIC del profesorado de Educación Permanente de Adultos en Andalucía. *Revista Complutense de Educación*, 26, 36-50. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.43812
- Fernández, R., y Gómez, L. (2020). Redes sociales y educación: Buenas prácticas para la enseñanza en línea. *Educación Digital*, 9(1), 45-60.
- Filmora. (s.f.). *Software de edición de video basado en IA. Wondershare Filmora*. <https://filmora.wondershare.es/>
- García, P. (2024). Evaluación de la percepción estudiantil sobre el uso de videos educativos en la enseñanza de la carrera técnica de enfermería. *Revista de Innovación Educativa*, 18(4), 56-75.

Genially. (s.f.). *Genially, la herramienta online para crear contenido interactivo.*

<https://genially.com/es/>

González, C. y Torres, P. (2021). La moderación activa en entornos virtuales de aprendizaje.

Revista de aprendizaje virtual, 6(3), 22-37.

Hein, K. (2020). Cine como estrategia educativa en el proceso de formación de enfermeras/os.

Revista Archivo Médico de Camagüey, 24(3). 399-413.

Hinkle, J. y Cheever, K. (2019). Tratado de enfermería médica- quirúrgica. *Brunner y Suddarth*,

1(14).

Hong, X. y Chen, W. (2015). Fundamentos de la teoría de la psicología de la educación y principios didácticos del método de enseñanza de la música creativa. *En actas de la conferencia sobre Informatización en Educación, Gestión y Negocios*, 718-722. París: Atlantis Pres.

isEazy. (25 de octubre de 2024). *Herramientas de e-learning para formación corporativa* |

isEazy .<https://iseazy.com/>

López, J. y Rodríguez, F. (2022). Aprendizaje en línea y la interacción post-video: Un análisis en

la educación de enfermería. *Educación en Salud*, 15(2), 88-101.

Marci Nurse. (11 de junio de 2021). *Valores Normales de las Funciones / Signos Vitales – Fácil*

[Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=99rk1m3eRBw>

Martínez, L., Dafonte, A. y García, S. (2017). *Usos de las aplicaciones móviles de mensajería en*

la docencia universitaria: Telegram. Comunicación audiovisual e publicidad.

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

<https://www.cambridge.org/core/books/multimedia-learning/>

Mentímetro. (s.f.). Mentimeter: *Encuestas y presentaciones interactivas*.

<https://www.mentimeter.com/es>

Michel, J. y Ormart, E. (2009). Los medios audiovisuales como vía para plantear complejidades éticas. *Pensando lo audiovisual en la investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 1, 2-13.

Mishra, P. y Koehler, M. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *The journal of technology and teacher education*, 14(1), 607-629.

Molina, P. y García, I. (2019). El proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Superior.

Dominio de las Ciencias, 5(1), 394-413. <https://doi.org/10.23857/dc.v5i1.1051>

Morales, A. (2023). Asertividad y empatía en la enseñanza virtual. *Pedagogía y Psicología*

Educativa, 12(1), 120-135.

NeumologoyPediatria. (17 de enero de 2013). *Funcionamiento del Sistema Respiratorio Tel 664-378-4817* [Archivo de Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Anv59Upbb5k>

Organización Mundial de la Salud. (2021). *Más información sobre la Pandemia de Covid-19*.

Coronavirus. Panorama general. https://www.who.int/es/health-topics/coronavirus#tab=tab_1

Padlet. (22 de marzo de 2022). *INTEF*. https://intef.es/observatorio_tecno/padlet/

- Pattier, D. (2020). Mirando al futuro: cómo influir en la educación a través de un canal de YouTube. *Revista Tecnología Educativa*, 5 (1), 85-94.
- Pérez, M. y Martínez, J. (2023). Uso de recursos audiovisuales en la educación técnica: Un enfoque práctico. *Tecnología y Educación*, 14(1), 30-50.
- Potter, P., Perry, A., Hall, A., y Ross, J. (2019). *Fundamentos de enfermería: Conceptos, proceso y práctica*. Elsevier
- Quilca, B., López, J., Guamán, M., Casagallo, E. y Briones, W. (2024). Evaluación Educativa en Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 4958-4973. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9832
- Ramírez, M. (2016). Posibilidades del uso educativo de youtube. *Ra Ximhai*, 12(6).
- Ramírez, E., López, J., y Sosa, G. (2021). El impacto del ambiente emocional en los foros de discusión virtuales. *Psicología y Educación*, 19(2), 70-88.
- Rodríguez, F. (2022). Aprendizaje en línea y la interacción post-video: Un análisis en la educación de enfermería. *Educación en Salud*, 15(2), 88-101.
- Rodríguez, M. y Fernández, J. (2017). Uso del recurso de contenido del aprendizaje en línea: YouTube. *Apertura*, 9, 1, 22-31.
- SCORM. (2024). Herramientas de e-learning para la formación corporativa. <https://scorm.com/>
- Sweller, J. (1988). *Cognitive load during problem solving: Effects on learning*. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

Terán Fuentes, A. (2022). El diseño de materiales educativos con recursos digitales: una alternativa en tiempo de pandemia. *DOCERE*, (26), 31–35.

<https://doi.org/10.33064/2022docere263841>

Unidad Académica de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. (2021). *La Formación Técnica y Tecnológica en la PUCE*. <https://puceapex.puce.edu.ec/pucetec/quienes-somos/>

Vital, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 4*, 9(18), 9-12.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://archive.org/details/mindinsocietydev0000vyg>

7. Anexos

7.1. Si los hubiese poner en esta sección