

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:

Collaguazo Chushig Juan Carlos
Gómez Villarreal Viviana Carolina
Gonza Salinas Jessica Gisela
Morocho Cuasapud Patricia Margarita
Toapanta Espinoza Johanna Sofia

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

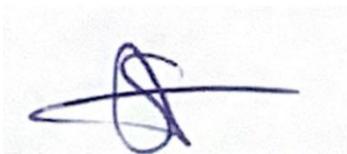
Proceso de evaluación digital para docentes utilizando aplicaciones para el seguimiento del aprendizaje estudiantil en la Unidad Educativa Guayzimi

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, *Collaguazo Chushig Juan Carlos, Gómez Villarreal Viviana Carolina, Gonza Salinas Jessica Gisela, Morocho Cuasapud Patricia Margarita, Toapanta Espinoza Johanna Sofia*, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Proceso de evaluación digital para docentes utilizando aplicaciones para el seguimiento del aprendizaje estudiantil en la Unidad Educativa Guayzimi*, 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.



Collaguazo Chushig Juan
Carlos
jjuanito9@hotmail.com



Gonza Salinas Jessica Gisela
gisela15594@hotmail.com



Toapanta Espinoza Johanna
Sofia
sofiatoapanta@hotmail.com



Gómez Villarreal Viviana Carolina
vivianagomez890@gmail.com



Morocho Cuasapud Patricia
Margarita
pmorocho217@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, *Collaguazo Chushig Juan Carlos, Gómez Villarreal Viviana Carolina, Gonza Salinas Jessica Gisela, Morocho Cuasapud Patricia Margarita, Toapanta Espinoza Johanna Sofia*, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado *Proceso de evaluación digital para docentes utilizando aplicaciones para el seguimiento del aprendizaje estudiantil en la Unidad Educativa Guayzimi*, autorizamos 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.



Collaguazo Chushig Juan Carlos
jjuanito9@hotmail.com



Gómez Villarreal Viviana Carolina
vivianagomez890@gmail.com



Gonza Salinas Jessica Gisela
gisela15594@hotmail.com



Morocho Cuasapud Patricia
Margarita
pmorocho217@hotmail.com



Toapanta Espinoza Johanna Sofia
sofiatoapanta@hotmail.com

Agradecimiento

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a Dios y todas las personas que han contribuido a mi crecimiento académico y personal durante mi maestría. A mi familia, por su apoyo incondicional y sacrificio. A mis tutores, por su guía experta y dedicación. A mis compañeras, Viví, Jessy, Paty, Sofi por su amistad y colaboración. A la UIDE, por brindarme la oportunidad de cursar este programa. Gracias por creer en mí y ayudarme a alcanzar este logro.

Collaguazo Chushig Juan Carlos

Quiero agradecer a Dios, a mi familia, a la familia de mi esposo, y sobre todo a mi querido esposo Johan Vilañez, ya que, sin su apoyo, no lograría cada meta que me propongo a lo largo de mi vida. Gracias de igual forma UIDE, por formar profesionales con vocación y líderes educativos comprometidos hacia la excelencia académica, es un orgullo saber que formo parte de la institución. Gracias de igual forma a mis compañeros de grupo, ya que con su aporte y sus ideas logramos cumplir nuestra meta de ser maestrantes.

Gómez Villarreal Viviana Carolina

Quiero agradecer a todos los profesores que nos acompañaron en este camino, nos brindaron todo el conocimiento para formarnos profesionalmente, a la Universidad Internacional del Ecuador y todos sus profesionales que están detrás las pantallas brindándonos apoyo. A mis compañeros de grupo con quienes hemos caminado estos últimos meses, brindándonos apoyo para sacar adelante este proyecto.

Gonza Salinas Jessica Gisela

Quiero agradecer a todos los profesores que nos acompañaron en este camino, nos brindaron todo el conocimiento para formarnos profesionalmente, a la Universidad Internacional del Ecuador y todos sus profesionales que están detrás las pantallas brindándonos apoyo. A mis compañeros de grupo con quienes hemos caminado estos últimos meses, brindándonos apoyo para sacar adelante este proyecto.

Morocho Cuasapud Patricia Margarita

Quiero agradecer a todos los profesores que nos acompañaron en este camino, nos brindaron todo el conocimiento para formarnos profesionalmente, a la Universidad Internacional del Ecuador y todos sus profesionales que están detrás las pantallas brindándonos apoyo. A mis compañeros de grupo con quienes hemos caminado estos últimos meses, brindándonos apoyo para sacar adelante este proyecto.

Toapanta Espinoza Johanna Sofia

Dedicatoria

Con humildad y profundo agradecimiento, dedico este logro a mi Dios, fuente inagotable de sabiduría, fortaleza y guía. Cada esfuerzo, cada sacrificio y cada enseñanza adquirida en este camino han sido posibles por Su amor y misericordias.

Que no sea solo un reconocimiento académico, sino un instrumento de servicio para la comunidad, una oportunidad de compartir conocimientos, y de ayuda a quienes lo necesiten sembrando esperanzas en cada acción para mi prójimo.

Collaguazo Chushig Juan Carlos

Dedico este trabajo a Dios, a mi persona y a mi esposo, ya que gracias a él pude conseguir mi meta de ser magister. Dedico este esfuerzo, a mi constancia y a la fortaleza de salir adelante en todos los momentos de mi vida. Quiero dejar una huella como docente, en cada uno de los alumnos que tenga en el camino. Este trabajo es dedicado a la vocación de ser docente, junto con el apoyo de la familia quienes son parte fundamental de mi crecimiento.

Gómez Villarreal Viviana Carolina

Quiero dedicar este trabajo primeramente a Dios y la virgencita por acompañarme en cada paso de mi vida. A mi querida mamá quien hace posible cada uno de mis sueños y me tiene constantemente en sus oraciones. A mi esposo por ser un pilar fundamental en todos mis proyectos. A mi hija Amelia quien es la razón de mi vida y por quien me esfuerzo día a día en ser mejor. A mi sobrina Chloe que a pesar de la distancia me llena el corazón. Y a toda mi familia que de una manera u otra estuvieron en esta etapa.

Gonza Salinas Jessica Gisela

Al culminar una etapa más de mi vida profesional la presente tesis va dedicada primeramente a Dios, a mi esposo Juan Uchuari, mis hijos Leslie Guayasamin y Carlos Uchuari y a todos lo que me apoyaron con un granito de arena a los valores que me inculcaron mis padres porque fueron fruto de esfuerzo constancia responsabilidad perseverancia y sobre todo amor con el fin de triunfar y superarme y seguir fortaleciendo mis conocimientos hacia la educación para las nuevas generaciones.

Morocho Cuasapud Patricia Margarita

Para quienes habitan mi corazón, en presencia o en memoria, y me han acompañado en este viaje.

A mi papá, que, aunque ya no está físicamente, sigue siendo mi guía y mi fuerza en los momentos más difíciles. Este logro también es tuyo.

A mi mamá, por su amor incondicional, su apoyo constante y su ejemplo de perseverancia.

A mis hermanas, por estar siempre a mi lado, alentándome con palabras y gestos que hicieron la diferencia.

Toapanta Espinoza Johanna Sofia

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	1
Abstract	2
1. Introducción	3
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización.....	3
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación).....	4
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación	6
1.4. Objetivo general	6
1.5. Objetivos específicos	6
2. Marco Teórico	8
2.1. Evaluación digital educativa.....	8
2.2. Aprendizaje estudiantil.....	9
2.3. Aplicaciones digitales en evaluación educativa	10
3. Metodología	12
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	12
3.2. Diseño de materiales educativos digitales	13
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	14
4. Resultados	15
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	15
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	36

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.	68
5. Conclusiones y Recomendaciones	87
6. Referencias Bibliográficas	89

Índice de tablas

Tabla 1. Cuadro de actividades N°1	12
Tabla 2. Cuadro de actividades N°2	13
Tabla 3. Cuadro de actividades N°3	14
Tabla 4. FODA institucional.....	17
Tabla 5. Normas para plataformas y herramientas digitales	35
Tabla 6. Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales.....	37
Tabla 7. Evaluación	69
Tabla 8. Planificación primera semana.....	71
Tabla 9. Planificación segunda semana	73
Tabla 10. Planificación tercera semana	76
Tabla 11. Evaluación al curso.....	78
Tabla 12. Recursos primera semana	78
Tabla 13. Recursos segunda semana	79
Tabla 14. Recursos tercera semana.....	80
Tabla 15. Recursos de la plataforma Zoom primera semana	80
Tabla 16. Recursos de la plataforma Zoom segunda semana.....	81
Tabla 17. Recursos de la plataforma Zoom tercera semana	81
Tabla 18. Organización de la plataforma Canvas	84

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Compromisos con el alumnado	19
Ilustración 2. Deberes con el alumnado	20
Ilustración 3. Compromisos en relación con la familia y tutores.....	21
Ilustración 4. Deberes en relación con la familia y tutores	22
Ilustración 5. Compromisos con la institución.....	23
Ilustración 6. Deberes con la institución	24
Ilustración 7. Compromisos en relación a los compañeros	25
Ilustración 8. Deberes en relación a los compañeros	26
Ilustración 9. Compromisos con la profesión.....	27
Ilustración 10. Deberes con la profesión.....	28
Ilustración 11. Compromisos en relación con la sociedad	29
Ilustración 12. Guía de buenas prácticas con evaluaciones digitales.....	33
Ilustración 13. Guía de buenas prácticas	34
Ilustración 14. Evaluación digital.....	45
Ilustración 15. Medios tecnológicos para evaluar competencias lingüísticas en inglés.....	46
Ilustración 16. Retroalimentación digital.	47

Resumen Ejecutivo

La evaluación digital en la actualidad es importante porque es una herramienta utilizada para evaluar a los estudiantes mediante el uso de plataformas virtuales. En este caso, responde a necesidades equitativas, de innovación y optimiza los procesos educativos de la Unidad Educativa Guayzimi. Esta institución se ubica en la provincia de Zamora Chinchipe en el cantón Nangaritza de la parroquia Guayzimi, en la Zona 7 de la región fronteriza de Perú.

El objetivo del proyecto es analizar el proceso de evaluación digital en el docente, por medio del uso aplicaciones para el seguimiento del progreso del aprendizaje estudiantil en la Unidad Educativa del Milenio Guayzimi. Se utiliza una metodología cualitativa para su elaboración, ya que busca generar un producto frente a un problema en cuanto a la evaluación estudiantil. Este proceso se lo realizará por medio de 3 materias PBL: Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales, Diseño de materiales educativos digitales y Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.

Los resultados tomaron en cuenta la formación de un código deontológico y buenas prácticas con el uso de la evaluación digital, así como el diseño de materiales educativos digitales que promuevan aprendizaje e innovación en el aula de clase. Por otro lado, el uso de plataformas que indiquen una acción educativa en los docentes para un proceso de evaluación formativo hacia los estudiantes. Se concluye que, la evaluación digital es un proceso que puede fortalecer, mejorar y optimizar el rendimiento docente hacia una retroalimentación efectiva, que incentive un aprendizaje significativo en los estudiantes, junto con herramientas digitales que el maestro puede conocer y aplicar en su aula de clase.

Abstract

Digital assessment is important today because it is a tool used to evaluate students through the use of virtual platforms. In this case, it responds to the needs for equity, innovation, and optimization of the educational processes at the Guazimy Educational Unit. This institution is located in the province of Zamora Chinchipe, in the Nangaritza canton of the Guayzimi parish, in Zone 7 of the Peruvian border region.

The objective of the project is to analyze the digital assessment process for teachers through the use of applications to monitor student learning progress at the Guayzimi Milenio Educational Unit. A qualitative methodology is used for its development, as it seeks to generate a product that addresses a problem related to student assessment. This process will be carried out through three PBL subjects: Social, Ethical, and Educational Responsibility; Communication in Virtual Environments; Design of Digital Educational Materials; and Management Platforms in Virtual Environments.

The results considered the development of a code of ethics and best practices for the use of digital assessment, as well as the design of digital educational materials that promote learning and innovation in the classroom. Furthermore, the use of platforms that guide teachers' educational action in a formative assessment process for students was highlighted. It is concluded that digital assessment is a process that can strengthen, improve, and optimize teacher performance through effective feedback that encourages meaningful student learning, along with digital tools that teachers can learn and apply in their classrooms.

1. Introducción

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

La Unidad Educativa del Milenio Guayzimi, se encuentra ubicada en la provincia de Zamora Chinchipe en el cantón Nangaritza de la parroquia Guayzimi, en la Zona 7 de la región fronteriza de Perú. En los años 80, esta institución era llamada Rio Cenepa, hasta el enfrentamiento con Perú en el año 1998. Después, paso a llamarse Colegio Agropecuario Rio Nangaritza hasta el año 2016, en la cual paso a ser un proyecto del gobierno del ex presidente Rafael Correa, convirtiéndose en una Unidad Educativa del Milenio. Esta institución educativa ha funcionado por 45 años, en donde se han realizado mejoras en diferentes ámbitos como: infraestructura y personal docente capacitado para una educación calidad.

Es una institución fiscal que se encuentra regulada por el Ministerio de Educación, la cual utiliza el régimen escolar de la Sierra. Tiene modalidad presencial, matutina, vespertina y nocturna. Esta institución está organizada por bloques pedagógicos en cada área, laboratorios de: ciencias naturales, física, química y de informática. A su vez, cuenta con una biblioteca, cachas de uso múltiple, áreas verdes y comedor. Ofrece una educación desde el nivel Inicial, Básica y Bachillerato de Ciencias y Agropecuario. Actualmente, esta institución educativa cuenta con 36 profesores. Por otro lado, el número total de estudiantes es de 805, en donde 386 son género femenino y 419 son género masculino. Se acogen a diferentes etnias como son: Shuar, Mestiza y Saraguro.

El objetivo de esta Unidad Educativa, es disminuir la brecha pedagógica con garantías de equidad, justicia y una adecuada formación en los estudiantes, asegurando que los niños y jóvenes dispongan de recursos necesarios para su desarrollo integral. Esta institución educativa, busca promover una enseñanza eficaz, con acceso a una formación de calidad que permitan un aprendizaje significativo en los alumnos. La Unidad Educativa del Milenio Guayzimi, ha

fortalecido la educación en la región, ya que asegura continuamente el bienestar y desempeño de los estudiantes.

A pesar de que esta institución cuenta con materiales tecnológicos y con docentes que se van capacitando constantemente, en el aula de clase se ve la necesidad de implementar de evaluaciones digitales, ya que existe un escaso uso en plataformas virtuales, que puedan agilizar una retroalimentación efectiva para los estudiantes. A su vez, se ha observado que, los docentes tienen una sobrecarga de estudiantes por aula y utilizan evaluaciones físicas, las cuales se extiende su jornada laboral. Es decir, usan de manera limitada herramientas digitales para evaluar a los estudiantes.

Así mismo, con este proyecto los docentes podrían tener un monitoreo del aprendizaje, para observar el progreso académico estudiantil. Por otro lado, se optimizaría la gestión del tiempo docente, simplificando los procesos de evaluación, en donde el acceso hacia los datos estudiantiles, permitan obtener una información actualizada y precisa, para reforzar conocimientos. Los docentes con este tipo de evaluación podrían dedicar y mejorar sus estrategias pedagógicas, apoyando de manera personalizada al alumno. Con este tipo de herramientas digitales, tanto docente como estudiantes, se van adaptando a cambios tecnológicos y educativos que exige la sociedad actual.

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

La evaluación digital tiene un marco de modernización en la educación. Esta evaluación permite generar procesos fluidos, efectivos y que sean vinculados con las herramientas digitales en la actualidad. Esta evaluación genera una comprensión en los procesos de enseñanza – aprendizaje, el cual contribuye con un aprendizaje autónomo y personalizado para los estudiantes. Esta evaluación es parte de la realidad educativa, que facilita aplicación

interdisciplinaria, tomando como referencias su propia formación en las diferentes áreas de conocimiento (Barberà & Suárez, 2021).

La evaluación digital en la actualidad es importante porque es una herramienta utilizada para evaluar a los estudiantes mediante el uso de plataformas virtuales. En este caso, responde a necesidades equitativas, de innovación y optimiza los procesos educativos de la institución. Es un instrumento fundamental en la educación moderna, ya que permite realizar un seguimiento personalizado e eficaz para el desarrollo académico de los estudiantes. El desafío en este estudio, es utilizar dichas aplicaciones digitales para realizar una evaluación pertinente en la que agilite los procesos de educación tanto del estudiante como del personal docente.

El uso de herramientas digitales en los procesos de evaluación, sirve para retroalimentar al estudiante, tomando como referencia las destrezas y habilidades que el estudiante debe conseguir en su formación académica. Este uso, se puede generar a través de internet, con ordenadores, Smartphone, etc. En donde, se facilite su aplicación y con su ejecución se podrá realizar una adaptación hacia las competencias digitales en cuanto a la evaluación educativa, preparando a los docentes para un oportuno proceso de enseñanza en el aula.

En la Unidad Educativa del Milenio Guayzimi, que se encuentra ubicada en la provincia de Zamora Chinchipe en el año lectivo 2024 – 2025, se evidenció la falta de manejo de evaluaciones en aplicaciones digitales para el seguimiento del progreso del aprendizaje estudiantil por parte del docente de la asignatura de inglés de tercero de bachillerato del paralelo “A”. Esta falta de manejo puede aumentar el analfabetismo digital tanto por docentes como estudiantes. De esta manera, se puede identificar que limitar el uso en este tipo de aplicaciones, reduce el proceso de retroalimentación en la formación estudiantil.

Según lo observado en la institución educativa, hay un número mínimo de docentes que utilizan herramientas digitales tanto para su proceso de enseñanza, como para la evaluación

hacia los alumnos. Por ejemplo, para la asignatura de inglés que son 3 docentes, ninguno utiliza herramientas digitales, por diferentes razones entre ellas: por su trayectoria y estabilidad docente no buscan “complicar” su proceso de clase utilizando estas aplicaciones. Por otro lado, estos docentes, están próximos a jubilarse y muestran desinterés para utilizar y manejar estos recursos digitales.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

Diseñar un proceso de evaluación digital dirigido al docente, por medio del uso aplicaciones virtuales para el seguimiento del progreso del aprendizaje en alumnos de tercero de bachillerato del paralelo “A” de la jornada matutina, en la asignatura de inglés de la Unidad Educativa del Milenio Guayzimi, en la provincia de Zamora Chinchipe, en el año lectivo 2024 – 2025.

¿De qué manera se podría utilizar aplicaciones para el seguimiento del progreso del aprendizaje en alumnos de tercero de bachillerato del paralelo “A” de la jornada matutina en la asignatura de inglés de la Unidad Educativa del Milenio Guayzimi, en la provincia de Zamora Chinchipe, en el año lectivo 2024 – 2025?

1.4. Objetivo general

Analizar el proceso de evaluación digital en el docente, por medio del uso aplicaciones para el seguimiento en el progreso del aprendizaje estudiantil en la Unidad Educativa del Milenio Guayzimi.

1.5. Objetivos específicos

Promover en el docente el uso de aplicaciones del proceso de evaluación digital que apoyen al seguimiento y progreso del aprendizaje del estudiante, con enfoque en la ética y responsabilidad.

Elaborar materiales digitales educativos para el docente que apoye al seguimiento del progreso del aprendizaje estudiantil en el proceso de evaluación digital.

Desarrollar en el docente el uso de aplicaciones en plataformas virtuales para un proceso de evaluación digital que agilite la retroalimentación en el estudiante.

2. Marco Teórico

2.1. Evaluación digital educativa

Conceptualización de la evaluación digital

La evaluación digital es la actualización de los sistemas educativos que presta una atención particular al acceso a la tecnología y a la capacitación adecuada de los docentes, para desarrollar sus competencias y habilidades en la integración pedagógica de herramientas tecnológicas (Sánchez et al., 2023). Permite adaptarse a los ritmos de aprendizaje sincrónicos o asincrónicos. A su vez, se refiere al uso de nuevas tecnologías digitales para la medición, valoración y mejoramiento del rendimiento académico, tomando en cuenta el aprendizaje del estudiante.

Importancia de la evaluación digital

La evaluación digital permite mejorar el dominio del uso de las TICs en el aula, lo que impacta de forma positiva en la calidad de la educación impartida por los docentes en el aprendizaje de los estudiantes. Se fundamenta en el uso de espacios tecnológicos, lo cual favorece en el aprendizaje significativo y colaborativo. Además, permite un acceso flexible, fomentando la reflexión y el razonamiento del docente al estudiante, con apertura al seguimiento de conocimientos y habilidades (Pereira & Oliveira, 2024).

La evaluación digital es importante porque se puede realizar evaluaciones de forma continua, con un sistema de retroalimentación inmediato y personalizado, que puede guiar al alumno a la identificación de mejoras en su proceso de formación. Esta evaluación es accesible y se flexibiliza en diferentes situaciones y contextos estudiantiles. Integra diferentes estrategias que se pueden adaptar a las necesidades y requerimientos del contexto educativo. Por otra parte, proporciona un complemento hacia la planificación educativa que construye el docente, para generar procesos de aprendizaje significativos, apoyando al desarrollo del alumno.

Ventajas de la evaluación digital

La evaluación digital tiene la ventaja de producirse en forma parcial o total, donde se puede ayudar tanto al estudiante como docente a estar en contacto con medios tecnológicos. El uso de plataformas digitales ayuda a diseñar, aplicar y registrar procesos educativos ágiles y accesibles (Bandtel et al., 2022). Se personaliza según las características del estudiante, tomando como referencia las diversas necesidades del aula, para hacer uso de la tecnología de acuerdo con su desempeño. Los estudiantes pueden realizar las pruebas en cualquier momento, sin supervisión directa, conociendo los resultados en tiempo real. Así mismo, el uso de la evaluación digital puede mejorar las condiciones climáticas, ya que se reduce el uso de papel.

2.2. Aprendizaje estudiantil

Conceptualización del aprendizaje estudiantil

El aprendizaje estudiantil es un proceso educativo en el cual los alumnos adquieren habilidades, destrezas y conocimientos. A su vez, al ser un proceso educativo, es dinámico y se ve directamente vinculado con factores externos e internos del entorno estudiantil. Según Huertas et al. (2022), es un proceso activo en el cual el alumno forma: la atención, memoria, imaginación, creatividad y razonamiento, asimilando los conocimientos que va construyendo e incorpora en su cognición una manera organizada de aprender. De esta manera, la construcción de conocimiento es la base para que este proceso educativo se forme.

Importancia del aprendizaje estudiantil

El aprendizaje estudiantil se fundamenta en el descubrimiento y exploración, en la que su impacto sea positivo al momento de generar conocimientos. El aprendizaje debe ser significativo, ya que permite generar ideas y un pensamiento crítico. A su vez, elabora nuevas capacidades de interpretar y analizar los conocimientos que se construyen en el ambiente educativo (Parra & Mejía, 2022). El aprendizaje debe ser de calidad, en donde las habilidades

cognitivas, sociales, emocionales, puedan fortalecer las competencias a desarrollar por el estudiante, para construir un conocimiento reflexivo.

Beneficios del aprendizaje estudiantil

Fomentar el aprendizaje y el razonamiento crítico, son elementos fundamentales en la educación, puesto que, los alumnos se involucran de manera activa en la formación de su conocimiento (Vera, 2023). El aprendizaje estudiantil no solamente optimiza los procesos educativos, sino que, favorece a la experiencia en la formación académica, por las diferentes acciones en las que el estudiante puede resolver problemas, identificar factores del contexto y fortalecer sus destrezas. A su vez, favorece la autoevaluación educativa y la generación de ideas de acuerdo a su estilo y ritmo de aprendizaje. Mejora la accesibilidad de conocimientos en cuanto a los procesos de formación, incrementando la oportunidad de alcanzar los objetivos educativos de los estudiantes.

2.3. Aplicaciones digitales en evaluación educativa

Conceptualización de aplicaciones digitales

Las aplicaciones digitales en la actualidad se vinculan con las TIC, en donde se generan productos en los sistemas educativos que pueden favorecer la construcción de herramientas las cuales posibiliten una comunicación asertiva entre docentes y estudiantes (Tufiño & Cayambe, 2023). Son un sistema de gestión de conocimiento, que se componen de un conjunto de instrumentos, los cuales son empleados como medio para realizar un proceso de enseñanza – aprendizaje evaluativo de manera virtual. En la evaluación educativa, las aplicaciones digitales utilizan factores como: el diseño, la retroalimentación en tiempo real y la seguridad de datos optimizando la enseñanza.

Importancia de las aplicaciones digitales

Las aplicaciones digitales son fundamentales porque generan una calidad educativa óptima, mediante el diseño y elaboración de materiales, con rúbricas que complementen la construcción de conocimiento, en la resolución de problemas. En la evaluación educativa, crea dinámicas activas y de colaboración, desarrollando un razonamiento y pensamiento crítico entre alumnos y docentes. Las aplicaciones digitales en la evaluación educativa mejoran la eficiencia y la accesibilidad, y hacen que la evaluación sea personalizada, lo que contribuye a una educación que fomente un aprendizaje significativo (Jordá et al., 2023).

Beneficios de las aplicaciones digitales

Los aspectos positivos de la aplicación de evaluaciones digitales son el bajo costo, la flexibilidad horaria, la creación de recursos didácticos, la innovación de habilidades y el desarrollo de competencias en el aprendizaje estudiantil (Jordá et al., 2023). Las aplicaciones digitales en la evaluación brindan una variedad de beneficios que potencian y mejoran la formación de conocimientos. Este tipo de aplicaciones pueden convertir al proceso de enseñanza – aprendizaje en algo accesible y estimulante para todo el alumnado. Así mismo, facilita al docente la corrección de evaluaciones, en las que pueda centrarse en retroalimentar de manera oportuna e individualizada el desarrollo del alumno, priorizando su formación. Por otro lado, el estudiante puede revistar los criterios evaluados, ya que su uso debe ser accesible y ayudar al alcance de los objetivos de aprendizaje propuestos de acuerdo a su edad.

3. Metodología

El proyecto de investigación que se presenta tiene un enfoque de investigación cualitativo, ya que busca generar un producto frente a un problema en cuanto a la evaluación estudiantil. En donde, por medio de las experiencias y percepciones educativas, se pueda generar una solución que mejore las evaluaciones a través de medios digitales en el progreso del aprendizaje de los alumnos.

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

Según Padilla et al. (2021), la responsabilidad, ética y comunicación educativa en la cultura digital, puede garantizar la construcción de un aprendizaje respetuoso y justo, formando una calidad educativa óptima para los estudiantes. En este caso, la responsabilidad en entorno virtuales, implica asegurar que todos los miembros de una comunidad educativa, cuenten con los recursos pertinentes sobre el uso de tecnologías educativas. En el ámbito de educación, la ética digital, se refiere a la protección y uso respetuoso en un ambiente colaborativo virtual. Por otro lado, la comunicación educativa en medios virtuales, indica la interacción entre estudiantes y profesores, que respondan a sus necesidades e intereses.

- Promover en el docente el uso de aplicaciones del proceso de evaluación digital que apoyen al seguimiento y progreso del aprendizaje del estudiante, con enfoque en la ética y responsabilidad.

Tabla 1. Cuadro de actividades N°1

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
1.- Indagar sobre la necesidad de una evaluación digital por parte de los docentes de la Unidad Educativa, tomando en cuenta los objetivos de la institución (misión, visión y valores).	Permiso por parte del rector o autoridades de la institución, para la aplicación de la entrevista hacia el docente de inglés de tercero de bachillerato. (Solicitud hacia la	05/03/2025	25/03/2025	*Solicitud *Fotografías de evidencia de la entrevista *Entrevista semiestructurada hacia el docente de la asignatura de inglés de estudiantes de tercero de bachillerato.

	institución educativa).			
2.- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la entrevista.	Ninguno	05/03/2025	25/03/2025	* Informe de resultados.
3.- Realizar una infografía que promueva la responsabilidad, ética y comunicación de la institución educativa hacia la evaluación digital.	Ninguna	05/03/2025	25/03/2025	* Infografía realizada en una plataforma digital.

Fuente: elaboración propia

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

El diseño de materiales educativos digitales, implica un proceso en la creación de recursos interactivos y accesibles para los estudiantes. Estos materiales se utilizan en los procesos educativos, los cuales contribuyen en el apoyo docente hacia las tecnologías de información y comunicación. Dentro de la evaluación digital, la creación de materiales educativos digitales, permite la participación activa de los estudiantes, por medio de cuestionarios que los inviten a reflexionar. Este tipo de materiales, deben ser accesibles, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y agilizando el proceso de enseñanza docente (Terán, 2022).

- Elaborar materiales digitales educativos para el docente que apoye al seguimiento del progreso del aprendizaje estudiantil en el proceso de evaluación digital.

Tabla 2. Cuadro de actividades N°2

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
1.- Clasificar materiales educativos virtuales que ayuden a la evaluación digital.	Ninguna	23/04/2025	13/05/2025	Listo de materiales educativos virtuales, escogidos para la evaluación digital.
2.- Elaboración de parámetros que se realizarán para la evaluación digital.	Ninguna	23/04/2025	13/05/2025	*Lista de parámetros de calificación.

3.- Diseñar el formato educativo en una aplicación virtual.	Ninguna	23/04/2025	13/05/2025	*Formato realizado de evaluación digital en una aplicación virtual.
---	---------	------------	------------	---

Fuente: elaboración propia

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Las plataformas de gestión en entornos virtuales son espacios que permiten una comunicación oportuna, en donde el intercambio de información entre profesores y estudiantes sea adecuado al contexto digital. Son herramientas tecnológicas que complementan la formación educativa, a través de una interacción virtual (Vargas, 2021). Estas plataformas ayudan a los estudiantes y docentes a construir procesos de formación eficaces, en donde se facilite la planificación, ejecución y evaluación de los conocimientos. Además, ayudan a la organización educativa, ofreciendo personalización en la gestión del aprendizaje, con un monitoreo que permita una retroalimentación accesible para las habilidades y destrezas de los alumnos.

- Desarrollar en el docente el uso de aplicaciones en plataformas virtuales para un proceso de evaluación digital que agilite la retroalimentación en el estudiante.

Tabla 3. Cuadro de actividades N°3

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
1.- Clasificación de aplicación virtuales que se adapten a la evaluación educativa en la asignatura de inglés de estudiantes de tercero de bachillerato.	Ninguna	12/02/2025	04/03/2025	Listo de aplicaciones virtuales para la evaluación digital.
2.- Elección de contenidos en la asignatura de inglés para la evaluación digital.	Ninguna	12/02/2025	04/03/2025	*Lista de contenidos de la asignatura de inglés.
3.- Diseño de contenido dentro la plataforma para la evaluación digital	Ninguna	12/02/2025	04/03/2025	*Evaluación digital elaborada dentro de una plataforma virtual

Fuente: elaboración propia

4. Resultados

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

Entregable 1

¿Misión, visión y valores de la institución con la que estén relacionado el trabajo?

La Unidad Educativa del Milenio Guayzimi, se encuentra ubicada en la provincia de Zamora Chinchipe en el cantón Nangaritza de la parroquia Guayzimi, en la Zona 7 de la región fronteriza de Perú. En los años 80, esta institución era llamada Rio Cenepa, hasta el enfrentamiento con Perú en el año 1998. Después, paso a llamarse Colegio Agropecuario Rio Nangaritza hasta el año 2016, en la cual paso a ser un proyecto del gobierno del ex presidente Rafael Correa, convirtiéndose en una Unidad Educativa del Milenio. Esta institución educativa ha funcionado por 45 años, en donde se han realizado mejoras en diferentes ámbitos como: infraestructura y personal docente capacitado para una educación calidad.

Es una institución fiscal que se encuentra regulada por el Ministerio de Educación, la cual utiliza el régimen escolar de la Sierra. Tiene modalidad presencial, matutina, vespertina y nocturna. Esta institución está organizada por bloques pedagógicos en cada área, laboratorios de: ciencias naturales, física, química y de informática. A su vez, cuenta con una biblioteca, cachas de uso múltiple, áreas verdes y comedor. Ofrece una educación desde el nivel Inicial, Básica y Bachillerato de Ciencias y Agropecuario. Actualmente, esta institución educativa cuenta con 36 profesores. Por otro lado, el número total de estudiantes es de 805, en donde 386 son género femenino y 419 son género masculino. Se acogen a diferentes etnias como son: Shuar, Mestiza y Saraguro.

El objetivo de esta Unidad Educativa, es disminuir la brecha pedagógica con garantías de equidad, justicia y una adecuada formación en los estudiantes, asegurando que los niños y jóvenes dispongan de recursos necesarios para su desarrollo integral. Esta institución educativa,

busca promover una enseñanza eficaz, con acceso a una formación de calidad que permitan un aprendizaje significativo en los alumnos. La Unidad Educativa del Milenio Guayzimi, ha fortalecido la educación en la región, ya que asegura continuamente el bienestar y desempeño de los estudiantes.

Según la entrevista realizada al inspector de la institución, menciona que su misión es ser una institución que tenga liderazgo académico, con una construcción educativa social en la que contribuya la formación de conocimiento y habilidades de niñas, niños y adolescentes, independientemente de sus necesidades y capacidades. Se requiere que desarrollen al máximo su potencial, aportando a la sociedad, como seres activos, dinámicos y participativos, orientando una educación de calidad y calidez, sin exclusión ni barreras.

La visión de la Unidad Educativa, se genera a través de una normativa pública, en la que se tenga en cuenta la formación de conocimientos, habilidades y destrezas de los estudiantes y el equipo pedagógico de la institución. A su vez, forma estudiantes que tengan un pensamiento constructivo, de liderazgo y de trabajo en equipo, en donde no solamente desarrollen su cognición, sino que tengan la capacidad de ser críticos, solidarios, pluralistas y emprendedores. Esta filosofía se vincula con el proyecto de investigación, ya que, mediante las evaluaciones digitales, se podrían generar retroalimentaciones eficaces que ayuden al estudiante a aprender de manera significativa y ponga en práctica sus conocimientos.

Los valores que promueve la institución, es que el respeto hacia la diversidad, es clave dentro de la institución. El educar en tolerancia, puntualidad, paciencia y alegría es importante para fortalecer su dignidad y su formación. Con estos valores, el personal educativo y los estudiantes podrían desenvolverse de manera adecuada dentro del contexto, con el desarrollo de habilidades para construir su conocimiento. Los valores de la institución, intentan impulsar el desarrollo de una identidad cultural y de la propia formación de los estudiantes.

Análisis FODA de la institución

Tabla 4. FODA institucional

<p style="text-align: center;">FORTALEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> *Institución educativa con enfoque pluricultural. *Apoyo a la inclusión y la diversidad. *Compromiso para formar estudiantes críticos, reflexivos y participación. 	<p style="text-align: center;">DEBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> *Los docentes no buscan formarse e innovar sus ejecuciones de clase, ya que están pronto a jubilarse. *Falta de programas de actualización y formación docente. *Falta de mantenimiento y actualización en los equipos tecnológicos.
<p style="text-align: center;">OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> *Lograr acceso igualitario en los estudiantes desde los primeros niveles. *Realizar investigaciones con el objetivo de innovar. *Mayor demanda en una educación inclusiva. *Colaboración con el sector empresarial (emprendimiento para jóvenes). 	<p style="text-align: center;">AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> *Los estudiantes podrían verse afectados, al no contar con una metodología oportuna para su enseñanza. *Deserción estudiantil. *Desplazamiento de los alumnos hacia la institución, ya que muchos no encuentran transporte para dirigirse a la Unidad Educativa.

Fuente: elaboración propia

Entregable 2

Introducción

La educación actual tiene el objetivo de generar un aprendizaje significativo, por medio de una evaluación que retroalimente la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje. Así mismo, se debe adaptar a nuevas herramientas con la innovación constante, en la que la formación del discente sea coherente, eficaz y genere un conocimiento práctico en su vida diaria. Con la evaluación digital, se permite generar una ética en la formación educativa, en la que se proporcionan herramientas para mejorar estrategias didácticas y metodológicas en los espacios docentes, con el objetivo de actuar y reflexionar sobre los aprendizajes adquiridos (Arriola, 2024).

Con la evaluación digital, podemos no solamente mejorar la eficacia en la retroalimentación del proceso de enseñanza – aprendizaje; sino también, se puede evitar el uso de papel, cuidando a la naturaleza. Por otro lado, la seguridad y la formación de los estudiantes, puede construir una corresponsabilidad familiar. Estos elementos son esenciales, ya que es necesario que se tomen en cuenta un seguimiento, una formación efectiva y ética en la comunidad educativa. En este caso, el proyecto podría conformar una parte del código de convivencia, en la que indique los compromisos, acuerdos y normas que deben seguir, en una evaluación que no solo desarrolle conocimientos, sino que, también concientice en el adecuado uso de las evaluaciones que se generan con herramientas digitales, en alumnos de tercero de bachillerato, en la asignatura de inglés.

1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado

El alumnado tiene diferentes entornos que influyen con su proceso educativo, en donde los compromisos y deberes fomentan una participación activa, dinámica y armónica dentro de su aprendizaje. La responsabilidad de actuar con principios y normas, es un pilar que

fundamenta su compromiso desde el desarrollo académico, personal y social. A partir de ello, el docente dentro de una evaluación digital formativa, se fundamenta desde el razonamiento, expresión de ideas y construcción de un aprendizaje formativo, que implique mejoras (Briceño, Maritza, 2024).

Compromisos

- 1.1. El docente debe respaldar la evaluación en el ámbito educativo, emocional y social.
- 1.2. La evaluación debe generar un desarrollo de habilidades académicas, emocionales y sociales.
- 1.3. El compromiso del docente debe ser en base a la organización y planificación, para una ejecución de clase dinámica.
- 1.4. El docente debe comprometerse con sus alumnos a generar una evaluación que brinde un apoyo de calidad hacia el estudiante.

Ilustración 1. Compromisos con el alumnado



Fuente: elaboración propia

Deberes

- 1.5. Brindar retroalimentación que mejore la acción educativa.
- 1.6. El docente debe utilizar herramientas factibles para el uso de evaluaciones digitales, tomando en cuenta que deben aclarar dudas, adaptando a las necesidades de los alumnos.
- 1.7. Establecer una evaluación segura y respetuosa en las que todos los estudiantes se sientan seguros y armónicos.

1.8. Ofrecer una retroalimentación adecuada a los alumnos, en la que genera nuevas ideas y pensamientos que aporten de manera significativa su formación.

Ilustración 2. Deberes con el alumnado



Fuente: elaboración propia

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

La familia y tutores, deben tomar en cuenta la corresponsabilidad que debe existir en un contexto educativo. Por otro lado, son un complemento en la formación de los alumnos para que el aprendizaje generado, tenga una retroalimentación que aporte al desarrollo de destrezas, con una formación ética y de comunicación, tomando en cuenta las necesidades e intereses de los alumnos. Para ello, es fundamental integrarlos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje (Zambrano & Viguera, José, 2020).

Compromisos

- 2.1. Los docentes tienen el compromiso de involucrar a la familia en la educación de sus hijos, y de trabajar en conjunto para mejorar la relación con los padres.
- 2.2. Favorecer la cooperación e integración entre las familias y la comunidad educativa.
- 2.3. Los docentes deben ser mediadores entre el estudiante y el ambiente familiar.
- 2.4. Los profesores deben identificar y valorar las costumbres y tradiciones que tienen en cada contexto los alumnos.

Ilustración 3. Compromisos en relación con la familia y tutores



Fuente: elaboración propia

Deberes

- 2.5. Respetar los derechos que tienen los estudiantes y sus familias, para conseguir un adecuado proceso formativo.
- 2.6. Tener disponibilidad para responder inquietudes o sugerencias de las familias o tutores responsables.
- 2.7. Respetar la confidencialidad de la información proporcionada por el contexto familiar.
- 2.8. Incluir a las familias dentro del proceso de formación, aportando en diferentes entornos que se puedan presentar.

Ilustración 4. Deberes en relación con la familia y tutores



Fuente: elaboración propia

3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

La Unidad Educativa de Milenio Guayzimi, es una institución que busca formar a los estudiantes en contenidos teóricos llevados a la práctica. Por otro lado, tienen el objetivo de formar seres críticos y al encontrarse en la cabecera cantonal, es la única con una formación en niveles hasta bachillerato. Esto nos demuestra que, su propósito es fomentar acciones adecuadas para el desarrollo de un aprendizaje significativo.

Compromisos

3.1. Los docentes tienen el compromiso con la institución de integrar acciones que vinculen al estudiante en procesos de formación eficaz.

3.2. Trabajar en unión con el personal de la institución, para buscar en un ambiente adecuado en la formación de todos los actores educativos.

3.3. Participar en redes de colaboración y aprendizaje entre padres.

3.4. Promover una cultura de paz, en la que se busque el bienestar de todas las personas que integran la institución.

Ilustración 5. Compromisos con la institución



Fuente: elaboración propia

Deberes

3.5. Cumplir con el acta contractual de desempeño docente.

3.6. Asegurar sus funciones dentro del currículo establecido, donde se atiendan las necesidades educativas de los estudiantes.

3.7. Evaluar de manera justa y objetiva, donde se proporcione una retroalimentación a los estudiantes en cuanto al rendimiento académico.

3.8. Actuar de manera ética y profesional en todos los vínculos con la institución, para respetar la formación escolar.

Ilustración 6. Deberes con la institución



Fuente: elaboración propia

4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

El ambiente entre colegas docentes, fomenta compromisos y deberes que gestionan y aportan a un aprendizaje significativo en el estudiante. Al tener un ambiente seguro y de armonía entre compañeros docentes, se podría generar opciones e ideas que prevalezcan el enfoque de conocimiento en los alumnos. Así, la formación educativa, presenta diferentes mejoras que pueden aportar en el desarrollo estudiantil, a su vez el ámbito profesional y social, tomando como referencia la colaboración de aprendizaje en cuanto a la evaluación digital (Vieites y otros, 2024).

Compromisos

- 4.1. El compromiso docente con sus compañeros de trabajo, puede manifestarse a través de la colaboración.
- 4.2. El respeto y apoyo mutuo deben ser claves para los vínculos educativos.
- 4.3. La comunicación abierta, honesta y flexible debe comprometer a los docentes a resolver conflictos de manera constructiva.
- 4.4. Los docentes deben tener empatía y tolerancia, porque cada contexto entre colegas es distinto. Con esto, se puede generar mejores relaciones entre compañeros docentes.

Ilustración 7. Compromisos en relación a los compañeros



Fuente: elaboración propia

Deberes

- 4.5. Respetar compromisos adquiridos por todos los colegas docentes, en donde se cumpla con las obligaciones en plazos establecidos.
- 4.6. Los docentes tienen el deber de tratar a sus compañeros de trabajo con respeto, favoreciendo a un ambiente de trabajo agradable.
- 4.7. Mantener la confidencialidad, donde se proteja la privacidad en situaciones personales.
- 4.8. La puntualidad debe ser un deber clave, ya que se demuestra el respeto y profesionalismo hacia los compañeros docentes.

Ilustración 8. Deberes en relación a los compañeros



Fuente: elaboración propia

5. Compromisos y deberes en relación con la profesión

La profesión docente dentro de las instituciones educativa, no solo está vinculada con la formación de conocimiento, sino que también involucran la vocación hacia el trabajo con los alumnos, y una adecuada formación. En esto, es necesario mencionar la ética docente como apoyo fundamental en los procesos educativos. Los docentes son clave, porque inspiran a generaciones futuras, para cumplir con diferentes acciones en un contexto social, educativo y personal (Córdova y otros, 2022).

Compromisos

- 5.1. Brindar bienestar a los estudiantes en su desarrollo físico, social y emocional.
- 5.2. Colaborar con su entorno educativo, en el que se inspire y motive a los estudiantes a valorar su entorno educativo.
- 5.3. Implementar métodos innovadores, que contribuyan a un aprendizaje significativo.
- 5.4. Involucrar a los estudiantes, colegas y autoridad a generar una participación activa en los procesos de formación.

Ilustración 9. Compromisos con la profesión



Fuente: elaboración propia

Deberes

- 5.5. La formación continua, en donde el docente se comprometa a desarrollar habilidades pedagógicas, por medio de capacitaciones o talleres.
- 5.6. Desempeñar la profesión de acuerdo al código ético que incluya responsabilidad docente y colaboración con el aprendizaje estudiantil.
- 5.7. Guiar la educación de los alumnos, cumpliendo con su desempeño laboral, en el que se promueva un aprendizaje significativo.
- 5.8. Planificar y preparar sus contenidos de manera rigurosa, en las que los contenidos sean claves y precisos en la formación de habilidades y destrezas de los alumnos.

Ilustración 10. Deberes con la profesión



Fuente: elaboración propia

6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

El docente de niveles de bachillerato, debe generar una responsabilidad social y educativa, en la que sea un agente formador, cuyos rasgos, sean desde una actitud comprometida con la formación y trasmisión de conocimientos, valores y ética profesional. Para lograr que, la sociedad se vincule con los procesos educativos estudiantiles, es necesario que se alcance un entorno justo, de inclusión y sostenibilidad (Ramirez y otros, 2023).

Compromisos

- 6.1. Adoptar un enfoque integral hacia la enseñanza, centrando no solo los resultados académicos, sino también el desarrollo personal y social de los estudiantes.
- 6.2. Comprometerse a enseñar a los estudiantes sobre los derechos y deberes dentro de la sociedad.
- 6.3. Motivar a no solamente involucrar su aprendizaje, sino que el uso de la experiencia significativa, podría indicar su camino o meta a seguir en la sociedad.
- 6.4. Fomentar de manera participativa, denunciando injusticias en la que se promueva una

dinámica social mediadora y equitativa.

Ilustración 11. Compromisos en relación con la sociedad



Fuente: elaboración propia

Deberes

6.5. Cumplir la normativa educativa, siguiendo los estándares y lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación, lo cual involucra a toda la sociedad.

6.6. Los docentes tienen deberes con la sociedad, lo cual implica transmitir conocimientos, formar valores y habilidad, y participar en la comunidad.

6.7. El docente tiene la responsabilidad de actuar con ética, en la que se comprenda que su labor tiene un impacto significativo en la formación de futuros ciudadanos que se encontrarán dentro de la sociedad.

6.8. La sociedad debe asegurar oportunidades de aprendizaje equitativas hacia los estudiantes, independientemente de sus necesidades.

Entregable 3

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

Justificación

En los entornos de aprendizaje, la evaluación digital es clave para generar procesos de retroalimentación eficaz. La formación de habilidades en herramientas tecnológicas es necesaria en los docentes de la actualidad, ya que permite optimizar los procesos de desarrollo en los estudiantes, lo que mejora las acciones educativas. De esta forma se prepara a los estudiantes para el uso de una tecnología adecuada y con normas, en las que se puede usar este tipo de materiales como una ayuda en el proceso educativo (Zambrano & Chancay, 2024).

Por otro lado, con las evaluaciones digitales, se está preparando a los estudiantes hacia una era digital, en la cual ellos puedan construir un pensamiento crítico y reflexivo desde su propio entorno educativo. Con esta guía de buenas prácticas, se tiene como objetivo formar un perfil estudiantil, en el que no solo sean contenidos de conocimiento, sino los practiquen y utilicen dentro de los espacios educativos y en su vida diaria. Tomando como referencia, la responsabilidad, respeto y una adecuada comunicación para los espacios de aprendizaje.

Uso de nuevas tecnologías

El uso de las nuevas tecnologías puede transformar los procesos educativos, en los que la formación de los estudiantes se plasme desde una experiencia activa y menos pasiva. Así, el alumno no solo utilizará la tecnología como un distractor, sino que será de gran ayuda para el desarrollo de aprendizajes que son vinculados en su vida cotidiana. El uso de las nuevas tecnologías, para el proyecto presentado, puede generar acciones a partir de la gamificación del

aprendizaje, así como la gestión de contenidos colaborativos, en los que el alumno sea el protagonista de su conocimiento (Flores y otros, 2021).

En cuanto a una evaluación digital, es necesario tomar en cuenta que, este tipo de tecnologías podría desarrollar en el estudiante: motivación, participación activa en el proceso educativo, aprendizaje personalizado y el desarrollo de destrezas por medio de un pensamiento crítico, actualizado y que se enfoque en el razonamiento del alumno (Quiróz y otros, 2024). El uso de este tipo de herramientas digitales puede generar una mayor eficiencia en el docente en el proceso de retroalimentación, apoyándolo en su labor educativa, en la que con las normas correctas los alumnos aprendan de manera significativa.

Guía de buenas prácticas

1) Uso adecuado de datos personales

* Al ingreso de la evaluación, los estudiantes tendrán que generar con sus datos personales usuario y contraseña, para tener una evaluación correcta de cada uno.

* No compartir datos a compañeros del aula.

2) Confidencialidad de la información

* Responsabilidad con el uso de información en cuanto a las evaluaciones digitales, sin compartir el contenido, lo cual puede ser perjudicial para el aprendizaje de los compañeros de aula.

* No grabar, tomar fotos, de las preguntas realizadas sin la autorización de los actores del proceso educativo.

3) Metodologías activas dentro de la construcción de aprendizaje

* Uso de estrategias pedagógicas en las que los estilos, las formas y las necesidades de los estudiantes, en primer lugar, generen una planificación curricular, para que de esta manera las

evaluaciones sean formativas y tengan en cuenta las diferentes acciones a realizar con los estudiantes.

* Uso del juego y gamificación dentro de la ejecución de clase, antes de llegar a una propia evaluación digital (García y otros, 2020).

4) Respeto del tiempo

* Es necesario tomar en cuenta que todo tipo de evaluación tienen un tiempo límite. Este tiempo debe utilizar la responsabilidad y el respeto, hacia los contenidos otorgados.

* En cuanto a las clases sincrónicas, se debe hacer un uso adecuado del tiempo de los estudiantes y docentes que se encuentren en el proceso educativo.

5) Uso correcto del lenguaje

* Utilizar un lenguaje académico, evitando confundir o irrespetar a los estudiantes.

* Evitar uso de las mayúsculas, al momento de diseñar la evaluación.

* Utilizar signos, símbolos y palabras que denoten un lenguaje claro al momento de generar las evaluaciones educativas.

6) Participación activa

* Levantar la mano, para participar y contribuir con ideas que puedan mejorar el proceso educativo.

* Respetar el turno y la palabra de los compañeros al momento de generar ideas, que pueden ser usadas en las evaluaciones (Véliz & Gutiérrez, 2021).

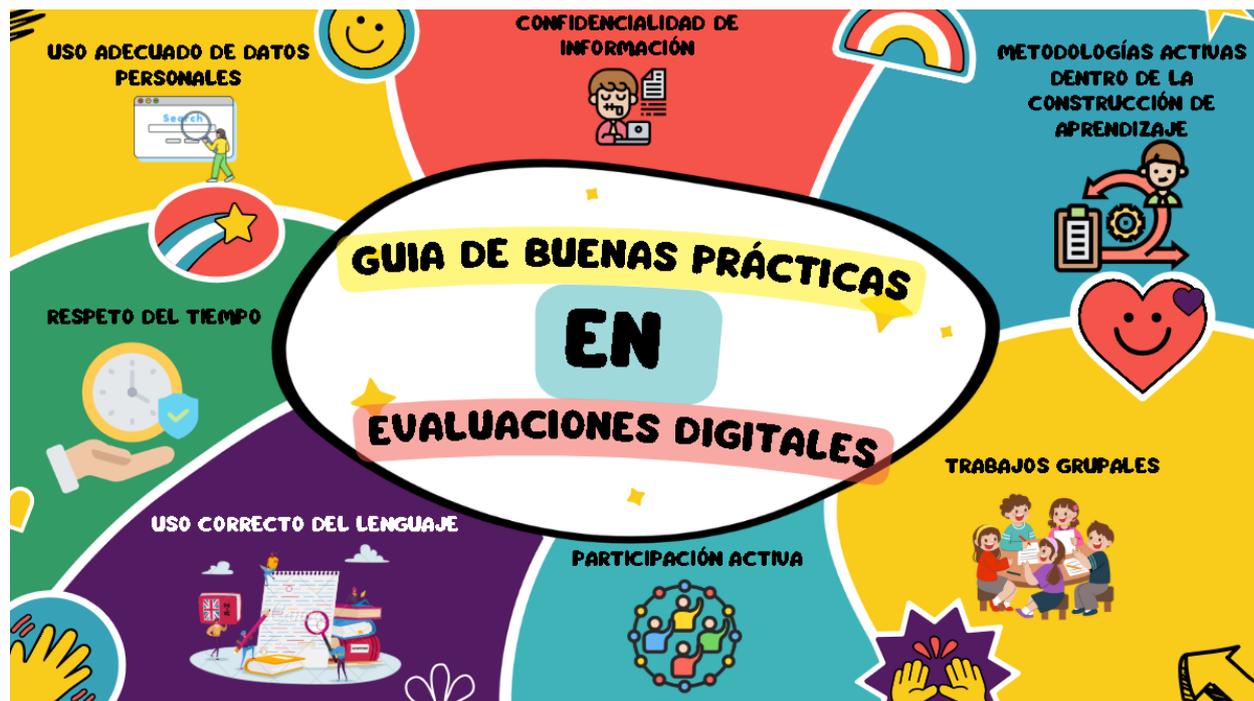
7) Trabajos grupales

* Motivar a la participación grupal de todos los estudiantes, para generar un aprendizaje colaborativo.

*Comunicar de manera efectiva sus aprendizajes, y quizás sus dudas para solventarlas con los miembros del equipo de trabajo.

*Respetar las ideas de los integrantes del equipo de trabajo, al momento de realizar las actividades e incluso una evaluación grupal.

Ilustración 12. Guía de buenas prácticas con evaluaciones digitales



Fuente: elaboración propia

8) Adecuado uso de medios digitales

*Fomentar honestidad, es decir no utilizar la tecnología para responder preguntas de las evaluaciones digitales.

*Evitar el plagio dentro de las evaluaciones, en donde no se utilicen las propias ideas del estudiante.

9) Retroalimentación

*Generar preguntas de refuerzo, que puedan ayudar al estudiante a comprender de mejor manera la evaluación y los conocimientos adquiridos.

*Tomar en cuenta el contenido de las evaluaciones, para que no sean sesgadas por información que no sea adecuada en el proceso de enseñanza - aprendizaje planificado para los estudiantes.

*Utilizar medios tecnológicos como videos, presentaciones, infografías, etc. Lo cual, mejora el proceso de aprendizaje estudiantil.

10) Estrategias éticas por parte del docente (después del proceso de evaluación)

*Coevaluación del estudiante y docente, que genere una mayor oportunidad de mejoras para el proceso educativo.

*Realizar una heteroevaluación, en donde el profesor explique a los estudiantes la mejora continua para la evaluación presentada, junto con diferentes dudas que mejoren su aprendizaje.

*Elaborar un plan de mejora, para el siguiente proceso de evaluación, fortaleciendo conocimientos y habilidades de los estudiantes, basados en los resultados y la forma de aprendizaje de la evaluación realizada.

Ilustración 13. Guía de buenas prácticas



Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Normas para plataformas y herramientas digitales

Evaluación digital	Canvas	Materiales educativos digitales
<p>*Respeto a la privacidad del compañero de clase.</p> <p>*Responsabilidad a la hora de ejecutar la evaluación</p> <p>*Respeto a usuario y contraseña de los alumnos</p> <p>*No compartir información</p> <p>*Evitar plagio o recursos no autorizados para realizar las pruebas.</p> <p>*Respetar derechos de autor y propiedad intelectual al utilizar los recursos digitales.</p>	<p>*Usar correctamente el vocabulario y el lenguaje claro para expresarse en los diferentes contenidos.</p> <p>*Participar de manera activa en las evaluaciones, trabajos colaborativos y tareas.</p> <p>*Cumplir plazos establecidos para la entrega de diferentes contenidos a elaborar.</p> <p>*Mantener una comunicación respetuosa con docentes y compañeros.</p> <p>*Usar aplicaciones en los que se genere un calendario para cumplir con las tareas previstas.</p>	<p>*Utilizar fuentes confiables, actualizadas y seguras para la calidad del trabajo.</p> <p>*Trabajar en equipo de manera que todos puedan aprender.</p> <p>*Generar dudas y preguntas que pueden ser claves para el proceso de aprendizaje.</p> <p>*Utilizar la creatividad en los procesos de diseño y elaboración del material digital.</p>

Fuente: elaboración propia

4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

Entregable 1

Recursos digitales educativos

1. Contextualización

El diseño de recursos materiales educativos, está dirigido al docente que cursa la asignatura de inglés de la Unidad Educativa Guayzimi, ubicada en la provincia de Zamora Chinchipe, en el cantón Nangaritza. Estos recursos están dirigidos a los docentes de inglés, ya que, con ello, podrán utilizar la evaluación digital para proceder a usar aplicaciones digitales e involucrar el seguimiento del aprendizaje estudiantil de los estudiantes de tercero de bachillerato. En la Unidad Educativa trabajan 2 docentes para la asignatura de inglés en este grado académico, con una carga horaria de 4 horas a la semana, por paralelo (A y B), en el horario matutino. En este caso, uno de los docentes nos da la apertura para conocer este tipo de recursos digitales. El docente trabaja con un total de 80 estudiantes aproximadamente. Esta materia, en el tercero de bachillerato, consiste en brindar a los estudiantes herramientas que desarrollen habilidades y destrezas en el habla, la escucha, la escritura y la lectura de inglés. En los cuales, los estudiantes tengan bases prácticas para lograr un aprendizaje significativo. Para tomar en cuenta las reflexiones, se utilizará la plataforma Canvas para que el docente pueda generar sus conocimientos. Por otro lado, se tendrán 3 sesiones, la primera sesión tendrá una duración de 1 hora, la segunda sesión tendrá una duración de 1 hora, y la tercera sesión tendrá duración de 1 hora, y con ellos se complementa la información con la experiencia educativa del docente.

2. Justificación curricular:

Objetivo general:

Comprender el uso de aplicaciones virtuales que ayuden al desarrollo de evaluaciones digitales en la asignatura de inglés para estudiantes de tercero de bachillerato.

Objetivos específicos:

OE1: Identificar la importancia de la evaluación digital en la asignatura de inglés que facilite el seguimiento del aprendizaje estudiantil.

OE2: Diseñar instrumentos de evaluación digital tomando en cuenta las competencias lingüísticas (listening, speaking, reading y writing).

OE3: Fomentar una actitud crítica y reflexiva en el docente, para evaluar a los estudiantes tomando en cuenta su aprendizaje significativo.

Tabla 6. Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Evaluación digital y su importancia en el proceso educativo. Medios tecnológicos para evaluar competencias lingüísticas (listening, speaking, reading y writing). Retroalimentación digital en la asignatura de inglés.	Creación de un tablero virtual de conceptos prácticos de evaluación digital por medio de Padlet. Conceptualización de la evaluación digital. Importancia de la evaluación digital. Ejemplos de aplicaciones de la evaluación digital. Creación de pruebas virtuales de listening, speaking, reading y writing, en Audacity, Free Sound, Canva, Genially y Kahoot. Creación de una prueba en Audacity, Free Saund y Canva con un contenido específico en listening. Creación de un video con un contenido específico en speaking, subido a YouTube. Creación de un cuento en Genially y un cuestionario del cuento, con un contenido específico en reading. Creación de una prueba en Kahoot, con un contenido específico en writing.	Uso adecuado y ético en aplicaciones digitales por parte del docente. Apreciación hacia organizar y planificar contenidos que desarrollen destrezas y habilidades en la asignatura de inglés. Pensamiento crítico por parte del docente y de los estudiantes. Desarrollo habilidades digitales en el docente. Valoración en aplicar herramientas que fomenten el aprendizaje estudiantil. Desarrollo de una actitud reflexiva sobre el aporte de las herramientas digitales para la evaluación.

	<p>Nota: Los contenidos serán tomando en cuenta en base a los estudiantes de tercero de bachillerato.</p> <p>Creación de un video realizado en Powtoon, sobre la retroalimentación digital en la asignatura de inglés.</p> <p>Consejos de retroalimentación en la materia de inglés.</p> <p>Criterios éticos para retroalimentar.</p> <p>Ejemplos de retroalimentación digital.</p> <p>Nota: El video realizado en Powtoon, se colocará en YouTube.</p>	
--	---	--

Fuente: elaboración propia

3. Recursos digitales educativos planteados:

Los recursos digitales que formarán parte del proyecto y el proceso de realización para una evaluación digital, que se vincule con el seguimiento del aprendizaje de los estudiantes son los siguientes:

S1 – Tablero digital (evaluación digital): Para la primera sesión se apoya en la creación de diferentes ideas que generan una construcción de conocimiento hacia la evaluación digital. Lo vamos a utilizar, porque es una manera interesante para aportar con diferentes ideas previas y la construcción de conocimientos, en los cuales se pueda utilizar no solamente pensamientos sueltos, sino recursos informativos que pueden mejorar la comprensión de los conceptos docentes.

S2 – Creación de pruebas o evaluaciones (Evaluación de competencias digitales): Para la segunda sesión se realizarán pruebas mediante aplicaciones digitales YouTube, Kahoot, Quizziz y Edpuzzle, que retroalimenten la formación de conocimientos. En este caso, se utiliza este tipo de evaluaciones, en diferentes aplicaciones que realicen y ayuden a este enfoque, ya

que se puede insertar las propias ideas del grupo en cuanto a la asignatura, y a su vez, que se puedan utilizar recursos digitales de otras aplicaciones virtuales.

S3 – Elaboración del video (Retroalimentación digital): Para la tercera sesión, se realizará un video de 3 minutos, donde se presentará la importancia de una retroalimentación digital con diferentes características para la asignatura de inglés. Se lo utiliza, porque en un video animado, puede causar motivación al docente para aprender, y puede ser una forma en la que se ejemplifique el uso de la misma aplicación para la motivación de los estudiantes.

NOTA: Se colocan algunos ejemplos de aplicaciones digitales, que pueden variar conforme se realice el entregable.

1. Preguntas de reflexión:

Estas preguntas de reflexión sirven al grupo de trabajo para determinar si las temáticas y contenidos presentados, junto con los recursos digitales, podrían construir conocimientos significativos tanto en los docentes como en los estudiantes. Un modelo tecnológico y pedagógico debe tomar en cuenta, que debe trascender los conocimientos y la oportunidad de un aprendizaje continuo, mediante una retroalimentación efectiva, en las que, con las competencias educativas de los docentes, se prepara a los estudiantes para un entorno digitalizado, analítico y responsable (Naranjo, 2024).

Los objetos de conocimiento son los siguientes:

Interactividad: La interactividad en algunos recursos plateados, motiva al estudiante y al docente a una evaluación eficaz.

Accesibilidad: El contenido presentado es accesible, y sobre todo son conceptos que el docente e incluso los estudiantes pueden aprender para generar un aprendizaje crítico y reflexivo.

Flexibilidad: Es importante tomar en cuenta el contexto, ya que con ellos se podrá determinar el apoyo hacia el aprendizaje, esto puede ser utilizado por diferentes docentes e inclusive en otras asignaturas.

Adaptabilidad y reusabilidad: Se puede personalizar el material, ya que se encuentra en entornos digitales. A su vez, se podría usar en diferentes contextos o actualizar de manera constante el contenido.

Preguntas durante el diseño:

➤ **¿Fomenta la participación activa del docente?**

Sí, ya que se utilizan herramientas que motivan, que se adecuan al contexto del aprendizaje. Por lo tanto, el docente aplica sus conocimientos e interactúa con los aprendidos.

➤ **¿Puede utilizarse en diferentes tipos de medios digitales?**

Sí, ya que al ser herramientas digitales se tiene la facilidad de utilizarlas en diferentes lugares, espacios, con distintos tipos de dispositivos tecnológicos como: teléfonos, tablets, computadoras, etc.

➤ **¿Se cumple con los objetivos de aprendizaje presentados?**

Sí, ya que se considera que los recursos a utilizar consideran el aprendizaje del docente como parte fundamental de la formación docente. Este tipo de recursos, hace un aprendizaje práctico y sobre todo reflexivo que cumple con el objetivo de la formación estudiantil.

➤ **¿Con este tipo de recursos digitales, se da lugar a la innovación educativa?**

Se considera que sí, puesto que, la evaluación en otro tipo de contextos podría ser entendida como una forma de sumar aprendizaje. Mientras que, con el uso de las herramientas digitales planteadas, se genera innovación hacia una evaluación eficaz, y un conocimiento oportuno de la asignatura de inglés con diferentes contenidos que se aprenden y se evalúan mediante la lúdica y el pensamiento reflexivo (Guadamud y otros, 2024).

➤ **¿Se activan conocimientos previos con los recursos planteados?**

Sí, en este caso con los recursos planteados, el docente podría poner sus ideas, reflexiones y pensamientos de acuerdo a lo que él conoce como evaluación digital, vinculándolo con la asignatura de inglés.

➤ **¿Se adapta las herramientas digitales a la realidad del docente?**

Sí, porque el docente busca adaptar su contenido educativo, en base a cada herramienta e inclusive al contexto en el cual se podría generar el aprendizaje con los estudiantes de la asignatura, e inclusive de otras materias.

➤ **¿Se garantiza o estimula la información de los contenidos a los estudiantes?**

Sí, porque mediante el uso de las tecnologías de la información (TICs), tanto el docente como los estudiantes, tendrán un aprendizaje significativo y activo, en el proceso de construcción de conocimiento y en la evaluación que se requiera para su formación.

➤ **¿Existen oportunidades para mejorar los recursos educativos con base a una retroalimentación efectiva?**

Sí, ya que una retroalimentación efectiva, con los recursos planteados, se podría realizar en tiempo real en el cual, el docente pueda observar posibles mejoras y cambios a realizar en los recursos planteados.

➤ **¿Los resultados obtenidos durante el proceso reflejan de manera objetiva el conocimiento y las habilidades?**

Sí, puesto que los recursos realizados deben tener en cuenta que, se involucran con una evaluación efectiva, que facilite al docente comprender el uso de los mismos, y a su vez la aplicación de ellos en diferentes medios de aprendizaje.

➤ **¿Los recursos que se proporcionan facilitan la integración y la comprensión del docente?**

Sí, porque son recursos básicos y sencillos de manejar, con lo cual el docente que los utilice puede mejorar sus habilidades, e inclusive innovar en sus propios conocimientos hacia los estudiantes de la asignatura.

Conclusiones:

Preocupación

1. Como grupo, se considera que los materiales presentados podrían ser efectivos, aunque nuestra preocupación es que podrían ser sencillos al aplicarlos. Aunque, por el contexto a realizar, se escogen este tipo de recursos para que el docente los pueda aplicar con su grupo de alumnos.
2. A su vez, también consideramos que podría considerarse utilizar las herramientas presentadas por un tiempo y después se las olvidaría o no se las ocuparía, desperdiciando los recursos presentados.
3. Como grupo, nos preocupa no brindar el material completo o la información necesaria para la construcción del aprendizaje, quedando vacíos dentro del proceso educativo.

Proceso

4. Se considera que, con lo presentado tanto para nosotros como maestrantes, como para el docente el cual aplicará estas herramientas, se permitirá adquirir habilidades y conocimientos relevantes para el desempeño educativo.
5. Consideramos que, se ha proporcionado herramientas prácticas que pueden fomentar el rendimiento académico oportuno, y que con lo adquirido se puede generar un

aprendizaje significativo. Con ello, el contenido que se expone, tiene claridad para la formación de conocimientos.

Mejora/Reto

6. Se recomienda implementar estrategias de seguimiento que puedan observar el progreso y la aplicación de los recursos presentados.
7. Si se aplica este tipo de recursos, hay que tomar en cuenta que se puede diversificar y plantear su uso para otras asignaturas.

Reflexión como grupo

Este trabajo nos pareció interesante, ya que permite la participación de un docente que se encuentre planificando en la asignatura de inglés. Por otro lado, con este tipo de recursos se ahorra el tiempo del docente y se facilita su trabajo, lo cual puede mejorar la retroalimentación hacia los estudiantes. Permite que los alumnos sean críticos, y a su vez este tipo de recursos planteados son actuales, y estamos innovando como docentes, ya que la educación digital sobrepasa barreras, que pueden mejorar y fortalecer los aprendizajes de los alumnos y de las personas profesionales en educación.

Entregable 2

Contextualización

La actividad está dirigida hacia el docente de tercero de bachillerato de la asignatura de inglés, quien dicta su clase en los paralelos “A” y “B”. El docente tiene 80 estudiantes, como su grupo de alumnos. Entre los estudiantes están 15 de género masculino, 25 de género femenino en el paralelo “A”. Por otro lado, en el paralelo “B”, tiene 18 estudiantes de género masculino y 22 estudiantes de género femenino, aproximadamente.

Por otro lado, el docente debe entender y reflexionar sobre la temática de evaluación digital y su importancia en el proceso educativo, en este caso los contenidos a trabajar serán:

conceptualización, importancia y ejemplos aplicados en clase. Cada sesión tendrá la duración de una hora sincrónica, para explicar al docente el uso de los diferentes recursos educativos, poniendo el ejemplo en dicho contenido.

Para el contenido de medios tecnológicos en el que se evaluará las competencias digitales, a partir de la asignatura de inglés, se trabajará el tema “passive voice – voz pasiva”, lo cual se abordará con los siguientes contenidos: Listening “conversaciones”, Speaking “narración de experiencias”, Reading “Cuentos”, Writing “estructuras gramaticales”. Cada sesión tendrá la duración de una hora sincrónica, para explicar al docente el uso de los diferentes recursos educativos, poniendo el ejemplo en dicho contenido. Este contenido puede variar, pero el grupo de trabajo ha elegido la temática para explicar el funcionamiento de los diferentes recursos digitales educativos.

Para el tercer tema que es la retroalimentación digital en la asignatura de inglés, en este caso se utilizarán los contenidos de consejos de retroalimentación en la materia de inglés, los criterios éticos para retroalimentar y los ejemplos de retroalimentación digital. Cada sesión tendrá la duración de una hora sincrónica, para explicar al docente el uso de los diferentes recursos educativos, poniendo el ejemplo en dicho contenido.

El grupo objetivo en este caso es el docente, en donde en muchas ocasiones y quizás por lo común en su contexto, utiliza plataformas como YouTube para observar contenidos, Canva y Genially que son bastante utilizados, para la creación de las presentaciones e infografías. Esto, permite observar un primer acercamiento hacia las herramientas digitales, lo que puede ser beneficioso para el docente como para el estudiante, que puede también recurrir a este tipo de medios digitales.

Preguntas de reflexión

¿Qué?

El primer contenido será la evaluación digital, sus conceptos, importancia y ejemplos. Para el segundo contenido de clase se abordará un contenido de inglés con el ejemplo de tema: “passive voice”, partiendo de los 4 pilares fundamentales para aprender inglés que son: listening, speaking, reading y writing. A su vez, el tercer contenido es la retroalimentación digital, que aporte en la asignatura de inglés.

Ilustración 14. Evaluación digital



Fuente: elaboración propia

Ilustración 15. Medios tecnológicos para evaluar competencias lingüísticas en inglés.

Medios tecnológicos para evaluar	
COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS EN LA ASGINATURA DE INGLÉS	
LISTENING	CONVERSACIONES Se utilizará la herramienta edpuzzle, para crear conversaciones con el contenido de "passive voice", las cuales el docente aplique en su aula de clase, para que los estudiantes las escuchen.
SPEAKING	NARRACIÓN DE EXPERIENCIAS Se crea un video de una narración de experiencia con "passive voice" y este video se lo sube a YouTube.
READING	PRUEBA CON UN CUENTO Se realiza un cuento en Genially, y se redirige a la aplicación de Quizzis para evaluar el conocimiento que se ha leído en el cuento con el contenido de "passive voice".
WRITING	PRUEBA GRAMATICAL Se realiza una prueba de gramática con el contenido de "passive voice", por medio de Kahoot.

Fuente: elaboración propia



Fuente: elaboración propia

¿Para quién?

Las herramientas digitales diseñados, junto con las explicaciones pertinentes, se encuentran diseñadas para el docente de inglés, de los estudiantes de tercero de bachillerato. El docente tiene acceso a aplicaciones digitales, dispositivos tecnológicos, herramientas de uso libre digital, etc. En cuanto al contexto estudiantil, son estudiantes que se encuentran a punto de graduarse con 16 a 17 años. Lo cual, el uso de este tipo de herramientas, puede ser ideal para su propia formación, ya que pronto se encontrarán en entornos universitarios y el uso de este tipo de recursos digitales pueden ser una base para su conocimiento.

¿Para qué?

La evaluación digital parte del uso de las TICs, lo cual puede ser útil en el proceso de enseñanza – aprendizaje del docente. Utilizar este tipo de recursos, permite al docente innovar su proceso de formación, es decir, motiva a sus estudiantes a generar un aprendizaje significativo. La retroalimentación en el área educativa, es una de las maneras de generar ideas, reflexionar y fortalecer procesos de razonamiento en los alumnos. El uso de las TICs, en la asignatura de inglés, puede ayudar al docente a optimizar su tiempo, para retroalimentar y crear procesos de aprendizaje más eficaces.

¿Cómo?

Para la evaluación digital, la idea es utilizar Padlet, en la que se conceptualice, se indique la importancia y se coloquen ejemplos de la misma, que le permitan al docente interiorizar los conocimientos. Por otro lado, para evaluar competencias lingüísticas (listening, speaking, reading y writing), se utilizan medios tecnológicos como: Edpuzzle, YouTube, Genially y Kahoot, estas herramientas son eficaces, ya que no solo se podrá utilizar para un contenido, sino que el docente que las utilice las puede adaptar para su propia clase. A su vez, se utiliza Powtoon, creando un video sobre la retroalimentación digital en la asignatura de inglés, que permita interiorizar su uso en el docente de dicha asignatura.

Lo que se espera es que el docente utilice las herramientas que se propone, dentro de sus diferentes contenidos a planificar. Considerando que, la creatividad y la motivación, son procesos clave que se usa dentro de este proceso educativo. Es decir, el docente con lo propuesto, tendrá conocimientos teóricos sobre la evaluación digital y la retroalimentación, reflexionando sobre su uso. Pero a su vez, conocerá y tendrá una aplicación práctica con las herramientas digitales propuestas.

¿Cuándo?

Se distribuye el uso de los materiales digitales en una clase de 60 minutos:

- Introducción del tema (5 minutos)
- Desarrollo de videos y aplicación de recursos digitales (20 minutos)
- Espacio para generar debate o dudas (10 minutos)
- Uso de las aplicaciones/propuesta (20 minutos)
- Cierre de la clase/retroalimentación (5 minutos)

Manifiesto

Después de lo mencionado, se organiza el trabajo en función de que el docente utilice todas las herramientas presentadas, con el objetivo de motivar, generar participación activa, y retroalimentar el aprendizaje de manera oportuna. Esto, ayuda a que el docente planifique y ejecute una clase interactiva, en las que la asignatura no solo se recuerde en momentos presenciales, sino también en espacios digitales (síncronos o asíncronos).

Para la aplicación y reflexión del uso de la evaluación digital se utilizan estos recursos: Padlet, Edpuzzle, Genially, Quizzis, Kahoot, Powtoon y YouTube. De esta forma, se utilizan estas herramientas para explicar teoría, y a su vez, también se las puede utilizar de una manera práctica en cuanto a la asignatura de inglés que se planteó en el trabajo.

Guion multimedia 1

Título: Evaluación digital y su importancia en el proceso educativo.

Descriptivo: Uso de la plataforma digital Padlet, que permite crear murales interactivos, en los cuales se formará la conceptualización, importancia y ejemplos, con un video explicativo, usando la plataforma zoom para la grabación, y la herramienta filmora como parte de la edición, subido la explicación a YouTube, así como el enlace de la herramienta con los que se creó sobre

la evaluación digital. Esta herramienta permite organizar el contenido de manera que se observe ordenado. El video de explicación del uso de Padlet dura entre 10 a 15 minutos aproximadamente.

Base didáctica: contenido conceptual sobre la evaluación digital (conceptualización, importancia y ejemplos), en la que se alcance la reflexión y análisis para su uso adecuado en los estudiantes.

Tipo de recurso: mural didáctico, texto e imágenes.

Parametrización: mural digital en la que se puede compartir texto, imágenes y videos, sobre una temática, que en este caso es la evaluación digital.

Archivador:

Conceptualización:

*<https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109007/html/>

* <https://www.redalyc.org/journal/5732/573270924004/html/>

Importancia:

* <https://www.youtube.com/watch?v=MPFDz09APag>

* <https://youtu.be/CaaDO8TKouE>

Ejemplos:

Imágenes de evaluación digital tomado de la herramienta digital Padlet y a su vez ejemplos de los docentes que han utilizado evaluación digital.

Guion de referencia:

Narradora: Lo primero que vamos a hacer es entrar a Google y colocamos Padlet. En este caso vamos a entrar con google a nuestra plataforma de Padlet con nuestra sesión. Entramos,

ponemos continuar. Colocamos el ¿para qué vamos a usar Padlet? En este caso, yo coloque porque soy docente y lo coloco gratuito. Vamos a ver las novedades que tiene Padlet. Una vez cerramos, ponemos que clase vamos a impartir, que en este caso como ejemplo es docente de tercero de bachillerato.

Narrador: Vamos a crear el Padlet. (Se observan y mencionan las diferentes funciones). En este caso, se escoge panel personalizado.

Narrador: Colocamos evaluación digital en nuestro tablero. (Esperamos a que se cree nuestro tablero).

Narrador: Observamos el Padlet y las funciones del mismo, empezamos por la pestaña más.

Narrador: Comenzamos por colocar conceptualización, con un artículo científico y una pequeña reseña del mismo parafraseada.

Narrador: Así mismo, seguimos con importancia, con un video de YouTube, y de igual forma con una pequeña reseña del mismo.

Narrador: Seguimos con ejemplos, que, en este caso, colocamos imágenes que se vinculen con el contenido, y colocamos ejemplos sobre la evaluación digital.

Cada contenido tiene diferentes colores, para una mejor visualización.

- **Conceptualización (Color blanco)**

Artículos científicos

- **Importancia (Color amarillo)**

Videos explicativos en YouTube

- **Ejemplos (Color rojo)**

Imágenes tomadas de la misma herramienta digital Padlet, con ejemplos propios de las personas del equipo de trabajo que han utilizado la evaluación digital.

Narrador: Volvemos a colocar visualización, importancia y ejemplos, con el mismo color, y el contenido similar con artículos científicos, videos y ejemplos de los docentes.

Narrador: Una vez los colocamos, observamos la pestaña de “me gusta”, y mencionamos que esto lo pueden utilizar con sus estudiantes. Así mismo, se indican los comentarios que son relacionados a las temáticas, inquietudes, y sus propias perspectivas del contenido presentado por los docentes.

Narrador: Se observan todas las funciones que nos ofrece Padlet de manera gratuita en ajustes, y en su propia presentación.

Narrador: Se copia el enlace y se observa que se abra en todos dispositivos digitales.

Nota: El guion puede variar, conforme vaya presentando el video.

Enlaces al material

Recurso digital Padlet: <https://padlet.com/vivianagomez890/evaluaci-n-digital-gsyjq07kfelxoyc7>

Video explicación del uso de Padlet: <https://youtu.be/O-FMRulzlSg>

Duración del video 13 minutos con 46 segundos. Se realizó con Filmora la edición y se lo subió a YouTube.

Conclusiones (PRIMERO)

Preocupación

1. Generar en el docente un aprendizaje correcto, sobre el uso de Padlet, como una formación de ideas en las cuales no solo lo utilice él como docente, sino que también los estudiantes lo sepan usar.
2. Optimizar el tiempo del video, para una explicación oportuna y clara hacia el docente que lo visualice.

Proceso

3. El proceso de realización de Padlet, tiene que tomar en cuenta el contenido que se quiere

visualizar, pero a su vez, es necesario que los videos, imágenes, textos, sean claros, precisos y tengan coherencia con el contenido presentado.

4. El proceso del video fue interesante, ya que primero se presentó el uso por medio de Zoom, y después mediante voz en off de la aplicación Filmora, junto con las diferentes herramientas de edición como la música. Se logró un video explicativo, sobre el uso de Padlet.

Mejora/Reto

5. El reto como equipo es entender correctamente el uso de Padlet como una forma de visualizar, organizar y ordenar el contenido teórico, que se quiere reflexionar. Por otro lado, el uso de Filmora como una forma de editar el video que se realizará para explicar el uso de la plataforma Padlet, representa un reto, y quizás dependiendo de cómo salga el video, representaría una mejora para posibles usos educativos.

Guion multimedia 2

Título: Medios tecnológicos para evaluar competencias lingüísticas (listening, speaking, reading y writing). **Contenido** - “Passive Voice”.

Descriptivo: Para listening se usa la herramienta digital audacity y free sound, en la que se utilizan diferentes conversaciones. Se realiza una grabación de voz del emisor en audacity por parte del maestrante y el receptor del diálogo fue de un video grabado la conversación, de igual manera el fondo de la conversación es una grabación por parte del recurso free sound del tema “antes del amanecer”. A su vez se utilizó la plataforma Canva, para la presentación de la conversación, para escuchar y ver el contenido. En la Plataforma Canva se realizó la presentación de la conversación (listening), uniendo el audio de la plataforma Audicity, para que tenga coherencia con sonido del diálogo, además se agregó imágenes en movimiento para que tenga más realce la comunicación. Para speaking, se realiza un video editado en Filmora, y

se lo sube a YouTube duración 1 minuto con 28 segundos, en este caso, el docente puede utilizar esta idea para pedir a los estudiantes que graben una narración de experiencias con el contenido indicado. En cuanto a reading, se realiza la creación de un cuento en Genially junto con una evaluación sobre el contenido presentado. A su vez se toma en cuenta texto, imágenes, enlaces, que permitirán entender de mejor manera el cuento. para evaluar la lectura del cuento. Por otra parte, se crea una prueba interactiva con Kahoot, en la que se evalúa las estructuras gramaticales del contenido.

Base didáctica: contenido conceptual sobre “passive voice” (listening, speaking, reading y writing), en la que el docente utilice estas herramientas para evaluar conocimientos en el área de inglés.

Tipo de recurso: contenido de audio, video narrativo, texto, imágenes, enlaces interactivos, pruebas didácticas interactivas, para comprender la temática presentada.

Parametrización: Se incluyen narraciones personales, narraciones elaboradas desde internet (cuento), imágenes videos, fondos de audio, enlaces. Las narraciones pueden durar 2 minutos aproximadamente, y las pruebas interactivas duran de 1 a 2 minutos por pregunta, según lo que permitan la aplicación y de acuerdo a la temática presentada.

Archivador:

Diálogo tomado como ejemplo para audacity, free sound y canva:

https://www.facebook.com/reel/367581242729805?rdid=SaVdZFobChjBX3kS&share_url=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fshare%2Fr%2F191UHhrTbX%2F#

Narración de una historia con “pasive voice”:

<https://es.scribd.com/document/471761163/HISTORIA-INGLES-VOZ-PASIVA>

ADAPTACIÓN

I'm going to talk about a story called the stolen Lamborgini

Two football fans were arrested last night near the stadium. The suspects were taken to the police station for further investigation. They allegedly stole a brand Lamborgini.

The owner of the car told the police that the thieves were wearing a football team jersey. After the suspects were caught, the owner of the car was called to identify the thieves.

However, the owner of the car said that he had made a huge mistake because the car hadn't been stolen; the car had been taken by his wife to go to a concert because her car was broken.

An apology was offered to the two football fans; besides, the owner of the car offered to give them five thousand dollars to compensate his mistake.

The money was not accepted. The two football fans will be released tomorrow morning.

Cuento y evaluación de Genially:

- **Enlace sonido de tormentas y lluvias para el cuento del tornado:**
<https://soundcloud.com/vivesinansiedad/sonido-de-lluvia-y-tormenta>
- **Imagen extraída para el cuento:** <https://images.app.goo.gl/f6CgkWpt89nEWS8i7>
- **Referencia del cuento extraído en YouTube:**
<https://www.youtube.com/watch?v=xSAGdFpA8-U>

Texto de kahoot

When is the passive voice used?

a)The action is performed by the agent subject

b)When we want to emphasize the complement

Which passive voice structure is correct?

a)Subject - Verb - Object

b)Subject - Verb - by – Agent

Choose the phrase in passive voice

a) **The burglars were seen by Tom.**

b) Tom saw the burglars.

The AGENT is the person or thing that performs the action?

a) **Verdadero**

b) Falso

This house was built by my father.

a) **Verdadero**

b) Falso

Imagen para Kahoot “passive voice”: <https://www.novakid.pl/blog/passive-voice-kiedy-i-jak-uzywac-strony-biernej/>

Enlaces al material

Recurso digital Audacity y free sound: *https://audio.com/patty-morocho/audio/proyecto-final-maestria/edit?mtm_campaign=Audacity

*<https://audio.com/patty-morocho>

Canva: https://www.canva.com/design/DAGmbb5RFvM/oyeUbfRrI9y_oCYarF2-yA/edit?utm_content=DAGmbb5RFvM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Video en YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=Ka-syQZsjZg>

Recurso en Genially (cuento utilizado junto con la evaluación):
<https://view.genially.com/681805866430f958b9925352/interactive-content-the-tornado>

Prueba de Kahoot: <https://create.kahoot.it/share/enter-kahoot-title/09547333-a57c-4da5-ba28-2c9e8396128d>

Conclusiones (SEGUNDO)

Preocupación

1. Al ser algunos recursos digitales, la preocupación es no abrumar al docente con el uso de los mismos. Aunque se considera que, al presentar un variado tipo de recursos, puede hacer que el docente escoja uno de ellos.
2. Por otro lado, otra de las preocupaciones, es que, al presentar diferentes tipos de recursos, el docente solo escoja uno de ellos, y los demás solo los visualice por una vez. Es por esto, que se trata de hacer lo más didáctico y motivante el uso de este tipo de herramientas digitales.
3. Consideramos que, nos preocupa que algunos docentes no utilicen estas herramientas digitales por la complejidad, aunque con una buena guía lo podrían lograr como se lo realizó como grupo de trabajo.

Proceso

4. La elaboración de este tipo de recursos ha sido gratificante, y realmente nos ha demostrado que hemos como grupo aprendido a utilizar materiales educativos digitales. Se considera que, el uso de este tipo de recursos es necesario planificar y ejecutar un contenido, sin olvidar el objetivo educativo.
5. En el video de YouTube con la edición en Filmora, para speaking, se pudo visualizar que, al momento de descargar la edición al no ser de paga, no se pudo quitar la marca de agua.

Mejora/Reto

6. Consideramos que, los recursos utilizados se pueden seguir mejorando y también se debería buscar continuamente actualizaciones que permitan usar los recursos presentados con diferentes ideas, en los que los contenidos variados en clase, puedan ser utilizados dentro de los mismos.

Guion multimedia 3

Título: Retroalimentación digital en la asignatura de inglés.

Descriptivo: Uso de la herramienta digital Powtoon, en la que se presenten consejos, criterios y ejemplos de una correcta retroalimentación en el área de inglés, para estudiantes de tercero de bachillerato. En el video, se presentarán diferentes imágenes y texto que permitirá fortalecer el aprendizaje del docente, sobre la temática presentada.

Base didáctica: contenido conceptual sobre la retroalimentación digital, con consejos prácticos hacia el docente, criterios éticos para retroalimentar y ejemplos de una adecuada retroalimentación hacia los estudiantes de tercero de bachillerato. En ella, se deben alcanzar procesos de razonamiento adecuados.

Tipo de recurso: Video narrativo con dibujos, donde se combine imágenes, texto y si es posible audios, sonidos e incluso voz, de la persona que lo realice.

Parametrización: Se incluye una narración personal sobre lo que se considera como retroalimentación digital, con 5 esquemas con imágenes, texto y los integrantes del grupo. El video dura entre 1 a 2 minutos aproximadamente.

Archivador:

Guion

Narrador: Hola mi nombre es Paola, soy profesora de inglés, y quiero darte algunos consejos sobre retroalimentación digital.

Narrador: Lo primero es, sé objetivo y claro con las ideas que quieras involucrar en el estudiante. Usa lo positivo del aprendizaje de tu estudiante, utiliza aplicaciones interactivas para fortalecer su aprendizaje.

Narrador: Ahora te daré criterios éticos para retroalimentar de manera digital.

Narrador: Cuidado en el uso de datos personales del estudiante, responsabilidad en la información otorgada y respeto al momento de generar una retroalimentación, reconociendo el aprendizaje del alumno.

Narrador: Ahora bien, unos ejemplos de retroalimentación digital en inglés.

Narrador: Retroalimentación positiva, desde la creatividad y motivación del estudiante. Construcción de ideas con juegos interacción entre compañeros. Reflexión sobre lo que aprende por medio de imágenes, dibujos y sus propias palabras, en inglés y español.

Imágenes de profesores: De la misma plataforma de Powtoon.

Enlaces al material

Video de Powtoon subido a YouTube: <https://youtu.be/Ub-HkR4WGeI?si=8fOiptwhD3KZXfp5>

Conclusiones (TERCERO)

Preocupación

1. La preocupación en un inicio, era que, el video realizado en Powtoon, no se pueda

descargar, y simplemente se debía visualizar por medio de un enlace. Lo cual, con lo descrito, el video realizado, no se podría visualizar por otras plataformas digitales en YouTube. Otra preocupación, era el manejo del guion y la realización del mismo, en la que el tiempo de duración sea coherente a lo presentado.

Proceso

2. El proceso tomamos en cuenta como primera parte, la elaboración del guion, ya que esta parte del guion tenía que ser realmente oportuno y organizado para lograr colocarlo dentro de la herramienta digital en Powtoon.
3. En la primera diapositiva o esquema se logró poner audio, aunque al no ser pagada la herramienta, limita en muchas ocasiones colocar diferentes elementos.

Mejora/Reto

4. Si se tuviera la oportunidad, sería óptimo considerar la compra del recurso digital, ya que permite de una manera didáctica y lúdica, reflexionar sobre procesos de conceptualización sobre un contenido presentado. Quizás, con la herramienta comprada, se pueda tener otro tipo de materiales que permitan mejorar el video realizado.

REFLEXIÓN GENERAL:

En nuestro caso fue interesante, y se debe ser paciente para lograr un material educativo digital completo. Por otro lado, consideramos que el uso de estos materiales con paga y sin paga si tienen muchas repercusiones y diferencias, ya que en algunos de los recursos utilizados se tuvo que limitar muchos de los elementos a usar. Lo que aprendimos como grupo y de manera individual, consideramos pertinente y esperamos en algún momento usarlos dentro de nuestra profesión como docentes.

Entregable 3

1. TÍTULO DEL CONTENIDO ELABORADO

“Proceso de evaluación digital para docentes utilizando aplicaciones para el seguimiento del aprendizaje estudiantil en la asignatura de inglés”

2. OBJETIVO

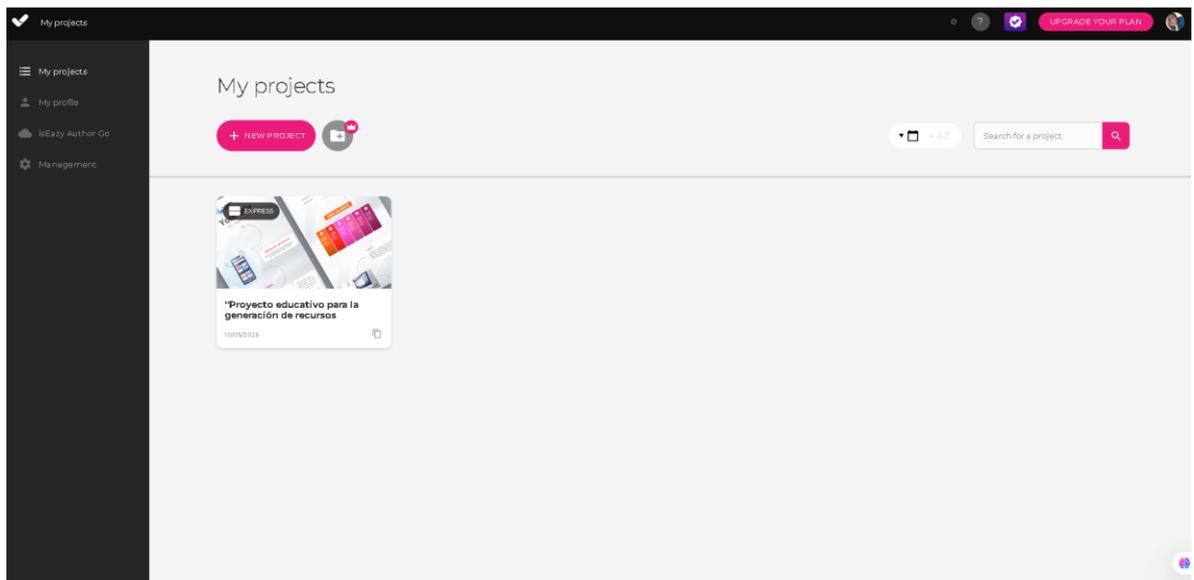
Integrar todos los recursos elaborados anteriormente con un contenido SCORM, utilizando herramientas sencillas, adaptables y tecnológicas para el docente de la asignatura de inglés de los estudiantes de tercero de Bachillerato, en la Unidad Educativa Guayzimi, mediante correo electrónico.

3. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Realizar material audiovisual organizado, mediante la plataforma isEazy, con referencia a la evaluación digital en la asignatura de inglés para que los estudiantes de tercero de bachillero, tengan una retroalimentación efectiva.
- Desarrollar mediante la plataforma isEazy, un compendio de recursos audiovisuales mediante el estándar SCORM, las cuales vincules herramientas como: Padlet, Filmora YouTube, Audacity, FreeSound, Canva, Genially, Kahoot, Powtoon.

4. PROCESO

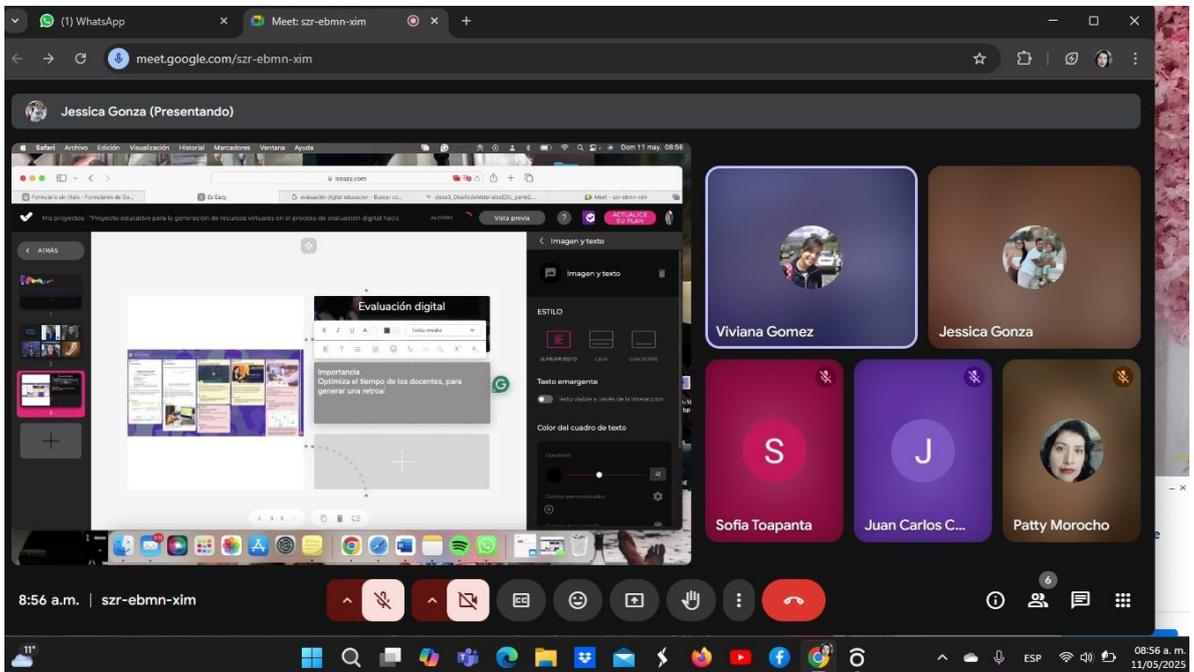
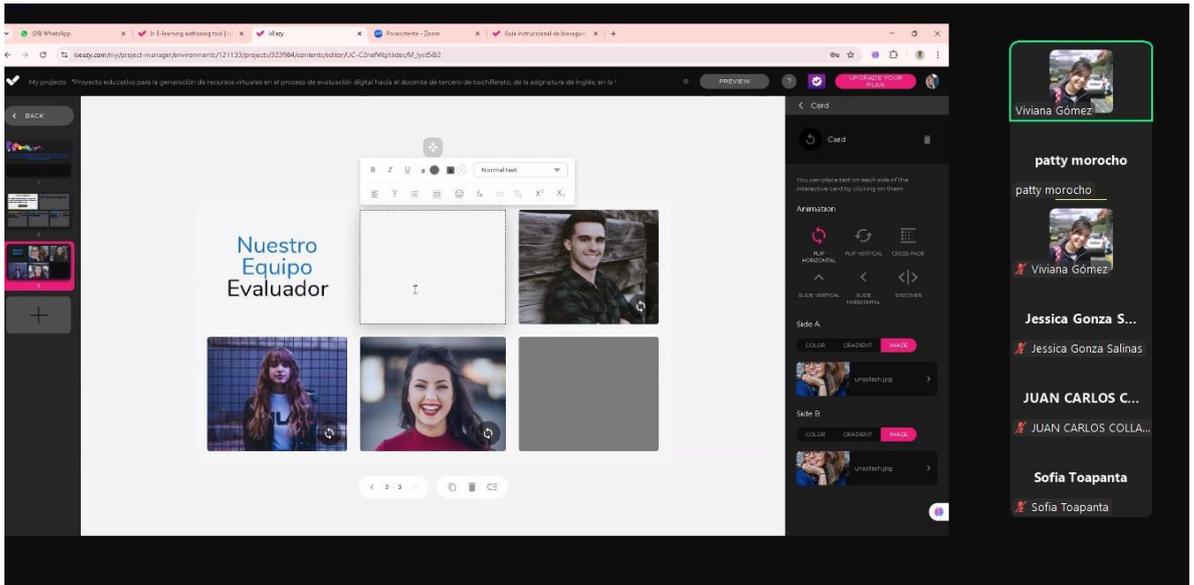
- Crear una cuenta en la plataforma isEasy de la versión gratuita.

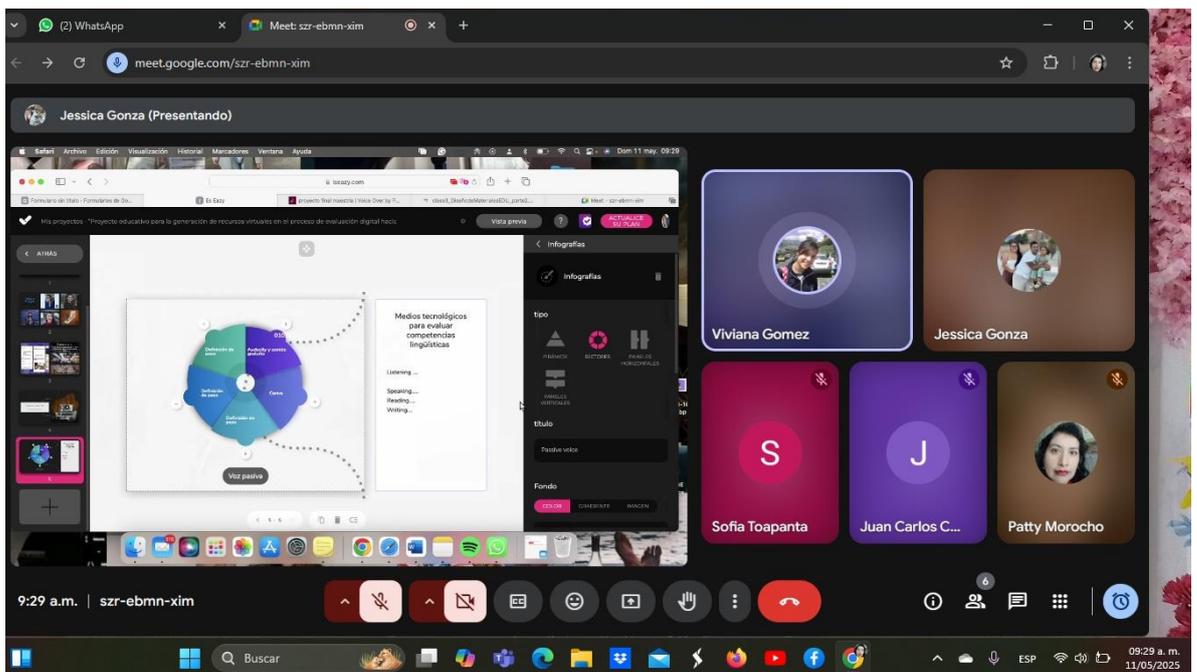
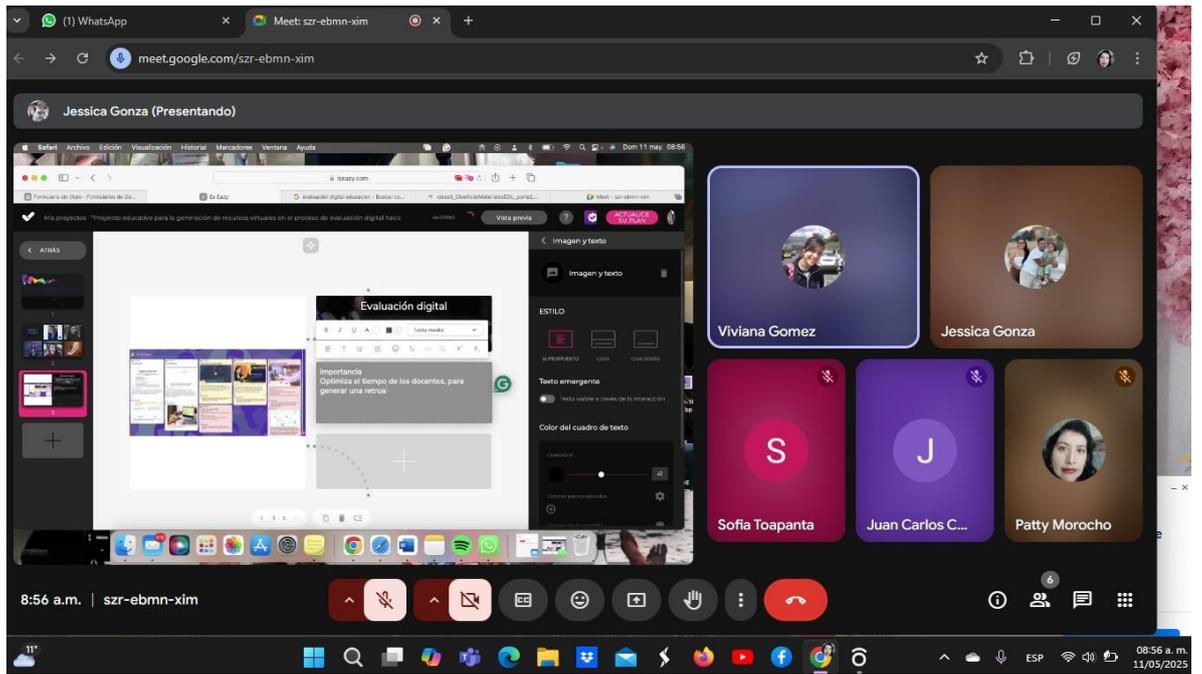


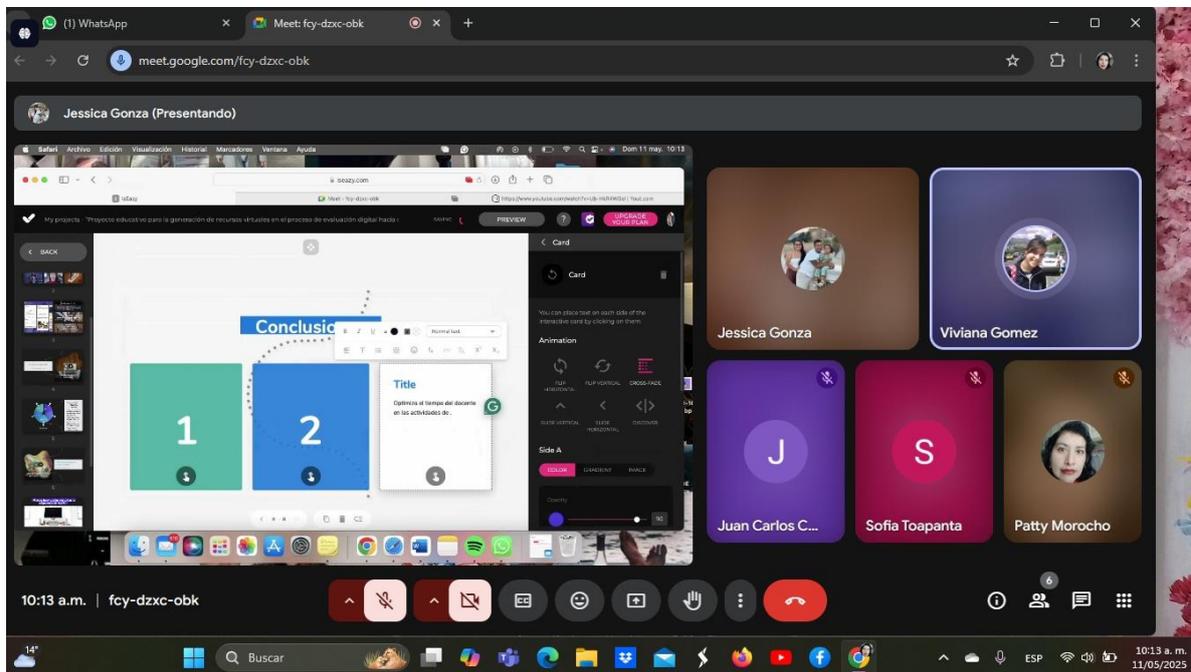
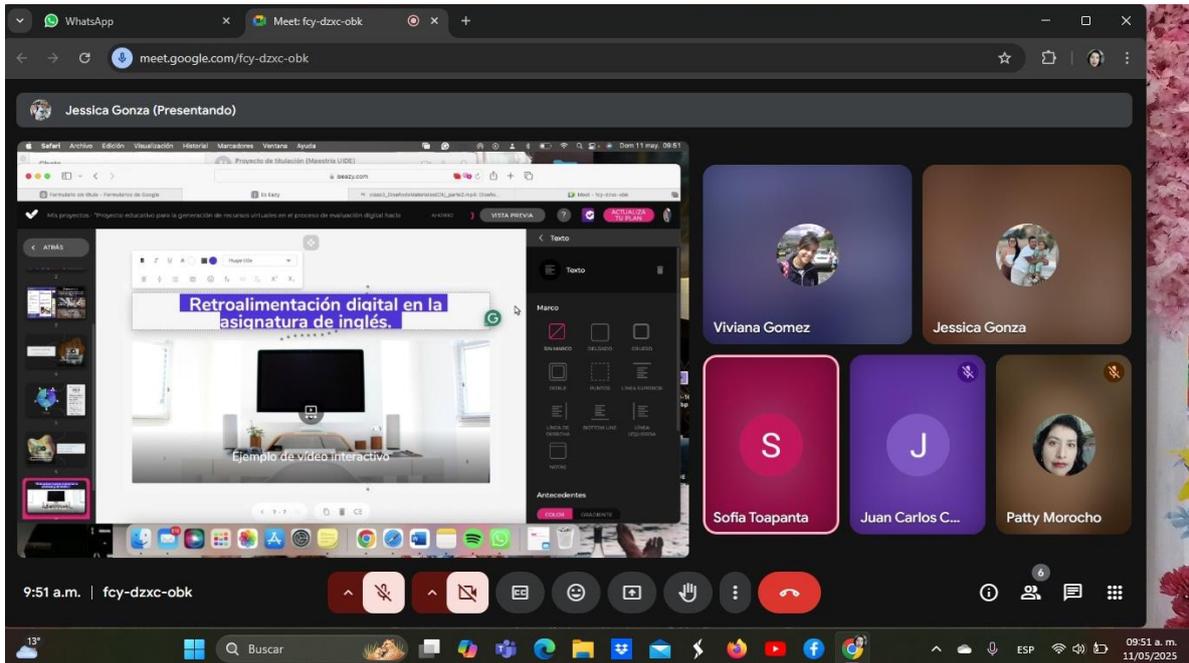
- Abrir la plataforma y escoger la plantilla de diseño de curso express.



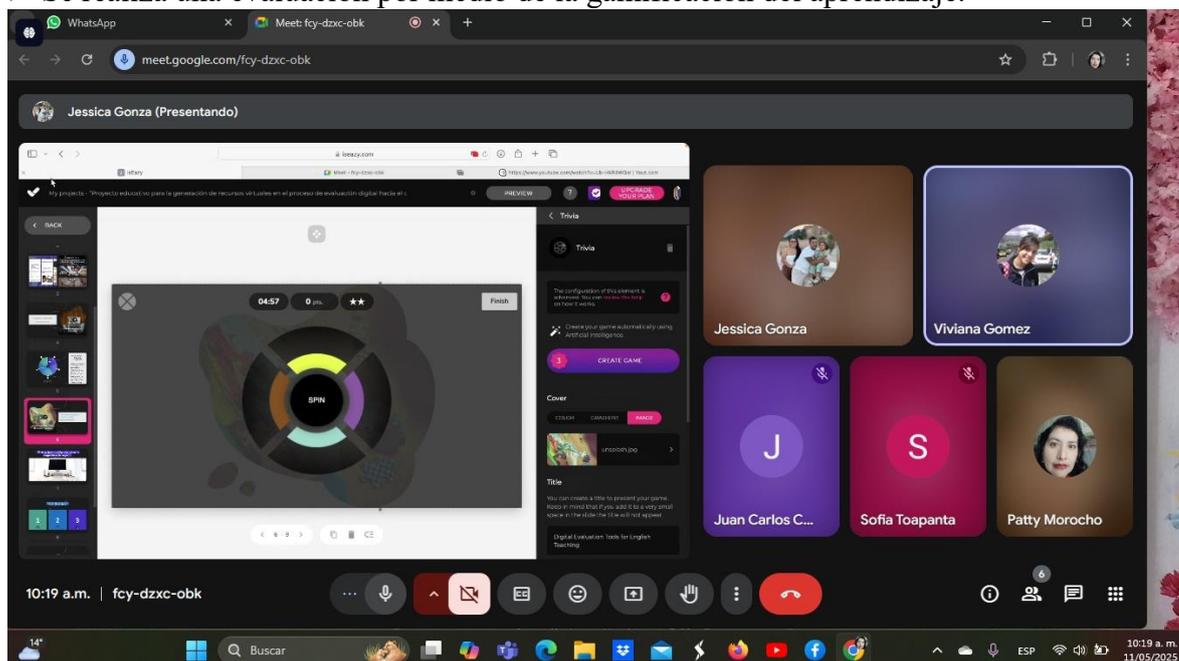
- Añadir todos los recursos audiovisuales escogidos y elaborados en las actividades previas, vinculándolos con la plataforma. Una vez se subían los recursos audiovisuales con la explicación, y un juego como cuestionario para observar lo aprendido.







➤ Se realiza una evaluación por medio de la gamificación del aprendizaje.



5. CONCLUSIONES

Reto

1. Con la plataforma el reto en sí, en no poder trabajar de manera colaborativa en tiempo real, lo cual dificulta el proceso de realización y quizás limita las acciones que se podrían generar de manera conjunta.
2. Se tuvo complicaciones, ya que la página en algunas ocasiones tenía una traba para los elementos que se querían colocar dentro de ella.

Proceso

1. Se puede observar que la implementación de aplicaciones digitales para medir el aprendizaje en inglés, ha prado ser un recurso efectivo en cuanto a la optimización de la planificación de clase. Las plataformas como isEaszy, mejoran de manera efectiva la administración educativa, haciendo que el proceso de aprendizaje, englobe los conocimientos, dentro del uso de los instrumentos digitales.
2. Se puede observar que la plataforma tiene íconos, que son interactivos, esto podría

fomentar una participación activa e innovadora en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Mejora

1. El seguimiento tiene que ser preciso para observar el progreso estudiantil. De esta manera se ayuda al docente a identificar fortalezas y debilidades que pueden surgir en el proceso educativo, con decisiones pedagógicas efectivas.
2. Se podría optimizar el tiempo, al ser una herramienta colaborativa, en la que la diversificación de recursos didácticos y el uso de plataformas digitales puedan generar actividades dinámicas y personalizadas, utilizando herramientas interactivas que mejoren el proceso de enseñanza y ahorren el tiempo de preparación de materiales en el aula de clase.

6. ENLACE

<https://iseazy.com/dl/e8b800791658464aa1921699d48e6e41>

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.

Entregable 1 - Aspectos previos a tener en cuenta

En este apartado se describen los aspectos previos hacia una acción formativa que refiere a una capacitación sobre el uso de evaluaciones en plataformas virtuales en la asignatura de inglés para el docente de tercero de bachillerato del paralelo “A”.

Componentes que intervienen en el proceso educativo

- El asistente de la formación en evaluación digital, será el docente de la asignatura de inglés de tercero de bachillerato del paralelo “A”, en la Unidad Educativa del Milenio Guayzimi.
- Los docentes serán los maestrantes de una maestría en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC, que se dicta en la Universidad Internacional de Ecuador (UIDE), en convenio con la Escuela Internacional de Gerencia (EIG).
- La acción educativa se producirá mediante la plataforma CANVAS, utilizando videos, presentaciones, test de evaluación, debates (asincrónico), se complementará con sesiones sincrónicas ZOOM después de realizar las actividades en la plataforma.

Camino pedagógico a tener en cuenta

Esta acción formativa tiene un programa más amplio que se adapta de acuerdo al docente y a la asignatura, dependiendo de las actividades previas, como la planificación pedagógica y recursos. Se desarrolla a través de la metodología de Aula Invertida (Flipped Classroom), en la que el asistente en base a distintas indicaciones, construye su conocimiento sobre el uso de evaluaciones digitales dentro de la plataforma.

Actividades

Estas acciones, se llevarán a cabo de manera asincrónica 3 días a la semana, desde el martes a las 8h00 hasta el jueves 24h00, en donde se encontrará abierta la plataforma Canvas, para realizar dichas actividades. Por otro lado, se realizará 1 día a la semana sesiones sincrónicas en Zoom de 40 minutos a las 19h00 con el docente, en donde se plantearán dudas y cuestiones que podrán ser solventadas con actividades dentro de este horario. Estas actividades se realizarán durante 3 semanas.

Se realiza 3 test de evaluación sobre los contenidos estudiados, y a su vez 3 entregables sobre las temáticas desarrolladas, en donde el alumno explique el uso hacia las evaluaciones digitales para estudiantes de tercero de bachillerato del paralelo “A”.

La evaluación hacia el proceso de aprendizaje será el siguiente:

Tabla 7. Evaluación

50% la revisión de la plataforma CANVAS, junto con diferentes actividades a visualizar y desarrollar.	15% será los test realizados por el alumno.	35% serán los entregables sobre las temáticas desarrolladas, donde se explique el uso hacia las evaluaciones digitales.
---	---	---

Fuente: Elaboración propia

Nota: En la plataforma de Canvas se califica sobre el 100%. Para colocar un promedio de evaluación esta calificación representa el 50% de la nota, es decir 50 puntos. El 15% representa, 15 puntos, y el 35% representa 35 puntos a la calificación total. Es decir, da un promedio de 100 puntos de la calificación hacia el alumno.

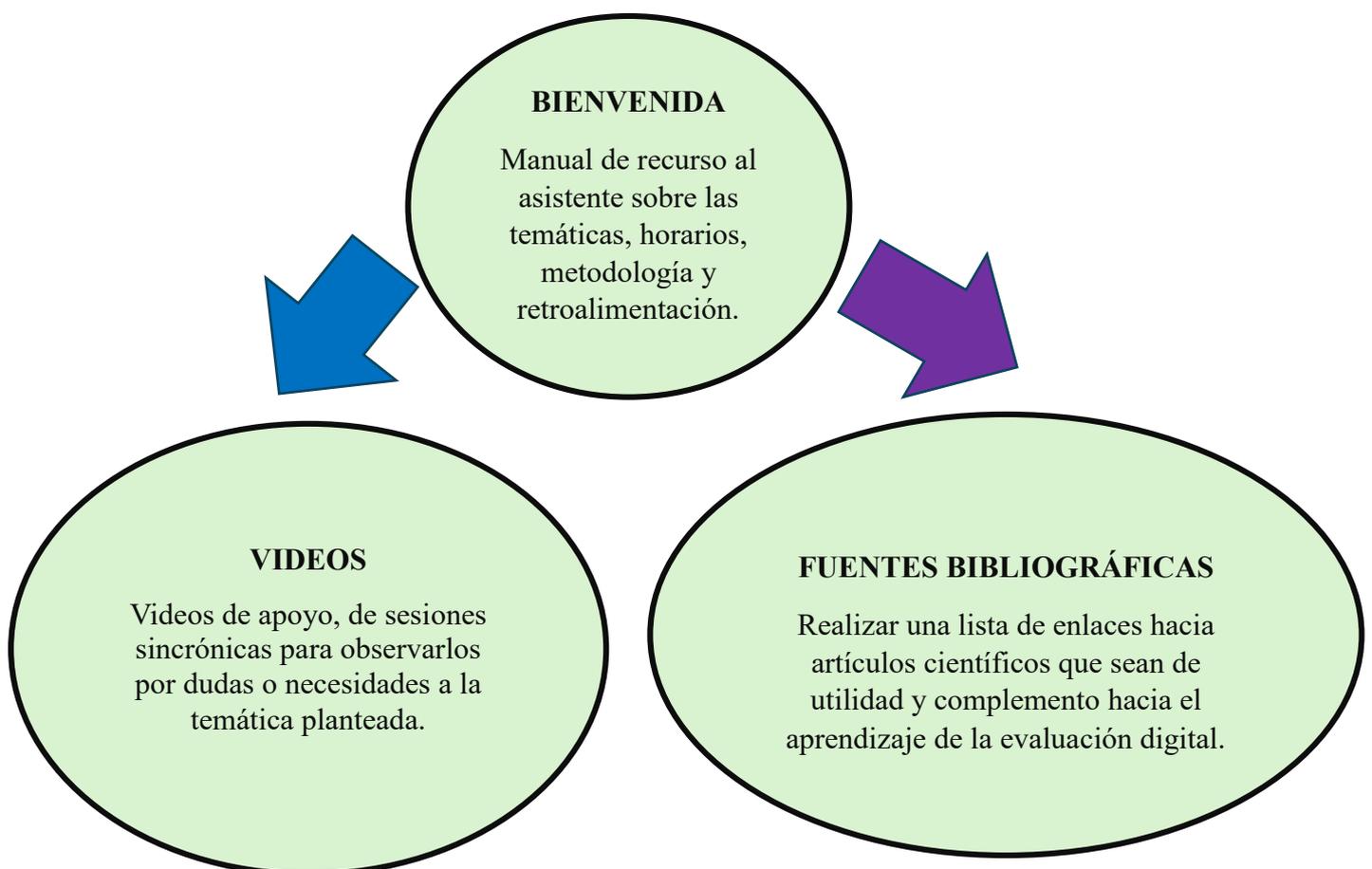
Aplicación del entorno

Dentro de la plataforma el alumno tendrá un mensaje de bienvenida junto con un manual de aplicación. A su vez, se explicará dentro del manual las actividades que deben realizar durante los días propuestos. Dentro de la Plataforma CANVAS, se envía un enlace, junto con el usuario y contraseña, para que el alumno acceda a la plataforma.

Se coloca en una notificación, con el correo o número de teléfono de los maestrantes, para solventar dudas y consultas sobre dicha plataforma. También se coloca un comentario ante las acciones que realiza el alumno. En las sesiones sincrónicas, se realizarán actividades de retroalimentación sobre la temática de evaluación digital.

Recursos de apoyo

Para complementar la acción educativa se tendrá diferentes recursos de apoyo hacia el alumno de la capacitación, en colaboración con los maestrantes:



Evaluación: La evaluación formativa será semanal con las diferentes actividades realizadas, con un porcentaje del 80%, lo que se visualizará una vez realice la propuesta señalada. Junto con un cuestionario final de preguntas de selección múltiple con un porcentaje del 20%. El alumno podrá realizar las evaluaciones y los entregables, siempre y cuando cumpla las etapas previstas para cada semana.

Entregable 2 – Planificación

El curso tendrá una duración de 3 semanas.

Indicaciones previas:

- Crear una cuenta en la plataforma de CANVAS (se facilitará esta cuenta por parte de los maestrantes, con usuario y contraseña, para el alumno).
- Indagar dentro de CANVAS, sus diferentes funciones.
- Observar el video de resumen, de lo que se verá en las 3 semanas con la temática presentada por los maestrantes.

Primera semana

Contenido: Conceptualización de la evaluación digital

Tiempo: 3 días a la semana en la plataforma CANVAS (desde martes a las 8h00 hasta el jueves 24h00) – 1 día a la semana sesiones síncronas en Zoom.

Tabla 8. Planificación primera semana

Objetivo	Actividades	Recursos	Evaluación
Comprender conceptos básicos de la evaluación	Plataforma Canvas Primer día: Observar la presentación en Canva de bienvenida a	Recursos humanos: Maestrantes y alumno	Se evaluará la actividad que realiza el alumno dentro de la plataforma, de acuerdo a lo planificado, por medio de una rúbrica de evaluación.

<p>digital.</p>	<p>la plataforma, cronograma de estudios, conceptos básicos por medio de una infografía, junto con la visualización de una primera lectura sobre la evaluación digital.</p> <p>Segundo día: Observar la presentación en Genially sobre evaluación digital y ejemplos de cómo utilizarla.</p> <p>Tercer día: Realizar el test de evaluación, de los contenidos observados acerca de la evaluación digital.</p> <p>Sesión sincrónica (Zoom)</p> <p>Escuchar la explicación contenidos observados por medio de videos o explicaciones en</p>	<p>(asistente que utilizará la plataforma)</p> <p>Recursos tecnológicos: Computadora Internet Plataforma digital (Canvas) Infografía realizada en Canva Presentación en Genially Test de evaluación en Canvas.</p>	<p>50% la revisión de la plataforma Canvas, junto con diferentes actividades a visualizar y desarrollar.</p>	<p>15% será el test de evaluación realizado por el alumno. (5 preguntas de opción múltiple – verdadero y falso, de manera aleatoria).</p>	<p>Su ensayo de 200 palabras se evalúa con el 35% de la calificación para su aprendizaje.</p>
-----------------	--	---	--	---	---

	<p>presentaciones de Genially, sobre la evaluación digital (25 minutos). Por otro lado, se resuelven dudas del alumno, sobre los contenidos observados (15 minutos)</p> <p>Para concluir, el alumno realizará un ensayo sobre el contenido en un documento en Word de 200 palabras.</p>		
--	---	--	--

Fuente: elaboración propia

Segunda semana

Contenido: Relación entre la evaluación digital y el aprendizaje del estudiante

Tiempo: 3 días a la semana en la plataforma Canvas (desde martes a las 8h00 hasta el jueves 24h00) – 1 día a la semana sesiones síncronas en Zoom.

Tabla 9. Planificación segunda semana

Objetivo	Actividades	Recursos	Evaluación		
<p>Conocer la importancia de la evaluación digital para el seguimiento</p>	<p>Plataforma Canvas</p> <p>Primer día:</p> <p>Observar el video de YouTube sobre la importancia de la</p>	<p>Recursos humanos:</p> <p>Maestranes y el alumno (asistente que</p>	<p>Se evaluará la actividad que realiza el alumno dentro de la plataforma, de acuerdo a lo planificado, por medio de una rúbrica de evaluación.</p> <table border="1" data-bbox="975 1939 1386 2007"> <tr> <td data-bbox="975 1939 1166 2007">50% la</td> <td data-bbox="1166 1939 1386 2007">15% será el test</td> </tr> </table>	50% la	15% será el test
50% la	15% será el test				

<p>del aprendizaje estudiantil.</p>	<p>evaluación digital, en el seguimiento educativo hacia los estudiantes.</p> <p>Observar la presentación en Genially sobre la importancia de una evaluación digital para optimizar el seguimiento del aprendizaje estudiantil.</p> <p>Segundo día:</p> <p>Realizar una lectura de información sobre la importancia de una evaluación digital en el seguimiento del progreso en el aprendizaje estudiantil.</p> <p>Tercer día:</p> <p>Realizar el test de evaluación sobre los contenidos observados acerca de la importancia de la evaluación digital para</p>	<p>utilizará la plataforma)</p> <p>Recursos tecnológicos:</p> <p>Computadora</p> <p>Internet</p> <p>Plataforma digital (Canvas)</p> <p>Video de YouTube</p> <p>Presentación en Genially</p> <p>Test de evaluación en la plataforma Canvas.</p>	<p>revisión de la plataforma Canvas, junto con diferentes actividades a visualizar y desarrollar.</p>	<p>de evaluación de realizada por el alumno. (5 preguntas de opción múltiple – verdadero y falso, de manera aleatoria).</p>	<p>La infografía realizada en Power Point con ventajas y desventajas de la evaluación digital, se evalúa con el 35% de la calificación para su aprendizaje.</p>
-------------------------------------	---	---	---	---	---

	<p>el aprendizaje estudiantil.</p> <p>Sesión sincrónica</p> <p>(Zoom)</p> <p>Se explican contenidos observados por medio de videos o explicaciones en presentaciones de Genially, sobre la importancia de la evaluación digital en el aprendizaje estudiantil (25 minutos).</p> <p>Por otro lado, se resuelven dudas del alumno, sobre los contenidos observados (15 minutos).</p> <p>Realizar una infografía en Power Point con ventajas y desventajas sobre la importancia de la evaluación digital con el aprendizaje estudiantil.</p>		
--	---	--	--

Fuente: elaboración propia

Tercera semana

Contenido: Ejemplo de evaluación digital con un contenido en inglés (verbo to be en pasado).

Tiempo: 3 días a la semana en la plataforma Canvas (desde martes a las 8h00 hasta el jueves 24h00) – 1 día a la semana sesiones síncronas en Google Zoom.

Tabla 10. Planificación tercera semana

Objetivo	Actividades	Recursos	Evaluación		
Aprender sobre la aplicación de una evaluación digital con un contenido en inglés (verbo to be en pasado).	<p>Plataforma Canvas</p> <p>Primer día: Observar la infografía sobre los pasos para aplicar una evaluación digital.</p> <p>Segundo día: Observar la presentación en Genially con ejemplos de diferentes plataformas en las que puede realizar su evaluación digital.</p> <p>Tercer día: Tes de evaluación, de los contenidos observados acerca de los ejemplos para aplicar una evaluación digital.</p>	<p>Recursos humanos: Maestranes y el alumno (asistente que utilizará la plataforma)</p> <p>Recursos tecnológicos: Computadora Internet Plataforma digital (Canvas) Test de evaluación en Canvas Infografía en Canva Presentación en Genially Test de</p>	<p>Se evaluará la actividad que realiza el alumno dentro de la plataforma, de acuerdo a lo planificado, por medio de una rúbrica de evaluación.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>50% la revisión de la plataforma Canvas, junto con diferentes actividades a visualizar y desarrollar.</td> <td>15% será un test de evaluación de realizada por el alumno. (5 preguntas de opción múltiple – verdadero y falso, de manera aleatoria).</td> </tr> </table>	50% la revisión de la plataforma Canvas, junto con diferentes actividades a visualizar y desarrollar.	15% será un test de evaluación de realizada por el alumno. (5 preguntas de opción múltiple – verdadero y falso, de manera aleatoria).
50% la revisión de la plataforma Canvas, junto con diferentes actividades a visualizar y desarrollar.	15% será un test de evaluación de realizada por el alumno. (5 preguntas de opción múltiple – verdadero y falso, de manera aleatoria).				

	<p>Sesión sincrónica</p> <p>(Zoom)</p> <p>Se explican contenidos observados por medio de videos o explicaciones en presentaciones de Genially, sobre herramientas que permitan evaluar de manera digital (15 minutos).</p> <p>Para concluir, el alumno elaborará una evaluación digital con el contenido en inglés (verbo to be en pasado), con algún ejemplo de las herramientas digitales observadas.</p>	<p>evaluación en Canvas</p>	<p>La elaboración de la evaluación digital con el contenido en inglés (verbo to be en pasado) se evalúa con el 35% de la calificación para su aprendizaje.</p>
--	---	-----------------------------	--

Fuente: elaboración propia

Tabla 11. Evaluación al curso

CUESTIONARIO FINAL	El cuestionario final se realizará con 5 preguntas de opción múltiple.
ENCUESTA DE SATISFACCIÓN	Se colocarán preguntas abiertas para la valoración del curso, junto con preguntas abiertas para la mejora del mismo.

Fuente: elaboración propia

1) Planificar la estructura de ese contenido

PLATAFORMA CANVAS

Tabla 12. Recursos primera semana

Recursos tomados de internet	Elaboración grupal (maestranter)
Primer día	
<p>Lectura de evaluación digital</p> <p>* Plataformas de Evaluación Digital: Herramientas para Optimizar el Feedback y Potenciar el Aprendizaje.</p> <p>Enlace: https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13673</p>	<p>Video de bienvenida: Video realizado en plataforma Zoom, Editor Filmora, video colocado en YouTube de todos los maestrantes.</p> <p>Cronograma de estudio: Se realiza una infografía en Canva sobre los contenidos a tratar en el curso. Se realiza un horario de clases en donde se especifica al alumno los días en los que deberá realizar las actividades.</p>
Segundo día	
<p>Referencias Bibliográficas</p> <p>*Diferentes tipos de evaluaciones del aprendizaje virtual</p> <p>Enlace: https://www.digiformag.com/es/aprendizaje-virtual/diferentes-tipos-de-evaluaciones-del-aprendizaje-virtual/</p>	<p>Presentación en Genially sobre evaluación digital con ejemplos.</p>

Tercer día	
Ninguno	CANVAS: Test de evaluación con los contenidos observados.

Fuente: elaboración propia

Tabla 13. Recursos segunda semana

Recursos tomados de internet	Elaboración grupal (maestranter)
Primer día	
Video de la importancia de la evaluación digital en el seguimiento del aprendizaje estudiantil. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=aWq3ocrU1Ag https://www.youtube.com/watch?v=7EAHh6INuac	
Segundo día	
Referencias Bibliográficas Evaluación del aprendizaje en entornos digitales para estudiantes de tercero de bachillerato. Enlace: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9586633.pdf	Presentación en Genially sobre la importancia de una evaluación digital para optimizar el seguimiento del aprendizaje estudiantil.
Tercer día	
Ninguno	CANVAS: test de evaluación con los contenidos observados.

Fuente: elaboración propia

Tabla 14. Recursos tercera semana

Recursos tomados de internet	Elaboración grupal (maestranter)
Primer día	
	Infografía: Se realiza en Canva, con los pasos para realizar una evaluación digital.
Segundo día	
13 plataformas para evaluar a tus alumnos en clase Enlace: https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-para-evaluar-alumnos/ Herramientas digitales de evaluación en línea para mejorar la aprobación en aprendizaje dinámicos. Enlace: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8524227.pdf	Presentación en Genially con ejemplos de diferentes plataformas en las que puede realizar su evaluación digital.
Tercer día	
Ninguno	CANVAS: test de evaluación con los contenidos observados.

Fuente: elaboración propia

ZOOM

Tabla 15. Recursos de la plataforma Zoom primera semana

Recursos tomados de internet	Elaboración grupal (maestranter)
Videos tomados de internet sobre la evaluación digital. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=s9eU8RxO1Rw Presentaciones tomadas de referencias bibliográficas sobre la evaluación digital.	Presentación en Genially sobre evaluación digital con ejemplos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 16. Recursos de la plataforma Zoom segunda semana

Recursos tomados de internet	Elaboración grupal (maestros)
<p>Videos tomados de internet sobre la importancia de una evaluación digital para optimizar el seguimiento del aprendizaje estudiantil.</p> <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=RxFP3uximLI</p> <p>Presentaciones tomadas de referencias bibliográficas sobre la importancia de una evaluación digital para optimizar el seguimiento del aprendizaje estudiantil.</p>	<p>Presentación en Genially sobre la importancia de una evaluación digital para optimizar el seguimiento del aprendizaje estudiantil.</p>

Fuente: elaboración propia

Tabla 17. Recursos de la plataforma Zoom tercera semana

Recursos tomados de internet	Elaboración grupal (maestros)
<p>Videos tomados de internet sobre herramientas que permitan evaluar aprendizajes de manera digital</p> <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=5KksZ3aGUoY</p> <p>Presentaciones tomadas de referencias bibliográficas sobre herramientas digitales que permitan evaluar aprendizajes de manera digital</p>	<p>Presentación en Genially sobre la importancia de una evaluación digital para optimizar el seguimiento del aprendizaje estudiantil.</p>

Fuente: elaboración propia

2) ¿Qué herramientas utilizaremos para cada uno de los contenidos?

- Uno de los videos será editado por Filmora y subidos a YouTube. Por otro lado, se utilizará alguna parte del contenido de YouTube para visualizarlo.
- Las infografías serán realizadas en la herramienta Canva.
- Los temas y lecturas serán realizados con Genially, y las fuentes bibliográficas serán utilizadas desde gestores como Google Académico.
- Para la encuesta de tendencia se utilizarán las herramientas del LMS CANVAS.
- Las sesiones síncronas serán a través de ZOOM, donde además se utilizará el chat (mensajes) para tener una opinión del alumno.

PLAN B – HERRAMIENTAS DIGITALES QUE PUEDEN AYUDAR EN LKA

EVALUACIÓN DIGITAL

QUIZZIZ	KAHOOT	WORDWALL
---------	--------	----------

RECURSOS DIGITALES (INTERNET):

- 1) **QUIZZIZ:** Dentro de la plataforma educativa (CANVAS), y a su vez en las diferentes sesiones sincrónicas, se puede utilizar esta aplicación para motivar al alumno a entender y comprender el contenido presentado. Esta aplicación ofrece distintos cuestionarios en forma de juego, en lo que lo lúdico entra en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- 2) **KAHOOT:** Es una plataforma de aprendizaje, que se basa en el juego, en la cual los cuestionarios que se generan son interactivos, esto permitirá no solo utilizar las herramientas que Google nos ofrece, sino también este tipo de cuestionarios para generar mayor interés en el alumno.
- 3) **WORDWALL:** Es una plataforma que le permite al alumno participar en preguntas interactivas, que lo motiven, de acuerdo al estilo y el contenido a trabajar, lo que hará que el alumno se interese por su aprendizaje.

RECURSOS DIGITALES (OFFICE):

- 1) **Preguntón:** Plantilla editable en Power Point, con un títere como guía en el proceso de preguntas, que incentiva al alumno a realizar el cuestionario. Estas plantillas son creadas por el alumno, y se lo puede subir a la nube, mediante DRIVE.
- 2) **Trivia:** Plantilla creada en Power Point, con botones de selección que puede el alumno utilizar para guiarse y responder a las diferentes preguntas.

Nota: Estas herramientas digitales, pueden servir como una guía al alumno, tanto para utilizarlas en la plataforma, como para utilizarlas dentro de su **evaluación digital**.

Entregable 3 - Plataforma

Dentro de la plataforma CANVAS, el alumno encontrará lo siguiente:

Tabla 18. Organización de la plataforma Canvas

Bienvenida
Cronograma de estudio
Clase 1 - Conceptualización de la evaluación digital
Clase 2 - Relación entre la evaluación digital y el aprendizaje del estudiante
Clase 3 - Ejemplo de evaluación digital con un contenido en inglés (verbo to be en pasado)
Enlace de sesiones síncronas y grabaciones
Material de apoyo
Cuestionario final
Encuesta de satisfacción del curso

Fuente: elaboración propia

Bienvenida: En esta sección se encontrará un video de presentación de todos los maestrantes, en la plataforma ZOOM, editado en Filmora y subido como enlace a YOUTUBE. En la bienvenida se incluye los lineamientos de cómo y qué se trabajará durante las 3 semanas.

Cronograma de estudio: Se realiza una infografía en Canva sobre los contenidos a tratar en el curso. Se realiza un horario de clases en donde se especifica al alumno los días en los que deberá realizar las actividades.

Clase 1 - Conceptualización de la evaluación digital

- Presentación en Genially sobre evaluación digital.
- Lectura 1 de información sobre la evaluación digital.
- Lectura 2 de información sobre la evaluación digital.

- Test 1 de evaluación sobre la evaluación digital (abierto hasta culminar la clase).
- Sesión en vivo 1 en la plataforma de ZOOM por parte de los maestrantes, para indicar contenidos observados, por medio de videos o explicaciones en presentaciones de Genially, sobre la conceptualización de la evaluación digital. A su vez, se resuelven dudas del alumno dentro de la sesión en vivo.
- **Entregable 1.** Se realiza un ensayo del alumno sobre el contenido aprendido (documento en Word de 200 palabras sobre la evaluación digital).

Clase 2 - Relación entre la evaluación digital y el aprendizaje del estudiante

- Video en YouTube sobre la importancia de la evaluación digital en el aprendizaje de los estudiantes.
- Presentación en Genially sobre la importancia de una evaluación digital para optimizar el seguimiento del aprendizaje estudiantil.
- 1 Lecturas de información sobre la importancia de una evaluación digital en el seguimiento del progreso en el aprendizaje estudiantil.
- Test 2 de evaluación sobre la importancia de la evaluación digital en el aprendizaje estudiantil (abierto hasta culminar la clase).
- Sesión en vivo 2 en la plataforma de ZOOM por parte de los maestrantes, para indicar contenidos observados, por medio de videos o explicaciones en presentaciones de Genially, sobre la importancia de la evaluación digital en el aprendizaje estudiantil. A su vez, se resuelven dudas del alumno dentro de la sesión en vivo.
- **Entregable 2.** Se colocará una tarea en la que el alumno debe realizar una infografía en Power Point con ventajas y desventajas sobre la importancia de la evaluación digital con el aprendizaje estudiantil.

Clase 3 - Ejemplo de evaluación digital con un contenido en inglés (verbo to be en pasado).

- Infografía en Canva sobre los pasos para aplicar una evaluación digital.
- Presentación en Genially con ejemplos de diferentes plataformas en las que puede realizar su evaluación digital.
- Test 3 de evaluación sobre herramientas de evaluación digital (abierto hasta culminar la clase).
- Sesión en vivo 3 en la plataforma de ZOOM por parte de los maestrantes, para indicar contenidos observados, por medio de videos o explicaciones en presentaciones de Genially, sobre herramientas que permitan evaluar de manera digital.
- **Entregable 3.** Se elaborará una evaluación digital sobre el verbo to be en pasado con una de las herramientas observadas, escogidas por el alumno.

Enlace de sesiones síncronas y grabaciones: En esta sección se tendrá el enlace de la sesión sincrónica recurrente y las grabaciones de las sesiones sincrónicas realizadas por los maestrantes y el alumno.

- Grabación de sesión 1
- Grabación de sesión 2
- Grabación de sesión 3

Material de apoyo: En esta sección se colocará, lecturas en tendencia del contenido, infografías para retroalimentar el aprendizaje, artículos científicos sobre el contenido y videos explicativos de las herramientas digitales para evaluar.

Cuestionario final: Se colocará preguntas de selección múltiple (5 preguntas aleatorias de contenido), en relación al contenido observado en las 3 clases.

Encuesta de satisfacción del curso: Se colocará preguntas abiertas sobre, la valoración del curso junto con recomendaciones, para la posible mejora al mismo.

5. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones objetivas específicos

- La inclusión de herramientas digitales en la evaluación de los docentes de inglés no solo potencia el control y progreso del aprendizaje del estudiante, sino también fortalece una cultura educativa basada en la ética y la responsabilidad. Al impulsar estas herramientas, fomentamos la reflexión en el proceso de enseñanza aprendizaje y la toma de decisiones basadas en la evidencia, garantizando que la tecnología funcione como un respaldo para mejorar la calidad del aprendizaje. Por lo tanto, los docentes de inglés tienen la posibilidad de aplicar métodos de evaluación interactivos, transparentes y enfocados en el desarrollo integral del estudiante, generando un entorno educativo más justo y eficiente.
- Los materiales educativos correctamente diseñados, permiten una evaluación más rápida, con mayor flexibilidad y accesibilidad para los estudiantes. Esto, favorece al docente, rastrear el progreso individual del estudiante identificando las áreas de fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza - aprendizaje, adaptando así las mejoras en los contenidos de acuerdo a las necesidades del aula de clase.
- Este trabajo, ha permitido comprender que el desarrollo de habilidades en el uso de aplicaciones en plataformas virtuales, no solo responde a una necesidad técnica, sino también a un profundo compromiso con el aprendizaje de los estudiantes. El incorporar herramientas digitales en los procesos de evaluación va mucho más allá de acelerar la entrega de resultados. Significa, generar espacios de retroalimentación más oportunos, cercanos y significativos, donde cada estudiante se sienta visto, acompañado y comprendido. La evaluación digital, cuando se utiliza con intención pedagógica y

sentido humano, puede convertirse en un puente entre el docente y el estudiante, fortaleciendo la confianza, el diálogo y el aprendizaje continuo.

Conclusión objetivo general

- Durante el desarrollo del proyecto se pudo analizar los beneficios que representa la evaluación digital en el proceso educativo, tanto para docentes como estudiantes. Entre ellas, la mejora del seguimiento del aprendizaje mediante una aplicación precisa y continua de una evaluación digital. Así mismo, permite una mayor eficiencia a la hora de recoger y analizar la información obtenida, en las evaluaciones digitales. De esta manera, se ahorra tiempo y recursos a diferencia del método tradicional. También, permite fomentar una retroalimentación inmediata, en la cual los estudiantes estén más activos y comprometidos con el aprendizaje.

Recomendación

- Se recomienda optar por la constante capacitación y conocimiento de recursos digitales, plataformas y el correcto uso de medios virtuales, los cuales se encuentran en constante actualización. Este tipo de herramientas, dentro de una evaluación digital para estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura de inglés, puede ser un sistema que optimice el proceso de evaluación y que fomente una retroalimentación efectiva.
- Este proyecto se recomienda seguirlo investigando, ya que puede ser de ayuda oportuna para docentes que quieran innovar y generar procesos de aprendizaje y retroalimentación eficaz en el aula de clase.

6. Referencias Bibliográficas

- Arriola, C. (2024). La ética en la era digital. *Revista Científica Internacional*, 7(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.46734/revcientifica.v7i1.81>
- Bandtel, M., Baume, M., Benke, R., Brinkmann, E., Bedenlier, S., Budde, J., Eugster, Benjamin Ghoneim, Andrea Halbherr, T., Malte, R., Reinmann, G., Sari, Z., & Alexander, S. (2022). Evaluación digital en las perspectivas de la educación superior de una comunidad europea de práctica. <https://revistas.um.es/riite/article/view/625971/371221>
- Barberà, E., & Suárez, C. (2021). Evaluación de la educación digital y digitalización de la evaluación. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 24(2), 33–40.
<https://doi.org/10.5944/ried.24.2.30289>
- Briceño, Maritza. (2024). Percepciones de la integridad en la docencia universitaria: perspectiva del alumnado. *Praxis educativa*, 19.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5212/praxeduc.v.19.22859.004>
- Córdova, T., Albán, J., Pimentel, M., & Díaz, J. (2022). La ética docente como estrategia educativa integradora de desarrollo y aprendizaje. *Polo de conocimiento*, 7(5), 679 - 692. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i5.3989>
- Flores, M., Ortega, M., & Sánchez, M. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital . *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.6018/reifop.406051>
- García, A., Nascimbeni, F., García, F., Brunton, J., Bonaudo, P., de la Higuera, C., Ehlers , U., Hvarchilkova, D., Padilla, N., Teixeira, A., Teixeira , P., Teixeira, M., Vázquez, A., & Burgos, D. (2020). Guía de buenas prácticas para la educación abierta. Universidad

Internacional de La Rioja (UNIR).

<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.4765969>

Guadamud, J., Chiriboga, I., Zumba, J., Briceño, R., Jiménez, J., & Palma, Á. (2024).

Innovaciones y tendencias en los sistemas de evaluación educativa. *Revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3).

<https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2157>

Huertas, F. R., Quiñones, S. D., Flores, L. A., & Cieza, S. E. (2022). Uso de la plataforma

Canvas y la perspectiva sobre el proceso de aprendizaje estudiantil por parte de los docentes de una Universidad de Trujillo. *CISCI 2022 - Vigésima Primera Conferencia Iberoamericana En Sistemas, Cibernética e Informática, Décimo Noveno Simposium Iberoamericano En Educación, Cibernética e Informática - Memorias, Cisci*, 74–79.

<https://doi.org/10.54808/CISCI2022.01.74>

Jordá, T., Mas, V., & Agustí, A. I. (2023). La importancia de la creación de recursos digitales

de calidad destinados. *Praxis Educativa*, 27(1), 1–18.

<https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2023-270117>

Naranjo, J. (2024). El modelo Conocimiento tecnológico pedagógico y de contenido (TPACK):

una estrategia para potenciar las competencias digitales de los docentes. *Revista latinoamericana de ciencias sociales y humanidades*, 5(4).

<https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2395>

Padilla, J., Calonge, D., & De la Fuente, C. (2021). Responsabilidad social educativa y cultura

digital. In *Responsabilidad social educativa y cultura digital*.

<https://doi.org/10.33996/cide.ecuador.rs2844446>

- Parra, P., & Mejía, E. (2022). El impacto del aprendizaje significativo en la educación del siglo XXI. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(3), 7–14. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000300007
- Pereira, A., & Oliveira, I. (2024). Un diseño pedagógico para promover cambios en las prácticas de evaluación digital de los profesores. *RiiTE*, 17, 83–100. <https://revistas.um.es/riite/article/view/625971/371221>
- Quiróz, M., Mecias, V., Proaño, L., Hernández, J., Chóez, L., Morales, A., & Bernal, A. (2024).
- Ramírez, D., Solano, K., & Palacios, L. (2023). Responsabilidad social en el ejercicio docente. Una perspectiva ética. *Revista Venezolana de Gerencia*, 28(102), 665 - 679.
- Sánchez, J., Abad, J., Tapia, T., & Figueroa, E. (2023). Evaluación del aprendizaje en entornos digitales para estudiantes de tercero de bachillerato. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1510>
- Terán, A. (2022). Diseño De Materiales Educativos Con Recursos Digitales: Una Alternativa En Tiempo De Pandemia. *Docere*, 26, 31–35. <https://doi.org/10.33064/2022docere263841>
- Tufiño, M. M., & Cayambe, J. K. (2023). Evaluación de los aprendizajes mediante plataformas didácticas virtuales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 1709–1735. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6306
- Vargas, G. (2021). Diseño Y Gestión De Entornos Virtuales De Aprendizaje Design and Management of Virtual Learning Environments. *Revista “Cuadernos,”* 62(1), 80–87. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25852w/disenoygestiondeentornosvirtualesdeaprendizaje.pdf>
- Véliz, M., & Gutiérrez, V. (2021). Modelos de enseñanza sobre buenas prácticas docentes en las aulas virtuales. *Apertura*, 13(1).

<https://doi.org/https://doi.org/10.32870/ap.v13n1.1987>

Vieites, T., Iglesias, A., Díaz, F., Díaz, L., & Rodríguez, C. (2024). Motivación, enfoques de trabajo en los deberes escolares y rendimiento académico en estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria. *Aula Abierta*, 53(3), 229 - 237.

Vera, F. (2023). Aprendizaje activo y pensamiento crítico: Impulsando el desarrollo estudiantil en una universidad privada chilena. *Transformar*, 4(3), 31-44.
<https://www.revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/101>

Zambrano, I., & Chancay, L. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza en entornos educativos. *Qualitas Revista Científica*, 28(28), 54 - 68.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55867/qual28.04>

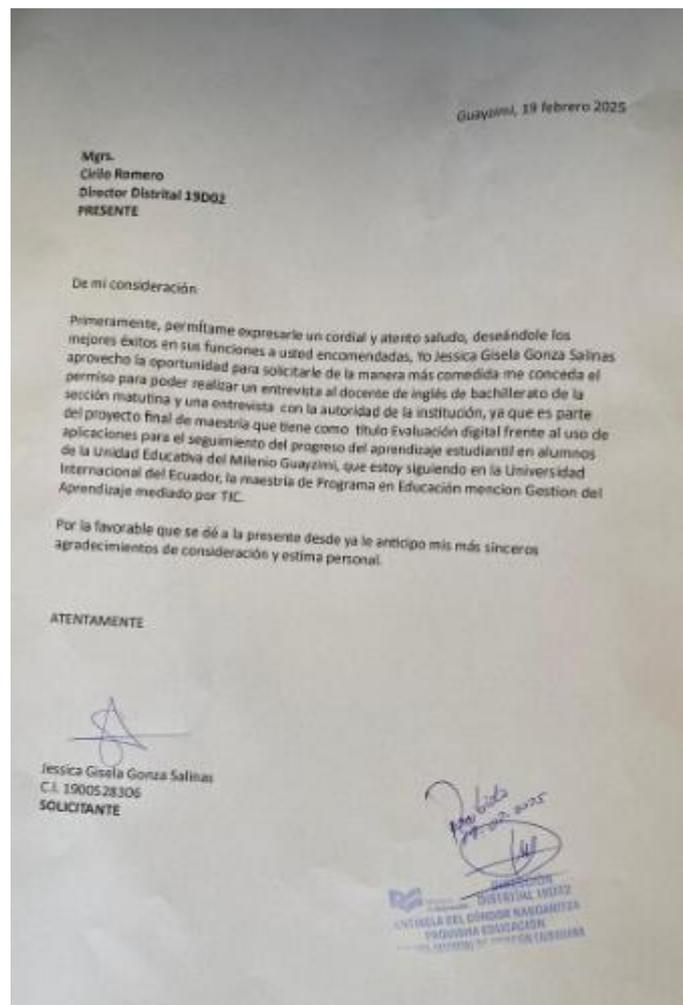
Zambrano, G., & Viguera, José. (2020). Rol familiar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revistas científicas dominio de las ciencias*, 6(3).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3>.

7. Anexos

Responsabilidad social y ética

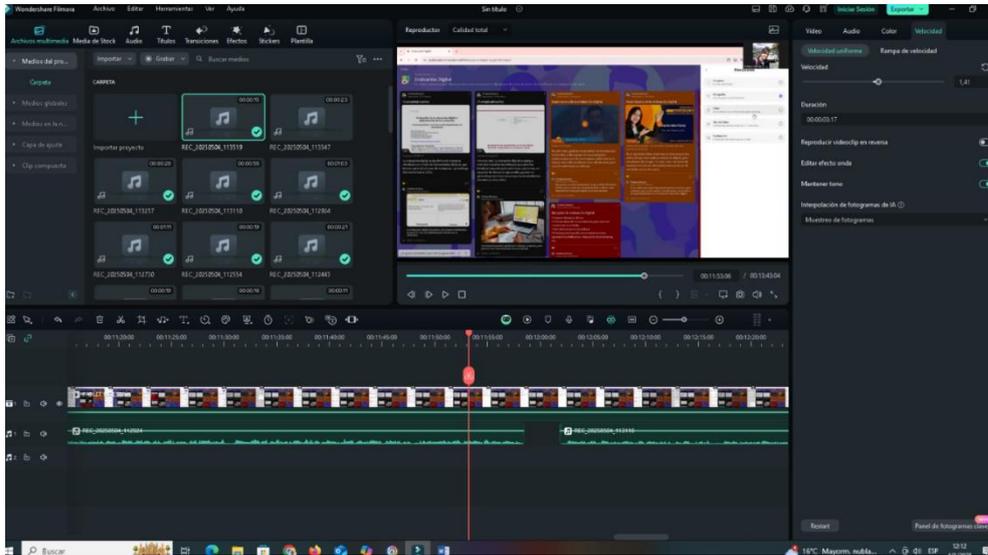


Permiso para realizar la Entrevista realizada al inspector de la institución educativa



Diseño de materiales educativos

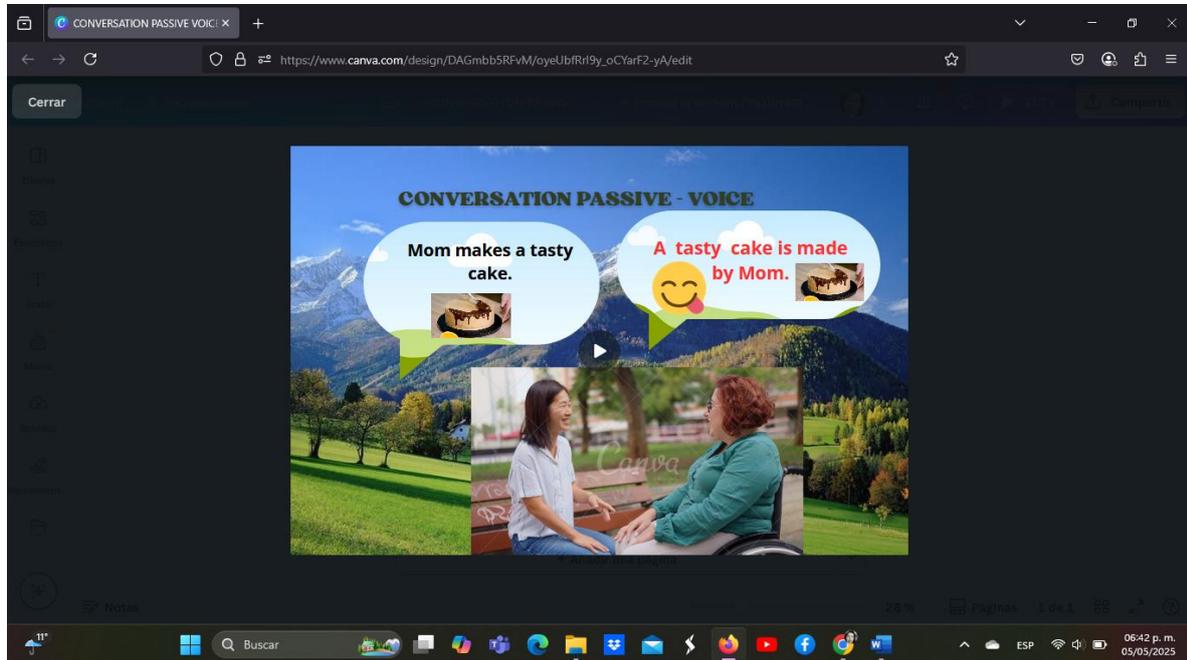
PADLET Y FILMORA EDICIÓN



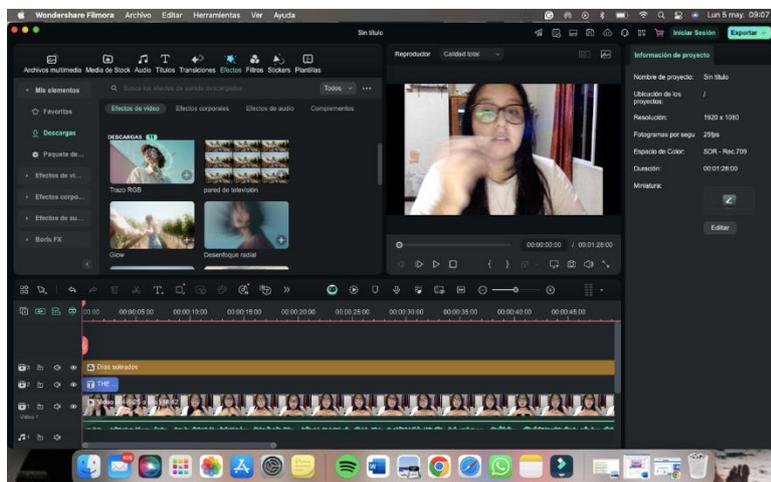
AUDACITY Y FREE SOUND



CANVA



FILMORA (VIDEO DE CONVERSACIÓN)



GENIALLY

The screenshot shows a Genially interactive presentation slide. The slide has a teal background and is titled "PASSIVE VOICE" in white text. A yellow circle in the top right corner indicates "2/5" slides. The main content area features an illustration of a family (a woman, a child, and a man) sitting at a table with various items like a backpack, water bottles, and a first aid kit. Below the illustration, the text reads: "En la siguiente oración: 'The Johnsons were housed and fed by family and friends.' ¿Quién realizó la acción?". There are two green buttons for answers: "La familia y amigos" and "Los Johnsons.". Below these buttons is an orange "Enviar" button. The top of the slide shows a video conference interface with a small video window of a participant named "JUAN CARLOS COLLAGUAZO CH.". The bottom of the slide has a dark green banner with the text "¿Quieres crear contenidos interactivos? ¡Es fácil con Genially! Empezar gratis" and a "Activar Windows" notification.

KAHOOT

The screenshot shows a Kahoot! quiz interface. The main question is "A mass of gases wrap around our planet." with a "PASSIVE VOICE +TEST" badge. Below the question are two buttons: "Verdadero" (True) and "Falso" (False). The "Falso" button is highlighted with a green checkmark. The interface includes a sidebar with question details, a top navigation bar with "Configuración", "Actualizar", "Temas", "Vista previa", "Salir", and "Guardar", and a bottom toolbar with "Añadir pregunta" and "Añadir diapositiva". The background of the quiz is a colorful illustration of a classroom.

POWTOON

