

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

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

AUTORES:

Andrea Salomé Yuve Medina
Maribel Alexandra Flores Imbaquingo
Silvio Heriberto Armijos Ordóñez
Tyrone Patricio Morillo Macas
Diana Elizabeth Guerrero Yáñez

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

Desarrollo de competencias digitales en los docentes para integrar
tecnologías innovadoras en aulas inclusivas y multiculturales

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, *Andrea Salomé Yuve Medina, Maribel Alexandra Flores Imbaquingo, Silvio Heriberto Armijos Ordóñez, Tyrone Patricio Morillo Macas y Diana Elizabeth Guerrero Yáñez* declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Desarrollo de competencias digitales en los docentes para integrar tecnologías innovadoras en aulas inclusivas y multiculturales*, 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.



Andrea Salomé Yuve Medina

Correo electrónico:

andreayuvem@gmail.com



Maribel Alexandra Flores Imbaquingo

Correo electrónico:

maribelflores3@gmail.com



Silvio Heriberto Armijos Ordóñez

Correo electrónico:

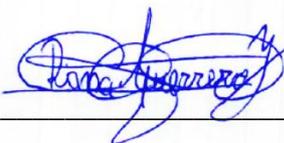
silvioarmijos@gmail.com



Tyrone Patricio Morillo Macas

Correo electrónico:

taironmorillo@hotmail.com



Diana Elizabeth Guerrero Yáñez

Correo electrónico:

dianag26.99@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Andrea Salomé Yuve Medina, Maribel Alexandra Flores Imbaquingo, Silvio Heriberto Armijos Ordóñez, Tyrone Patricio Morillo Macas y Diana Elizabeth Guerrero Yáñez** en calidad de autores del trabajo de investigación titulado *Desarrollo de competencias digitales en los docentes para integrar tecnologías innovadoras en aulas inclusivas y multiculturales*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



Andrea Salomé Yuve Medina

Correo electrónico:

andreyuvem@gmail.com



Maribel Alexandra Flores Imbaquingo

Correo electrónico:

maribelflores3@gmail.com



Silvio Heriberto Armijos Ordóñez

Correo electrónico:

silvioarmijos@gmail.com



Tyrone Patricio Morillo Macas

Correo electrónico:

taironmorillo@hotmail.com



Diana Elizabeth Guerrero Yáñez

Correo electrónico:

dianag26.99@gmail.com

D.M. Quito, junio 2025

Agradecimiento

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a mis compañeros de trabajo, con quienes compartí esfuerzos, ideas y aprendizajes durante la realización de este proyecto. Su colaboración, compromiso y apoyo mutuo fueron fundamentales para alcanzar los objetivos planteados y enriquecer este trabajo colectivo.

De igual manera, agradezco profundamente a los docentes de la maestría, quienes con su experiencia, dedicación y conocimientos me guiaron y formaron a lo largo de este proceso. Gracias a ellos, pude adquirir las herramientas teóricas y prácticas necesarias para desarrollar este proyecto con rigor y calidad.

Este logro es también un reflejo del trabajo conjunto y la guía experta que recibí durante mi formación.

Tyrone Morillo

Con profunda gratitud en mi corazón, elevo mi agradecimiento, en primer lugar, a Dios, por ser la fuente inagotable de fortaleza, guía y bendiciones en cada paso de mi camino. Su presencia me ha sostenido y me ha permitido llegar hasta aquí.

Agradezco a mis compañeros de proyecto, su dedicación, talento y espíritu colaborativo fueron fundamentales para superar cada desafío y alcanzar nuestros objetivos. Cada idea compartida, cada noche de trabajo y cada momento de apoyo hizo la diferencia. ¡Gracias por hacer de este viaje una experiencia enriquecedora e inolvidable!

Finalmente, agradezco a los docentes por compartirme sus conocimientos, su influencia ha sido invaluable en mi formación y a la UIDE, por los recursos, las experiencias y por abrirme sus puertas y brindarme la oportunidad de crecer académica, profesional y personalmente en un ambiente de excelencia.

Silvio Armijos

Agradezco primeramente a Dios, fuente de vida, sabiduría y fortaleza, por haberme sostenido en cada etapa de este camino. Sin su guía y misericordia, este logro no habría sido posible.

También agradezco profundamente a mi esposo, por su amor, apoyo incondicional y paciencia en los momentos más difíciles; a mis padres, por su ejemplo, enseñanzas y constante motivación; y a mi hermano, por estar siempre presente con su ánimo y compañía.

Maribel Flores

A Dios, fuente de sabiduría, fortaleza y amor infinito. Gracias por iluminar mi camino, por sostenerme en los momentos de duda y por darme la fuerza necesaria para seguir adelante.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mis compañeros de proyecto, por su compromiso constante, por la responsabilidad compartida, la dedicación incansable y el entendimiento mutuo ante cada dificultad que se presentó en el camino. Su presencia fue clave para avanzar con firmeza y organización en cada etapa de este proceso.

A los docentes de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), gracias por compartir su conocimiento, por guiarnos con sabiduría y por su apoyo constante durante toda esta etapa académica.

A todos quienes fueron parte de este trayecto, gracias por sembrar enseñanzas que hoy florecen en este logro.

Diana Guerrero

Quiero expresar mi agradecimiento a mis padres Isabel y Miguel, a mi hermana Jéssica quienes han sido un pilar importante en el proceso de mi formación. A mi prometido Paúl por su compañía, paciencia y comprensión, a lo largo de este proceso, gracias por darme ánimo en los momentos difíciles, por su generosidad al compartir conmigo este reto importante en mi vida profesional.

Salomé Yuve

Dedicatoria

Este trabajo representa para mí un logro muy importante, no solo en lo académico, sino también en lo personal. Quiero dedicarlo con mucho cariño a mi madre, Carmen Macas, quien fue una educadora apasionada y un ejemplo de entrega y dedicación. Su recuerdo es una fuente constante de inspiración para seguir adelante.

A mi padre, Euclides Morillo, le agradezco profundamente por su apoyo incondicional y por estar siempre a mi lado, especialmente en los momentos difíciles.

También agradezco a mi compañera de vida, Jessica López, por ser mi mayor motivación y apoyo constante. El regalo más grande que me ha dado es la espera de nuestro hijo, que está por nacer, y que se ha convertido en una razón fundamental para esforzarme y seguir adelante con más fuerza, para estar presente y brindar lo mejor a mi familia.

Este proyecto es el resultado de esfuerzo, resiliencia y amor, y lo dedico a quienes me han acompañado en este camino.

Tyrone Morillo

Dedico este esfuerzo a ti, madre querida, por tu amor incondicional, tus sacrificios, tu apoyo incansable y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Eres mi inspiración y mi pilar fundamental. Este logro también es tuyo.

Y a mí mismo, por la perseverancia, la disciplina y la resiliencia para transitar este camino. Por cada esfuerzo, cada noche sin dormir y por la convicción de que era posible. Demostré que puedo.

Silvio Armijos

Dedico este trabajo con todo mi amor a Dios, por ser mi refugio y mi fuerza constante. A mi querido esposo, por caminar conmigo con fe, amor y paciencia en cada paso de este proceso. A mis padres, por su sacrificio, apoyo incondicional y por enseñarme a luchar por mis sueños. Y a mi hermano, por su cariño y compañía inquebrantable.

Maribel Flores

Este logro dedico a mis padres, que con amor, esfuerzo y ejemplo forjaron los cimientos de quien soy. A mi madre Rosita Yáñez, quien ha sido luz incansable de cada uno de mis días, gracias por tu ternura, tu fortaleza y tu fe en mí incluso cuando yo misma dudaba. Tus palabras han sido abrigo y tu ejemplo, mi brújula.

A mi padre, que ahora habita el cielo, gracias por tu vida, por enseñarme con tu ejemplo a nunca rendirme, y por regalarme, aún desde la distancia eterna, la motivación y el aliento que me impulsaron a culminar esta maestría. Esta meta también es tuya, porque sembraste en mí el valor del esfuerzo, la fe y la perseverancia

A mis hermanos, mi refugio y mi equipo de vida. Gracias por su amor incondicional, por los silencios compartidos, las risas sinceras y por estar presentes con cariño y apoyo incluso en la distancia. Su compañía ha sido un bálsamo en los momentos más desafiantes.

A ti, mi amor, gracias por tu paciencia, por tu apoyo, por tus palabras en los días grises y por celebrar conmigo cada pequeño logro. Tu compañía ha sido un regalo invaluable en este proceso.

A todos mis familiares, gracias por su presencia cálida, por sus palabras de aliento y por acompañarme con amor en cada etapa de este recorrido.

Diana Guerrero

Este trabajo de titulación me lo quiero dedicar a mí mismo, como parte del reconocimiento al esfuerzo, constancia y disciplina que me han llevado a culminar este proyecto. Es el resultado de mi compromiso personal y profesional, por confiar en mis capacidades y por demostrarme que los sueños se alcanzan con trabajo y determinación.

También dedico este trabajo a mis queridos sobrinos Daniel y Santiago. Sus sonrisas, cariño y ternura han sido mi motivación.

Salomé Yuve

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.....	7
1.5. Objetivos Específicos	7
2. Marco Teórico	7
2.1 Competencias Digitales en Docentes del Siglo XXI.....	7
2.2 Rol del Docente en Contextos Inclusivos y Multiculturales	8
2.3 La Integración de Tecnologías Digitales en la Educación	9
2.4 Equidad Educativa: Acceso y Participación.....	9
2.5 Educación Inclusiva	10
2.6 Aulas Multiculturales	10
2.8 Principios y Enfoques de la Educación Inclusiva	10
2.9 Estrategias Pedagógicas Inclusivas en Contextos Multiculturales.....	11
2.10 La Innovación Educativa en Ecuador.....	11
3. Metodología	12
3.1 Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales	13
3.2 Diseño de Materiales Educativos Digitales.....	17
3.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....	20
4. Resultados	25
4.1 Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales. ..	25
4.2 Diseño de Materiales Educativos Digitales.....	37
4.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....	55
5. Conclusiones y Recomendaciones	61
6. Referencias Bibliográficas	65

Resumen Ejecutivo

En la sociedad de la información, que los docentes cuenten con competencias digitales es una premisa en el sistema educativo que contribuye a una educación inclusiva y de calidad. El presente proyecto de titulación denominado “Desarrollo de competencias digitales en los docentes para integrar tecnologías innovadoras en aulas inclusivas y multiculturales” en los docentes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” aborda la importancia de la capacitación docente en competencias digitales, considerado un eje clave que permitirá a los educadores mejorar sus prácticas pedagógicas adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Este proyecto tiene como objetivo diseñar un programa de formación docente que mejore las competencias digitales a través de la integración de tecnologías educativas innovadoras, favoreciendo los procesos de enseñanza-aprendizaje que respondan a la atención a la diversidad en contextos inclusivos y multiculturales. Se trata de un enfoque metodológico cualitativo, con diseño de investigación-acción ya que busca fomentar la participación activa de los docentes y generar un estímulo de cambio y transformación. La formación docente se llevará a cabo mediante formación e-learning con enfoque pedagógico de aula invertida, facilitando el aprendizaje activo y flexible. Entre los resultados se destaca la presentación de contenidos digitales con material multimedia, contenido en un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) lo cual ha permitido centralizar y organizar los materiales educativos. Así mismo se ha creado un código deontológico y un manual de buenas prácticas para el uso de herramientas digitales. Esta propuesta contribuye a transformar la práctica docente hacia modelos educativos más equitativos y participativos alineados a las exigencias del siglo XXI.

Palabras clave: competencias digitales, herramientas digitales, aulas inclusivas, aulas multiculturales.

Abstract

In the information society, it is essential for teachers to possess digital competencies, as this is a key premise within the educational system that contributes to inclusive and quality education. The present degree project, entitled *“Development of Digital Competencies in Teachers to Integrate Innovative Technologies in Inclusive and Multicultural Classrooms”*, focuses on the teachers of the “Victor Manuel Peñaherrera” Educational Unit. It addresses the importance of teacher training in digital skills, considered a fundamental pillar that enables educators to improve their pedagogical practices in alignment with students' needs.

This project aims to design a teacher training program that enhances digital competencies through the integration of innovative educational technologies, promoting teaching and learning processes that address diversity in inclusive and multicultural settings. A qualitative methodological approach is employed, with an action-research design, as it seeks to encourage active teacher participation and foster change and transformation.

The teacher training will be delivered through e-learning, using a flipped classroom pedagogical approach, facilitating active and flexible learning. Among the results, the development of various digital contents with multimedia materials stands out, all of which are hosted in a Learning Management System (LMS), allowing for centralized and organized access to educational resources. Additionally, a code of ethics and a manual of best practices for the use of digital tools have been created.

This proposal contributes to transforming teaching practices toward more equitable and participatory educational models aligned with the demands of the 21st century.

Keywords: digital competencies, digital tools, inclusive classrooms, multicultural classrooms.

1. Introducción

1.1. Identificación del Entorno del Proyecto y Presentación de la Organización

La Escuela de Educación Básica “Víctor Manuel Peñaherrera” fue fundada en el período 1936-1937 como una escuela exclusivamente para niñas. A lo largo de los años, la institución ha experimentado importantes cambios, incluyendo la transición hacia la educación mixta, el incremento en la matrícula estudiantil y la ampliación de su personal docente, administrativo y de servicio. Estos cambios han exigido una constante adaptación a nuevas realidades educativas y sociales.

En el año lectivo 2009-2010, la institución incorporó la Básica Superior Mixta, lo que requirió una reorganización administrativa para atender de manera eficiente a estudiantes en pleno desarrollo físico, fisiológico y psicológico. Posteriormente, en el período 2013-2014, se añadió la educación inicial 1 y 2, la cual, en el año lectivo 2016-2017, fue transferida a la Institución Educativa "Virginia Larenas" por disposición del Distrito D09.

Siguiendo con la expansión, en el año lectivo 2015-2016 se aumentaron paralelos en los primeros años de educación básica, y en los años 2017 y 2018 se implementó la sección nocturna, bajo la oferta extraordinaria para personas adultas con escolaridad inconclusa. Estas iniciativas han contribuido a la inclusión educativa y a la diversificación de la comunidad escolar.

La diversidad de estudiantes y los problemas asociados en los distintos niveles educativos han resaltado la necesidad de contar con un marco normativo que promueva una sana convivencia. Por ello, se ha trabajado en la construcción de un código de convivencia institucional que actúa como una herramienta flexible, fomentando la participación y el diálogo entre todos los actores de la comunidad educativa. Este código promueve la práctica

de valores, el control emocional y las relaciones humanas adecuadas para fortalecer la cultura escolar.

La institución está comprometida con el desarrollo integral de sus estudiantes y con la generación de un clima institucional favorable, basado en la equidad, la inclusión y la participación activa de padres, madres de familia y personal docente. Se ha trabajado bajo la normativa vigente, incluyendo el Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2022-00038-A sobre Política Nacional de Convivencia Escolar y los principios de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Unidad Educativa Fiscal Víctor Manuel Peñaherrera, 2024).

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

En la actualidad, los docentes enfrentan desafíos significativos en su práctica diaria, entre los que destacan la falta de formación continua en tecnologías y estrategias inclusivas. Esta problemática se agrava en contextos caracterizados por una alta diversidad cultural y desigualdad en el acceso a recursos tecnológicos, lo que dificulta la creación de entornos educativos equitativos y participativos. Además, la brecha digital entre las habilidades requeridas por las nuevas tecnologías y las competencias actuales de los docentes es una barrera importante que afecta tanto la calidad educativa como el derecho de los estudiantes a una educación inclusiva y de calidad

En la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”, esta problemática es particularmente relevante debido a la diversidad multicultural de su población estudiantil y a las limitaciones en el acceso a infraestructura tecnológica. Muchos docentes carecen de sólidos conocimientos en competencias digitales avanzadas y de estrategias pedagógicas que les permitan atender de manera efectiva a las necesidades de estudiantes con diferentes capacidades, intereses y contextos sociales. Esta situación perpetúa las desigualdades

educativas, obstaculizando el aprendizaje de los estudiantes y su integración plena en la sociedad.

La formación docente es un eje clave para abordar estas problemáticas, ya que permite a los educadores mejorar sus prácticas pedagógicas a través del uso de herramientas tecnológicas adaptadas a las necesidades de sus estudiantes. El fortalecimiento de las competencias digitales docentes no solo promueve la innovación pedagógica, sino que también es fundamental para reducir las brechas de exclusión educativa en contextos diversos (Feijoo, Moreno, Bejarano, y Ramírez, 2024).

El presente proyecto busca dar respuesta a estas necesidades mediante el diseño de un programa de formación docente que mejore las competencias digitales para la integración de tecnologías educativas inclusivas y culturalmente diversas. Este programa tiene como objetivo principal fomentar la innovación y la atención a la diversidad en aulas multiculturales, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de sus circunstancias, tengan acceso a oportunidades educativas equitativas y de calidad.

La justificación de este proyecto radica en la necesidad urgente de capacitar a los docentes en competencias digitales integrando tecnologías digitales y estrategias inclusivas y culturalmente diversas. Actualmente, la falta de preparación en estas áreas limita su capacidad para brindar una educación equitativa y de calidad, perpetuando formas de exclusión que afectan especialmente a los estudiantes más vulnerables. Capacitar a los docentes no solo mejora su desempeño profesional, sino que también contribuye a la construcción de entornos educativos más justos, diversos e inclusivos, donde todos los estudiantes puedan desarrollar su máximo potencial.

La viabilidad de este proyecto se sustenta por la creciente disponibilidad de plataformas y recursos tecnológicos que facilitan la capacitación docente, incluso en áreas con infraestructura limitada. Diversos estudios han demostrado que el uso adecuado de tecnologías digitales en el aula no solo mejora los resultados de aprendizaje, sino que también promueve la inclusión y la equidad, brindando a los estudiantes herramientas para enfrentar los desafíos del mundo actual.

En definitiva, este proyecto responde a una problemática concreta y urgente en el contexto educativo de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”. Su propósito es contribuir a la transformación de las prácticas pedagógicas mediante la formación docente en competencias digitales inclusivas, garantizando así una educación más equitativa y de calidad para todos los estudiantes.

1.3. Propósito y Pregunta del Trabajo de Titulación

Propósito

Contribuir a la mejora de la práctica docente mediante el fortalecimiento de competencias digitales que permitan integrar tecnologías innovadoras en entornos educativos inclusivos y multiculturales, promoviendo de esta forma una enseñanza de calidad, innovadora, equitativa y participativa contextualizada desde la diversidad del estudiante.

Preguntas del Trabajo de Titulación

1. ¿Cómo se puede mostrar que las competencias digitales diseñadas para los docentes están alineadas con los principios de ética, responsabilidad social, inclusión y multiculturalidad?
2. ¿Cuáles son las mejores plataformas virtuales para capacitar a los docentes en competencias digitales con un enfoque innovador y accesible?
3. ¿Qué elementos debe incluir un módulo formativo basado en competencias digitales para integrar estrategias innovadoras e inclusivas en la práctica docente?

1.4. Objetivo General

Diseñar un programa de formación docente que mejore las competencias digitales a través de la integración de tecnologías educativas innovadoras, favoreciendo los procesos de enseñanza-aprendizaje que respondan a la atención a la diversidad en contextos inclusivos y multiculturales en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la ciudad de Quito, parroquia Tumbaco.

1.5. Objetivos Específicos

- Elaborar un marco ético y profesional mediante la creación de un código deontológico y un manual de buenas prácticas que orienten al docente en el uso responsable de tecnologías innovadoras en contextos educativos inclusivos y multiculturales.
- Crear recursos digitales educativos que integren material multimedia, para fortalecer las competencias tecnológicas de los docentes mediante el uso de plataformas virtuales innovadoras, que promuevan la equidad y la participación de los estudiantes.
- Desarrollar un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) a través de un módulo formativo en competencias digitales, que integre herramientas innovadoras e inclusivas para fortalecer la práctica docente.

2. Marco Teórico

2.1 Competencias Digitales en Docentes del Siglo XXI

En la sociedad de la información el desarrollo de competencias digitales en la formación docente se convierte en una necesidad educativa fundamental que exige un gran nivel de conocimientos que va más allá del uso de dispositivos electrónicos. Por ello es necesario que todos los docentes posean sólidos conocimientos de competencias digitales y que estos a su vez puedan ser transmitidos al alumnado, y de esta forma prepararlos para las exigencias actuales en contextos diferentes.

Se comenzará definiendo que es una competencia digital:

Competencia digital: según la *European Parliament and the Council*, 2006, define a una competencia digital como: “La competencia digital se apoya en las habilidades del uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet” (Mondragon Unibertsitatea, 2025).

En cuanto a la clasificación de competencias digitales tenemos cuatro dimensiones: la primera la informativa la cual hace referencia a la alfabetización digital que integra la habilidad de búsqueda, selección, copiar, pegar y almacenar archivos; la segunda es la dimensión colaborativa que es la capacidad para comunicar, conectar y colaborar con otras personas en entornos digitales mediante el manejo de plataformas, aplicaciones y dispositivos tecnológicos. La tercera es la creativa que es la capacidad para gestionar recursos tecnológicos de manera creativa y segura; y finalmente la de innovación que está ligada a la creación de cambios significativos en las estrategias educativas (Salvatierra y Gallegos, 2023). Todas estas competencias digitales que se han descrito facilitan el aprendizaje e integran nuevos conocimientos siendo de gran beneficio para los estudiantes.

Dicho esto, las competencias digitales son un conjunto de habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes que el docente posee en lo referente a aspectos tecnológicos; mismas que deben ser utilizadas de manera creativa, selectiva, segura y responsable que tiene como objetivo el aprendizaje de un grupo determinado, y que trae consigo una educación de calidad (Jiménez, Muñoz y Sánchez, 2021).

2.2 Rol del Docente en Contextos Inclusivos y Multiculturales

Incluir a todos los estudiantes y garantizar que estos tengan igualdad de oportunidades, así como también que se reconozcan las etnias y culturas entre estudiantes

sigue siendo un reto para la mayoría de los países el mundo, para lograr este tan ambicioso objetivo es necesario ofrecer entornos de aprendizaje seguros, inclusivos y eficaces para todos.

Los estados tienen la obligación de respetar, proteger y cumplir el derecho de todos los alumnos a la educación. Incluye incorporar los siguientes principios:

Valorar los beneficios de la diversidad, recopilar y evaluar evidencias sobre barreras de acceso, alcanzar un entendimiento común. Muchos de estos factores pueden funcionar o no, el rol del docente juega un papel fundamental sus capacidades y actitudes, estrategias pedagógicas, podrían ejercer influencia directa sobre estos (UNESCO, 2017).

2.3 La Integración de Tecnologías Digitales en la Educación

En la actualidad los estudiantes son "nativos digitales" (Prensky, 2012) y se benefician de herramientas adaptándose a sus necesidades individuales. Las tecnologías digitales actualmente se convierten en una herramienta esencial para garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa. La UNESCO promueve la integración de la tecnología con un enfoque humanista promoviendo la inclusión digital centrada en los grupos más vulnerables, por ello la integración de las tecnologías digitales en la educación permite un aprendizaje colaborativo y autónomo dando como resultado que los estudiantes se encuentren preparados para enfrentar la sociedad del conocimiento (UNESCO, 2023).

En este sentido el integrar tecnologías en el aula es incorporar estratégicamente herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, transformando las prácticas docentes y enriqueciendo las experiencias de los estudiantes (Punya y Koehler, 2006).

2.4 Equidad Educativa: Acceso y Participación

La equidad educativa se enfoca en garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de acceso y participación en la educación, superando barreras como la

pobreza o la discriminación (Ponce y Carrasco, 2016). Esto requiere distribuir recursos de manera equitativa y desarrollar políticas que eliminen desigualdades, asegurando que cada estudiante reciba el apoyo necesario para alcanzar su máximo potencial.

2.5 Educación Inclusiva

Según Corozo (2024) la educación inclusiva busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias físicas, culturales, sociales o económicas, reciban una educación de calidad en entornos donde se valore la diversidad (p.16). Por lo cual, todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades de aprender y desarrollarse en un ambiente escolar compartido a través de la aceptación, el respeto y la participación de cada alumno en el proceso de enseñanza. aprendizaje.

2.6 Aulas Multiculturales

Hace referencia a espacios educativos de naturaleza culturalmente diversa en la sociedad humana, esta heterogénea no representa únicamente elementos de cultura étnica, sino que integra ciertas características de diversidad como el lenguaje, religión, aspectos socioeconómicos y procedencia (Rodríguez, 2021).

2.7 Beneficios y Desafíos de la Integración de Tecnologías Digitales

Ofrece numerosos beneficios, como la personalización del aprendizaje y el fomento de habilidades del siglo XXI. Sin embargo, también plantea desafíos, como la brecha digital y la necesidad de una formación docente adecuada. Los estudiantes actuales son "nativos digitales" (Prensky, 2012), lo que implica nuevas oportunidades y desafíos para la educación.

2.8 Principios y Enfoques de la Educación Inclusiva

Los principios fundamentales que incluye la educación inclusiva son: la equidad, la participación y el respeto a la diversidad. Esto implica adaptar el sistema educativo para responder a las necesidades de cada estudiante, fomentando su desarrollo pleno. Entre sus

enfoques destacan el diseño universal para el aprendizaje (DUA), que busca planificar lecciones accesibles para todos, y el aprendizaje cooperativo, que promueve la interacción entre estudiantes (Muñoz, García, Esteves, y Peñalver, 2023).

2.9 Estrategias Pedagógicas Inclusivas en Contextos Multiculturales

En contextos multiculturales, las estrategias inclusivas incluyen el uso de materiales didácticos que reflejen la diversidad cultural y la implementación de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, para fomentar la colaboración entre estudiantes con diferentes antecedentes. Es fundamental promover el diálogo intercultural y reconocer la lengua materna de los estudiantes como una herramienta educativa (Guailas, Rizzo y Rocero 2024).

2.10 La Innovación Educativa en Ecuador

La educación es el instrumento de la transformación por ende innovar es crear algo nuevo o hacerlo de forma novedosa, en el contexto educativo se trata implementar nuevas estrategias, ideas, metodologías que generen cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que las instituciones educativas se adapten a esta transformación constante (Angulo, 2022).

Ecuador en la actualidad se enfrenta a grandes retos y desafíos, uno de ellos es la brecha tecnológica, hasta julio de 2024 un 66% de hogares tenían acceso a internet y tan solo un 27% de los estudiantes rurales acceden a este servicio (INEC, 2024). Lo que limita el aprendizaje en entornos digitales. Sin embargo, estas brechas también representan una oportunidad para implementar estrategias que potencien su equidad y acceso.

En términos de políticas públicas el gobierno ecuatoriano ha implementado un instrumento llamado la Agenda Educativa Digital la cual está orientada a la planificación, ejecución y evaluación de las herramientas y acciones que se llevan a cabo para un aprendizaje digital que integra a estudiantes, docentes, personal administrativo y familia. Su

objetivo es diseñar planes, políticas y programas enfocados en la alfabetización digital, para impulsar el aprendizaje, gestión de recursos y conectividad para alcanzar la construcción de una ciudadanía digital universal e inclusiva. La agenda está conformada por dos ejes fundamentales, el primero el aprendizaje digital y el segundo la alfabetización digital y ciudadanía digital cada uno de estos ejes cuentan con diferentes estrategias orientadas al cumplimiento de su objetivo (Ministerio de Educación, 2021).

Es por ello que el gobierno ha impulsado programas como el Plan Nacional de Conectividad, que promueve la implementación de aulas informáticas con acceso a internet al 100% de las unidades educativas fiscales del área rural y urbana (Ministerio de Telecomunicaciones y la sociedad de la información, 2024). Del mismo modo se ha implementado el Proyecto Educativo Digital que reconoce el esfuerzo académico de los estudiantes mediante la entrega de tablets (Ministerio de Educación, 2022).

3. Metodología

Este proyecto investigativo, enmarcado en el ámbito educativo adopta un enfoque cualitativo considerado el más idónea para investigar los fenómenos que ocurren en el aula, para nuestro caso dando una mirada a la labor docente de los subniveles de educación básica superior de octavo, noveno y décimo de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la parroquia Tumbaco en la ciudad de Quito, centrados en el desarrollo de sus competencias para la integración de las tecnologías digitales en un contexto inclusivo y multicultural.

En cuanto a su diseño se llevó a cabo la investigación-acción ya que se trata de una posibilidad de intervención colectiva dirigida a la resolución de problemas con la que buscamos transformar una realidad. Esta opción metodológica permite la participación de los actores involucrados y el estímulo al proceso de cambio y transformación (Prado, Souza, Montecelli, Cometto y Gómez, 2013). Así, la investigación-acción cobra sentido en el

desarrollo de este proyecto ya que se pretende fortalecer el desempeño profesional docente y promover la mejora continua de su práctica, dotándolo de conocimientos y herramientas tecnológicas que permitan integrarlas eficazmente en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Cabe destacar que la era tecnológica transforma el proceso de educación y nos abre posibilidades pedagógicas, por ello el curso de formación se llevará a cabo bajo el modelo metodológico e-learning, donde los participantes del curso podrán conectarse desde cualquier lugar geográfico sin límites de tiempo, esto garantizará el aprendizaje y el éxito en el proceso de formación.

En este sentido, el proyecto se desarrollará bajo el enfoque pedagógico del aula invertida (flipped classroom) donde el estudiante podrá desarrollar diferentes actividades fuera del aula, mediante el uso de recursos digitales, el tiempo de la clase se optimizará para el desarrollo de prácticas y de aprendizaje activo, potencializando la aplicación de los conocimientos adquiridos. Este enfoque permite al docente guiar, orientar, y atender de forma efectiva las dificultades y necesidades de los estudiantes.

3.1 Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales

Las competencias digitales son un conjunto de habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes que el docente debe desarrollar para el uso eficaz de recursos tecnológicos. Estas competencias están estrechamente vinculadas con las asignaturas de Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales. Puesto que, estas asignaturas no solo tienen como objetivo formar profesionales competentes en el ámbito tecnológico, sino también personas íntegras, capaces de desenvolverse de manera ética y responsable en un mundo cada vez más interconectado (Jiménez, Muñoz y Sánchez, 2021).

Así mismo, el contar con un diagnóstico de necesidades previo, crear un análisis FODA, conocer la misión, visión y los valores institucionales nos permite generar una

planificación estratégica basada en datos objetivos e identificar el nivel de competencias digitales de los docentes, tanto en el manejo de herramientas tecnológicas como en su aplicación pedagógica. Esto permitirá diseñar un programa de formación adaptado a sus necesidades y fortalezas, alineados al currículo con énfasis en competencias digitales.

A partir de lo expuesto, se plantea la elaboración de un marco ético y profesional mediante el diseño de un código deontológico y un manual de buenas prácticas que orienten al docente en el uso responsable de tecnologías innovadoras en los contextos educativos.

Conforme consta en el manual de convivencia de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” la misión, visión y valores institucionales son:

Misión, Visión y Valores De La Institución

Misión

Brindar una formación integral con calidad y calidez, que permita a los estudiantes transformarse a sí mismos y a su entorno, mediante una pedagogía activa respaldada por la colaboración de la comunidad educativa, en especial de padres y madres de familia, garantizando así una educación inclusiva y pertinente para la niñez y juventud del sector.

Visión

La Escuela de Educación Básica "Víctor Manuel Peñaherrera" aspira a consolidarse como una institución de alta calidad educativa, caracterizada por la innovación, la formación integral y la promoción de valores que contribuyan al desarrollo de ciudadanos responsables y competentes para el cambio social.

Valores de la Institución Educativa

Los valores en una institución educativa son la base para la formación de una comunidad armoniosa y comprometida con el desarrollo integral de sus miembros. Estos

principios guían el comportamiento y las interacciones diarias, promoviendo un ambiente de respeto, equidad y solidaridad.

Responsabilidad: se fomenta a través del cumplimiento de deberes y compromisos, incentivando la autonomía y el sentido de pertenencia. El respeto es un pilar fundamental que permite la convivencia pacífica, valorando las diferencias y fortaleciendo la empatía entre todos los integrantes de la comunidad educativa.

Tolerancia: impulsa la aceptación de la diversidad, creando un espacio donde cada persona es valorada sin distinción. La honestidad fortalece la confianza y fomenta la transparencia en todas las acciones y relaciones. La solidaridad promueve el apoyo mutuo y la ayuda desinteresada, consolidando una cultura de colaboración y servicio.

Disciplina: es clave para el desarrollo de hábitos que favorecen el crecimiento personal y académico, mientras que la equidad garantiza que todos tengan las mismas oportunidades de aprendizaje y desarrollo. La justicia refuerza el sentido de responsabilidad y la toma de decisiones basadas en el respeto a los derechos de los demás.

Inclusión: asegura que cada individuo, sin importar sus características o circunstancias, se sienta parte activa de la comunidad educativa. El compromiso fortalece el sentido de deber y la perseverancia en la consecución de objetivos comunes.

Autodisciplina: permite a cada persona regular su comportamiento, asumir responsabilidades y mejorar continuamente. La convivencia armónica fomenta el diálogo y la resolución pacífica de conflictos, generando un ambiente de bienestar y confianza.

Trabajo en equipo: es esencial para alcanzar metas colectivas, promoviendo la cooperación y el aprendizaje conjunto. Finalmente, el amor por el entorno y la comunidad

impulsa el respeto por los espacios, la naturaleza y la identidad institucional, creando ciudadanos responsables y conscientes de su impacto en el mundo.

Estos valores no solo se inculcan a nivel académico, sino que se reflejan en cada aspecto de la vida escolar, fortaleciendo la formación de seres humanos íntegros y comprometidos con la sociedad.

Tabla 1

Análisis FODA. Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera"

Fortalezas	Oportunidades
Calidad pedagógica: cuenta con aprendizajes relevantes y pertinentes para la formación y desarrollo integral de los niños, niñas.	Participación en programas de contención y disminución del rezago escolar.
Apoyo a la inclusión, especializado y técnicamente implementado para la atención de estudiantes con necesidades educativas especiales, asociadas o no a la discapacidad.	Comunicación con padres de familia, autoridades locales, y otras instituciones educativas.
Conciencia sobre la importancia de la digitalización se hace mención la necesidad de integrar herramientas digitales en la educación.	Fomento de la educación híbrida: Integración de metodologías combinadas presencial y virtual para fortalecer el aprendizaje.
Enseñanza basada en valores la institución educativa busca que los docentes fomenten la convivencia armónica y el respeto.	Mayor participación en la toma de decisiones: Crear espacios para que los docentes contribuyan a mejorar el sistema educativo.
Trabajo colaborativo se fomenta la participación activa de los docentes en la construcción del código de convivencia.	Trabajo en redes de aprendizaje colaboración entre docentes de diferentes niveles para compartir experiencias.
Unión con la comunidad, los docentes trabajan en conjunto con padres y estudiantes para fortalecer la educación.	
Debilidades	Amenazas
No contar con una óptima utilización de las tecnologías de la información y comunicación	Problemáticas psicosociales
Falta de programas de actualización o desarrollo profesional para el personal educativo.	Cambios políticos que impactan en el presupuesto institucional.
Implementación limitada de plataformas digitales	Creciente influencia tecnológica.

educativas.	Aumento de brecha digital por ser un área rural
Infraestructura tecnológica limitada existen pocos recursos tecnológicos disponibles para docentes y estudiantes.	Limitaciones presupuestarias y la falta de inversión en infraestructura tecnológica.
Falta de estrategias efectivas para resolver conflictos se necesita mayor formación en manejo de disciplina y convivencia escolar.	Dependencia de recursos externos y carencia de autonomía en la gestión de tecnología puede afectar la continuidad de proyectos.
Aumento de la carga administrativa y exceso de burocracia puede restar tiempo a la enseñanza.	
Insuficiente participación activa de los padres en los programas escolares.	

Nota. Elaboración propia

3.2 Diseño de Materiales Educativos Digitales

Los materiales educativos sin duda alguna generan una mejora en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje y promueven el desarrollo de habilidades sociales. Varios de estos materiales educativos permiten trabajar de manera colaborativa adaptándose a las necesidades y características del alumnado, lo que conduce a un aprendizaje más activo (López, Sánchez y Peirats, 2021).

Se planea lo siguiente: Crear recursos digitales educativos que integren material multimedia, para fortalecer las competencias tecnológicas de los docentes mediante el uso de plataformas virtuales innovadoras, que promuevan la equidad y la participación de los estudiantes.

El curso estará dirigido para 10 participantes con diversos niveles de experiencia en el uso de herramientas digitales, desde aquellos con poca familiaridad hasta aquellos con conocimientos básicos que requieren una profundización. Esto responde a la necesidad de personalizar el aprendizaje según el nivel de competencia digital de cada educador.

La unidad didáctica es la integración de tecnologías digitales en la educación y los contenidos a desarrollar son: Fundamentos teóricos: Introducción a plataformas digitales.

Aulas inclusivas y multiculturales, competencias digitales en el ámbito educativo, herramientas digitales innovadoras y estrategias pedagógicas.

Dentro de la plataforma del curso estará integrada por cuatro secciones cada una con una duración de dos semanas, en las que se tratará: Fundamentos teóricos, revisión de guías de accesos a diferentes plataformas, y presentación de actividades finales, se prevé de tres secciones adicionales, una de bienvenida y presentación del estudiante, contenido SCORM y finalmente una encuesta de satisfacción. Las sesiones sincrónicas tendrán una duración de dos horas.

Justificación Curricular

Objetivos

OE1: Desarrollar competencias digitales en docentes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” mediante la creación y aplicación de recursos educativos digitales, promoviendo un aprendizaje inclusivo, interactivo y contextualizado.

OE2: Comprender los fundamentos teóricos sobre la integración de tecnologías digitales en el ámbito educativo, con énfasis en aulas inclusivas y multiculturales.

OE3: Identificar y manejar herramientas digitales innovadoras como Genially, Canva, y Padlet para diseñar materiales educativos interactivos.

OE4: Fomentar el trabajo colaborativo e interdisciplinario entre docentes de distintas áreas mediante la creación conjunta de recursos digitales aplicables a sus asignaturas.

OE5: Aplicar estrategias pedagógicas centradas en el estudiante, promoviendo la participación activa, la autoevaluación y la retroalimentación significativa.

OE6: Elaborar guías, infografías y simulaciones digitales que sirvan como recursos didácticos contextualizados y alineados con la malla curricular ecuatoriana.

OE7: Reflexionar críticamente sobre el uso de recursos digitales en el proceso educativo, considerando principios pedagógicos, curriculares e interactivos que favorezcan un aprendizaje significativo.

Contenidos: Conceptuales, Procedimentales y Actitudinales

Contenidos conceptuales

- Fundamentos teóricos: Introducción a plataformas digitales.
- Aulas inclusivas y multiculturales
- Competencias digitales en el ámbito educativo
- Herramientas digitales innovadoras
- Estrategias pedagógicas

Contenidos procedimentales

- Elaboración de infografías
- Realización de recursos materiales formativos en formato digital en Genially, Canva, Animaker.
- Presentación de guías de navegación y tutoriales.

Contenidos actitudinales

- Responsabilidad de aprendizaje: se fomentará la creación de recursos didácticos compartidos, permitiendo que los docentes diseñen materiales que beneficien a toda la comunidad educativa.
- Valoración del trabajo en equipo: Se promoverá el trabajo interdisciplinario a través de proyectos conjuntos entre diferentes áreas del conocimiento.
- Actitud positiva frente al cambio: los estudiantes demuestran apertura hacia las nuevas tendencias metodológicas y herramientas digitales.

Tabla 2*Criterios de Evaluación*

Criterio	Indicador
Dominio de fundamentos conceptuales	Identifica y explica conceptos clave sobre TIC y educación inclusiva
Uso de herramientas digitales	Diseña recursos interactivos funcionales con herramientas innovadoras
Pertinencia pedagógica del recurso	El recurso creado responde a necesidades curriculares y del contexto educativo
Interactividad e innovación	El recurso incluye elementos de participación activa, retroalimentación y decisión
Trabajo colaborativo	Participa activamente en actividades grupales y respeta la diversidad de ideas
Reflexión pedagógica	Argumenta el valor educativo del recurso digital desde la perspectiva curricular
Presentación del recurso final	Expone de forma clara y coherente el recurso digital desarrollado

Nota. Elaboración propia

3.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Los entornos virtuales de aprendizaje son ambientes mediados por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) (Vargas, 2021). Las plataformas educativas digitales son recursos pedagógicos innovadores que están constituidas de herramientas con fines educativos, que apoyan y permiten mejorar los entornos de aprendizaje y la interacción entre docente y estudiantes, volviendo el proceso de enseñanza-aprendizaje más activo, flexible, autónomo y participativo. A través de estas plataformas se proporcionan recursos que posibilitan modificar procesos y acciones educativas como son: tareas, retroalimentaciones, compartir recursos, evaluaciones, interactuar y comunicar (Ministerio de Educación, 2024).

Así mismo, el uso de las TIC, como herramientas de enseñanza-aprendizaje aporta a la transformación en la formación de los educadores, consiguiendo que los docentes se encuentren capacitados en las nuevas tecnologías, y por ende se pueda dar respuesta a los nuevos requerimientos de la sociedad. Lo cual permitirá que los docentes renueven de manera progresiva las metodologías tradicionales, potencialicen sus habilidades e integren estas nuevas tendencias digitales (Díaz, Rubio y Bertel, 2021).

Por ello, se busca crear recursos digitales educativos que integren material multimedia, para fortalecer las competencias tecnológicas de los docentes mediante el uso de plataformas virtuales innovadoras, que promuevan la equidad y la participación de los estudiantes.

Componentes que intervienen en el proceso educativo.

Para garantizar el éxito del programa de formación en competencias digitales inclusivas, es fundamental identificar los tres principales actores en el proceso educativo: los estudiantes o asistentes a la formación, los docentes que impartirán el curso y el entorno en el que se desarrollará la acción educativa.

¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

Los participantes serán los docentes de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera", quienes desempeñan un papel clave en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Dado que la capacitación se centra en la integración de tecnologías digitales en contextos inclusivos, los asistentes pertenecen a diferentes áreas del conocimiento y niveles educativos (octavo, noveno y décimo) asegurando una aplicación transversal en la institución.

La formación está dirigida a docentes con diversos niveles de experiencia en el uso de herramientas digitales, desde aquellos con poca familiaridad hasta aquellos con conocimientos básicos que requieren una profundización. Esto responde a la necesidad de personalizar el aprendizaje según el nivel de competencia digital de cada educador.

¿Quiénes serán los Docentes?

Los facilitadores del programa serán expertos en tecnología educativa, pedagogía inclusiva y formación docente. Se contará con profesionales con experiencia en metodologías

activas y herramientas digitales, asegurando una enseñanza dinámica y adaptada a las necesidades de los participantes. En este caso estudiantes de la Maestría en Educación.

¿Dónde se producirá la Acción Educativa?

El curso de formación se implementará bajo el modelo metodológico e-learning

La plataforma de gestión de aprendizaje que se emplea será Canva para facilitar el acceso a recursos educativos y actividades asincrónicas, permitiendo una mayor flexibilidad en el proceso de aprendizaje.

Cuestiones Pedagógicas a Tener en Cuenta

Se desarrollará a través de una metodología flipped classroom donde el estudiante podrá desarrollar diferentes actividades fuera del aula, mientras que el tiempo de la clase se podrá potencializar la práctica de conocimientos mediante el desarrollo de actividades de aprendizaje activo. De esta manera se podrá guiar, orientar, y atender las dificultades y necesidades de los estudiantes.

Es por ello que esta acción educativa forma parte de un programa formativo específico de actualización docente que se centra en el desarrollo de competencias digitales y se desarrolla online a través de plataformas virtuales innovadoras, con enfoque en la creación de materiales inclusivos que promuevan la equidad y la participación de los estudiantes.

Elementos de la acción educativa

La acción formativa estará compuesta por módulos interactivos, materiales digitales, videos explicativos, guía de navegación de las plataformas virtuales, evaluaciones, además de foros de discusión para fomentar la participación y el intercambio de experiencias de las plataformas virtuales educativas.

Las actividades se desarrollarán en la plataforma educativa que permita el acceso flexible a los contenidos. Además, durante el curso se promoverá el aprendizaje colaborativo a través de espacios virtuales donde los participantes podrán resolver dudas, compartir estrategias y aplicar conocimientos en contextos educativos.

En cuanto a la evaluación se llevará a cabo de la siguiente manera:

- Un 70% de la calificación final serán las actividades individuales y colaborativas.
- Un 20% de la calificación serán las evaluaciones.
- Un 10 % de la calificación será para los foros de discusión.

De esta manera, se garantizará no solo la adquisición de conocimientos teóricos, sino también su aplicación práctica en la enseñanza, permitiendo una mejora continua en las competencias digitales de los participantes.

Utilización del Entorno

El entorno digital será una herramienta clave para el éxito del proyecto, permitiendo a los docentes acceder a información relevante, mejorar la comunicación, trabajar de manera colaborativa y gestionar de forma eficiente el aprendizaje de sus estudiantes. Al integrar estos pilares, lograremos fortalecer sus competencias digitales y crear un ambiente educativo más inclusivo y adaptado a la diversidad culturales.

Información

- Se proporcionarán materiales formativos en formato digital, como guías, tutoriales y artículos especializados sobre el uso de tecnologías en educación.
- Se compartirán recursos educativos abiertos y herramientas digitales accesibles para la enseñanza en aulas inclusivas y multiculturales.

- Los docentes podrán acceder a bases de datos, bibliotecas virtuales y plataformas con contenido actualizado.

Comunicación

- Se habilitarán canales de comunicación digital, como foros, chats y videoconferencias, para fomentar la interacción entre docentes y facilitadores.
- Se utilizarán plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) para intercambiar experiencias y conocimientos.
- Se promoverá el uso de redes sociales y comunidades virtuales de aprendizaje para compartir buenas prácticas y resolver dudas en tiempo real.

Cooperación

- Se implementarán actividades colaborativas en línea, donde los docentes trabajen en equipo para desarrollar estrategias inclusivas utilizando herramientas digitales.
- Se fomentará la creación de recursos didácticos compartidos, permitiendo que los docentes diseñen materiales que beneficien a toda la comunidad educativa.
- Se promoverá el trabajo interdisciplinario a través de proyectos conjuntos entre diferentes áreas del conocimiento.

Administración

- Se capacitará a los docentes en el uso de plataformas para la gestión del aprendizaje y el seguimiento del progreso de los estudiantes.
- Se utilizarán herramientas digitales para organizar el contenido del módulo formativo, facilitando su acceso y utilización.
- Se promoverá el uso de sistemas de evaluación digital para medir el impacto del proyecto en la enseñanza y aprendizaje.

4. Resultados

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

Desde hace varios años empieza a cobrar relevancia la ética profesional en el amplio campo de la educación, es por ello que las instituciones educativas proponen a los miembros de su comunidad un acuerdo para que, desde la ética, y el profesionalismo se reflexione sobre los fundamentos, elementos y características que nos definen como seres humanos. Para trascender y ser artífices de la transformación de la sociedad; los principios, valores, creencias y comportamientos que consolidan la cultura institucional, y que los compartimos durante nuestra vida laboral, y de manera implícita en nuestra vida diaria. Por tal razón la identificación y la concienciación de estas conductas éticas deben manifestarse en la activa participación de todo el personal que conforma la comunidad de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la parroquia rural de Tumbaco, cantón Quito, provincia de Pichincha.

El código deontológico que se presenta a continuación describe los elementos más significativos de la identidad profesional de la educación y representa un modelo ético profesional que ayudará a transformar la forma de ser y actuar con transparencia, respetando las diferencias individuales, contribuyendo a mejorar nuestro desempeño laboral y académico. Por tal motivo y por la responsabilidad que tenemos como parte de la comunidad educativa, debemos poner en práctica las acciones de este código y mostrar con el ejemplo la aplicación y adopción de nuestros valores institucionales.

Por consiguiente, la importancia de este código deontológico radica en la combinación del conocimiento, y el comportamiento ético que guía a los docentes, estudiantes y otros actores, ya que cimienta las bases para desarrollar una cultura ética y al mismo tiempo busca prestar un servicio educativo de calidad; también busca fortalecer la relación con los miembros de una organización y, lo más importante ayuda a priorizar principios y valores brindando un mayor reconocimiento profesional.

Dentro de este contexto, el propósito del código de deontología será promover y fijar una cultura ética, donde rijan las actividades profesionales, para el efecto se incluyen componentes esenciales como son los principios y valores relevantes, así como las reglas de conducta que deben observar todos los integrantes de la comunidad educativa de manera general.

Bajo estas consideraciones se aporta un código funcional que contempla seis ámbitos normativos, los cuales se describen a continuación.

Código Deontológico de la Institución Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”

1. Compromisos y Deberes del Educador Hacia el Educando

- 1.1 Trabajar por el fomento del desarrollo académico, personal, social, emocional y físico de los estudiantes, lo que contribuye a resolver problemas de manera autónoma.
- 1.2 Crear un ambiente de aprendizaje inclusivo.
- 1.3 Garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprender y crecer.
- 1.4 Promover un ambiente de respeto y equidad. Garantizando que todos los estudiantes sean tratados con respeto y dignidad, independientemente de su etnia, género, religión, orientación sexual u otras características personales.
- 1.5 Fomentar el pensamiento crítico, creatividad y aprendizaje autónomo de los alumnos promoviendo la autodisciplina y la organización personal.
- 1.6 Fomentar el respeto y la empatía. Siendo un modelo de respeto y trato justo hacia todos los estudiantes, promoviendo un ambiente de convivencia armónica.
- 1.7 Atender y evaluar a los estudiantes de acuerdo con su diversidad cultural (Ministerio de educación, 2021).

2. Compromisos y Deberes del Educador Hacia los Padres y Tutores

- 2.1 Demostrar un comportamiento ético en la vida personal y social.

- 2.2 Promover el respeto y tolerancia con las diferentes formas de pensar y sus diferencias individuales.
- 2.3 Prevenir a estudiantes y padres de familia en el tema del uso y consumo de drogas y alcohol.
- 2.4 Mantener una comunicación constante y abierta.
- 2.5 Involucrar a los padres en actividades escolares y en las decisiones que impactan el aprendizaje, promoviendo una participación activa.
- 2.6 Ofrecer información clara y precisa, sobre el progreso académico del alumno, su comportamiento y cualquier otra situación relevante, garantizando la confidencialidad.
- 2.7 Orientación y apoyo, que contribuya a mejorar el rendimiento académico y promueva el bienestar de los estudiantes.

3. Compromisos y Deberes del Educador Hacia la Institución Educativa

- 3.1 Seguir el debido proceso para resolver los conflictos en la institución educativa, evitar la violencia física, verbal, psicológica y sexual dentro y fuera de la institución educativa.
- 3.2 Garantizar que la infraestructura y bienes de la institución educativa se mantengan en excelente estado de funcionamiento para que todos los miembros de la comunidad educativa estén exentos de riesgos.
- 3.3 Respeto a la Diversidad y la Inclusión. Fomentar un ambiente inclusivo y respetuoso, reconociendo y valorando las diferencias culturales, étnicas y personales del plantel educativo.
- 3.4 Transparencia y ética profesional en la cual se debe actuar con honestidad e integridad en todas las actividades académicas y administrativas evitando así perjudicar la reputación de la institución o de la comunidad educativa.
- 3.5 Comunicación efectiva y respetuosa con estudiantes, padres de familia, colegas, personal administrativo y autoridades educativas.

3.6 Uso adecuado de los recursos educativos que posee la institución evitando el desperdicio y promoviendo prácticas sostenibles que beneficien a la comunidad educativa.

3.7 Compromiso con la visión y misión Institucional

4. Compromisos y Deberes del Educador Hacia Otros Educadores

4.1 Promover una adecuada convivencia armónica, fomentando relaciones basadas en el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo, resolviendo conflictos mediante el diálogo y la mediación.

4.2 Respetar la dignidad y funciones de los docentes y personal de la institución, valorando el trabajo de los colegas sin discriminación ni descalificación, evitando desacreditar el desempeño profesional de otro docente y reconociendo la labor y el esfuerzo de los compañeros en el cumplimiento de sus funciones.

4.3 Velar por el cumplimiento de los derechos y obligaciones de cada educador, garantizando que todos sean tratados con equidad y justicia, apoyando el cumplimiento de normas y reglamentos institucionales y denunciando cualquier acto de discriminación o injusticia contra un compañero.

4.4 Promover el trabajo colaborativo y el intercambio de conocimientos, compartiendo experiencias pedagógicas y buenas prácticas, brindando apoyo en la planificación y desarrollo de estrategias educativas y fomentando espacios de formación y actualización profesional en conjunto.

4.5 Mantener una comunicación efectiva y respetuosa, utilizando un lenguaje cordial y correcto, evitando rumores o comentarios que generen conflictos y fomentando reuniones periódicas para la toma de decisiones en equipo.

4.6 Actuar con ética y responsabilidad profesional, siendo ejemplo de integridad y compromiso, evitando cualquier conducta que desacredite la profesión docente y garantizando la confidencialidad de información relevante de la institución y sus miembros.

4.7 Apoyar la resolución pacífica de conflictos, propiciando el diálogo como mecanismo de solución ante desacuerdos, evitando confrontaciones innecesarias y priorizando el bienestar institucional para fomentar un clima laboral armonioso basado en el respeto mutuo.

5. Compromisos y Deberes del Educador Hacia la Profesión

5.1 Actualización continua y desarrollo profesional.

5.2 Esto implica la participación en programas de formación docente, cursos, talleres, congresos y el uso de recursos digitales que le permitan innovar en su práctica educativa.

5.3 Promover el uso de las Tic en las diferentes áreas de estudio.

5.4 Práctica solidaria y contribución al progreso científico de la profesión.

5.5 Responsabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.6 Facilitar el aprendizaje de los estudiantes de manera efectiva, adoptando diferentes estrategias y metodologías para atender las necesidades de cada uno.

5.7 Integrar las nuevas metodologías y herramientas tecnológicas para favorecer un aprendizaje significativo y una enseñanza de calidad, adaptada a los cambios y exigencias del contexto actual (UNESCO, 2023).

6. Compromisos y Deberes del Educador Hacia la Sociedad

6.1 Garantizar la consolidación de una auténtica cultura democrática y participativa en la sociedad.

6.2 Colaborador efectivo de la dinamización de la vida sociocultural de su entorno.

6.3 Promover el respeto y tolerancia con las diferentes formas de pensar y sus diferencias individuales.

6.4 Velar por el cumplimiento de los derechos y obligaciones de cada uno de los actores de la comunidad.

6.5 Reforzar e incentivar a una adecuada convivencia armónica.

6.6 Promoción de valores y cohesión social. Fomentando relaciones de confianza, respeto, solidaridad y cooperación entre los individuos de la comunidad.

Guía de Buenas Prácticas de Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje

En el contexto del proyecto “Desarrollo de competencias digitales en los docentes para integrar tecnologías innovadoras en aulas inclusivas y multiculturales” la guía de buenas prácticas de comunicación en entornos virtuales de aprendizaje es una herramienta fundamental para garantizar interacciones efectivas, respetuosas e inclusivas entre docentes y estudiantes.

Dado que la integración de tecnologías digitales implica el uso de plataformas virtuales para la enseñanza y el aprendizaje, es esencial establecer normas claras de comunicación que fomenten la participación activa, la colaboración y el respeto mutuo. Esta guía permitirá optimizar los procesos educativos, prevenir malentendidos y crear un ambiente propicio para el aprendizaje, asegurando que todos los participantes, independientemente de sus habilidades tecnológicas o necesidades específicas, puedan beneficiarse equitativamente de los recursos digitales disponibles.

Herramientas a Utilizar Dentro Del Proyecto

1. Encuesta Formulario de Google (Google Form)

1.1 El objetivo es reconocer los diferentes estilos de aprendizaje y metodologías que los docentes incorporan al momento de impartir sus clases, lo cual facilitará la adaptación de las diferentes herramientas digitales.

1.2 Inicialmente se expondrá con claridad el propósito del formulario, en este consta un título descriptivo y las instrucciones.

1.3 Designar de forma clara el tiempo disponible para elaborar la tarea y recordar automáticamente las fechas de vencimiento de la asignación.

1.4 El diseño de las encuestas será de tipo estructurado por medio de una guía de preguntas estructurales específicas donde se facilitará una lista de conceptos u opciones.

1.5 El número de preguntas a responder es de 10.

1.6 Mantener la encuesta corta y enfocada

Se asegurará de que la encuesta sea lo suficientemente corta como para no abrumar a los encuestados. Si la encuesta es muy larga, la tasa de respuestas podría disminuir, sólo se incluirá preguntas que realmente aporten información relevante al objetivo.

1.7 Se realizará por medio de orden lógico: inicialmente por preguntas generales, preguntas complejas, preguntas sensibles y delicadas y finalmente preguntas de cierre (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

1.8 La visualización se mantendrá disponible para los estudiantes, mostrará cada pregunta con sus respectivas opciones a modo de casilla de selección, de la que podrá seleccionar solo una de ellas.

Figura 1

Visualización de preguntas de selección

Indique la frecuencia con la que realiza las siguientes actividades: 6 puntos

	Nunca	Ocasionalmente	Frecuentemente	Siempre
Ver tutoriales en YouTube	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Leer artículos científicos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Buscar blogs de conocimientos disciplinares de mi interés	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Crear columnas de opinión en redes sociales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nota. Representa la forma en la que se visualizarán las preguntas contestadas. Tomado de *Guía de uso de Google Forms para la creación de pruebas, controles y solemnes virtuales* (p. 18), por Facultad de Economía y Negocios Universidad de Chile, 2021

1.9 Los estudiantes podrán revisar sus respuestas antes de enviarlas para asegurarse de que no haya errores o preguntas sin responder.

1.10 Se requiere que todas las preguntas sean respondidas previo a su envío.

1.11 Garantizar la confidencialidad y anonimato

Asegurar a los encuestados que sus respuestas serán confidenciales y anónimas, si es el caso. Esto puede aumentar la tasa de respuesta y la sinceridad en las respuestas.

2. Evaluaciones por Medio de Kahoot

2.1 Definir los Objetivos de Evaluación

Antes de crear la evaluación, es fundamental establecer qué aspectos se van a evaluar, como competencias pedagógicas, dominio del contenido, habilidades digitales, metodologías de enseñanza o nivel de interacción. También se debe determinar si la evaluación será una autoevaluación, evaluación entre pares o realizada por cada uno

2.2 Crear la Evaluación

Para diseñar la evaluación, se debe ingresar a kahoot y crear una cuenta si no se tiene una previamente. Luego, seleccionar “Crear un nuevo kahoot” y elegir el tipo de preguntas opción múltiple, verdadero o falso, preguntas abiertas, entre otras. Es importante redactar preguntas claras y concisas, asegurando que las opciones de respuesta sean comprensibles y bien estructuradas.

Para que los estudiantes desarrollen las evaluaciones se establecerá un tiempo límite adecuado para cada pregunta para mantener la dinámica.

2.3 Implementación y aplicación

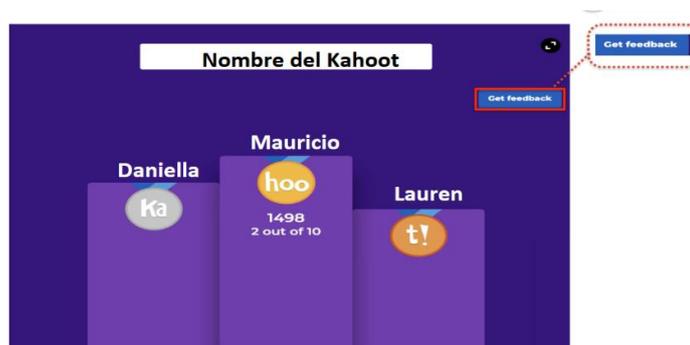
Una vez creada la evaluación, se compartirá un enlace a los estudiantes y se les explicará la dinámica. Es recomendable aplicar la evaluación en un entorno controlado para evitar interrupciones y asegurar que los participantes comprendan el propósito de la actividad. Se puede realizar de manera presencial o en línea, según las necesidades que se requiera. Así mismo, cada una de las evaluaciones contarán con fecha de inicio y límite de aplicación, así como el tiempo en el cual debe ser desarrollada

2.4. Análisis de Resultados y Retroalimentación

Después de la evaluación, se pueden revisar los resultados a través de los reportes generados por Kahoot, y estos serán compartidos a los estudiantes. El análisis permitirá identificar tendencias, detectar áreas de mejora y reconocer buenas prácticas. Con base en los datos obtenidos, se brindará una retroalimentación constructiva, destacando aspectos positivos y se reforzará aspectos que el estudiante presenta mayor dificultad.

Figura 2

Visualización de puntuación



Nota. Representa el pódium de los primeros jugadores que obtienen la puntuación más alta. Tomado de *Guía de Kahoot* (p. 28), por Universidad del Pacífico, 2025

2.5. Seguimiento y mejora continua

Para que la evaluación sea realmente efectiva, es fundamental realizar un seguimiento. Esto implica implementar estrategias de mejora basadas en los resultados, se ofrecerá capacitaciones específicas si se identifican áreas de oportunidad y repetir el proceso periódicamente para medir avances y poder garantizar el aprendizaje de los estudiantes (Pailiacho, Tapia, Oviedo y Moreno, 2024).

3. Foros de Discusión en Padlet

Figura 3

Padlet muro digital



Pasos para utilizar Padlet:

1. Registrarse
2. Crear un muro digital
3. Configurarlos
4. Compartirlos

Nota. Muro digital/ pizarra colaborativa. Tomado de *Manual de registro y uso de Padlet* (p. 1), por Escuela de Lenguas Modernas, 2020

3.1 Definir el objetivo para los foros mediante el uso de Padlet.

El propósito es fomentar una comunicación clara y efectiva en los foros de discusión de Padlet, promoviendo el respeto, la participación activa y el uso adecuado de herramientas digitales para la interacción académica.

3.2 Presentación del foro

Se iniciará cada foro con una introducción clara, en la que se describa el tema de discusión, el propósito y las reglas básicas de participación.

3.3 Establecimiento de normas de respeto y cortesía

Se enfatizará el uso de un lenguaje respetuoso y adecuado. No se permitirá el uso de palabras ofensivas, mensajes agresivos o contenido inadecuado. Las opiniones deben expresarse de manera constructiva.

3.4 Uso de recursos multimedia de manera estratégica

Se permitirá el uso de imágenes, videos y enlaces relevantes que permitan complementar la discusión.

3.5 Organización y estructura de los comentarios

Se recomienda escribir mensajes estructurados, utilizando párrafos breves, listas o títulos cuando sea necesario.

3.6. Seguimiento y cierre de la discusión

Los participantes deben comprometerse a responder preguntas, aclarar dudas y dar continuidad a la conversación. Al finalizar la discusión, se hará un resumen con los puntos más importantes tratados en el foro

4. Reuniones Sincrónicas por Medio de Zoom

4.1 Definir la agenda de la reunión y su planificación

Estructura la reunión, detallando temas y tiempos. La planificación define objetivos, participantes y materiales previos. Asegura una sesión enfocada, productiva y respetuosa del tiempo, optimizando la comunicación y la participación virtual. Tener un plan de contingencia es importante en caso de problemas técnicos.

4.2 Preparación técnica y requisitos previos

Para una reunión Zoom fluida, implica verificar audio, video, conexión a internet y familiarizarse con las funciones de Zoom. Los requisitos previos incluyen tener la aplicación instalada, el enlace de la reunión el cual se proporcionará a los estudiantes con 48 horas de anticipación, y, opcionalmente, auriculares para mejor audio.

4.3 Comunicación Efectiva

Ser claro, conciso y respetuoso el uso de un lenguaje inclusivo, es fundamental en las reuniones, donde también se considera la modulación del tono de voz y se fomenta la escucha activa. Se minimizan distracciones, se aprovechan las herramientas de Zoom y se mantiene el foco en el objetivo de la reunión. A los participantes se recomienda mantener sus micrófonos en silencio mientras no se hallen en participación. Si se va a grabar la sesión se informará a los participantes.

Figura 4

Funciones básicas

- b. Para activar el micrófono se debe hacer clic sobre el botón "Reiniciar audio".



2. ACTIVAR / DESACTIVAR VIDEO

- a. Para apagar la cámara web se debe hacer clic sobre el botón "Detener video".



- b. Para encender la cámara web se debe hacer clic sobre el botón "Iniciar video".



Nota. Funciones básicas durante las sesiones de videoconferencia. Tomado de *Manual de uso de Zoom Meeting* (p. 8), por Universidad del Pacífico, 2022

4.4 Interacción y participación

Implica fomentar un ambiente activo y respetuoso. Se usarán herramientas como chat, encuestas y salas de grupos para estimular la discusión. Se busca que todos contribuyan, haciendo preguntas y compartiendo ideas, para una reunión más dinámica y productiva.

4.5 Compartir la grabación de la reunión y los materiales adicionales.

Asegura la accesibilidad a la información. Facilita la revisión, refuerza el aprendizaje y permite que los estudiantes que no hayan podido asistir a la clase sincrónica puedan revisarla. Se informará oportunamente dónde encontrar el contenido y se lo subirá a la plataforma establecida de trabajo con un tiempo límite de 48 horas terminada la clase.

En conclusión, los sistemas de enseñanza-aprendizaje se encuentran en un cambio constante y acelerado que va de la mano con la innovación tecnológica, y con la implementación de la educación virtual. El contar con una guía para su correcta utilización fortalece los procesos de aprendizaje, teniendo como base una comunicación efectiva y constante lo cual conduce a un resultado exitoso en el proceso de aprendizaje, logrando que los estudiantes lo realicen de una forma positiva, continua e inclusiva (Vélez y Gutiérrez, 2021).

Así mismo, el educador no solo es un facilitador del conocimiento, sino también un agente de cambio social. Debe fomentar valores como el respeto, la tolerancia y la solidaridad en sus estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje basado en la equidad y el respeto mutuo. Estos valores son fundamentales para la convivencia dentro y fuera del aula, ayudando a reducir la discriminación y fortaleciendo la cohesión social (OCDE, 2020).

Este compromiso es clave para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o contexto socioeconómico, tengan acceso a una educación justa y equitativa. La enseñanza de valores debe estar integrada en el uso de tecnologías, asegurando que las plataformas digitales promuevan la participación activa de todos los estudiantes y refuercen el respeto por la diversidad y la integración de tecnologías digitales en el aula para mejorar la inclusión educativa. La formación constante permitirá a los docentes adquirir competencias digitales que favorezcan la enseñanza en entornos diversos y multiculturales.

4.2 Diseño de Materiales Educativos Digitales

Recursos Digitales Educativos Planteados

S1: Para la **primera sección**, donde se hablará de los fundamentos teóricos, se usará una infografía para apoyar la explicación.

S2: Para la **segunda sección**, para tratar sobre las herramientas digitales innovadoras se apoya en una guía de acceso a herramientas digitales.

S3: Para la **tercera sección**, los estudiantes trabajarán de manera práctica alguna de las herramientas digitales de la guía de acceso.

S4: Para la **cuarta sección**, se presentará una simulación final con una duración de 20 minutos, en la cual se presentará el uso de una herramienta digital estudiada en el curso.

Preguntas de Reflexión

Es fundamental que los recursos educativos digitales diseñados respondan no solo a criterios técnicos, sino también pedagógicos y curriculares. Por eso, al momento de crear

materiales, es necesario plantearse varias preguntas que permitan asegurarse de que estos recursos realmente aporten al aprendizaje de los estudiantes y estén alineados con la malla curricular del Ecuador.

Estas preguntas de reflexión ayudan a evaluar si el recurso:

- Motiva a los estudiantes.
- Activa conocimientos previos.
- Plantea objetivos claros de aprendizaje.
- Promueve la participación activa.
- Ofrece retroalimentación significativa.
- Favorece la evaluación, la experimentación y la curiosidad.
- Integra diferentes medios (texto, imágenes, actividades prácticas).

Además, es preciso preguntar si el recurso propicia la interactividad. Por ejemplo, si el estudiante puede tomar decisiones, reflexionar sobre distintas opciones o trabajar en equipo con otros compañeros. También se revisa si he incluido elementos como autoevaluaciones con retroalimentación o simulaciones que se acerquen a su entorno.

Todo este proceso me permite no solo cumplir con los contenidos exigidos por el currículo, sino también garantizar un aprendizaje activo, inclusivo y significativo. Es por ello que damos respuesta a las siguientes preguntas

Sobre principios básicos del aprendizaje

¿Estoy motivando al estudiante con el contenido que propongo?

El proyecto busca la innovación pedagógica mediante el diseño de un programa de formación docente que mejore las competencias digitales para la integración de tecnologías educativas inclusivas.

La respuesta es sí, pues la formación docente es un eje clave para abordar ciertas problemáticas, ya que permite a los educadores mejorar sus prácticas pedagógicas a través del uso de herramientas tecnológicas adaptadas a las necesidades de sus estudiantes.

¿Activo conocimientos previos antes de introducir nuevos temas?

Esto es de suma importancia, ya que facilita la comprensión del nuevo contenido, mejorando la retención de la información, así mismo, estimula el interés y la motivación, ya que los estudiantes se sentirán seguros al reconocer los contenidos.

¿El estudiante puede ampliar o reforzar los contenidos si lo necesita?

Sí, el curso se desarrollará a través de una metodología flipped classroom donde el estudiante podrá desarrollar diferentes actividades fuera del aula, mientras que el tiempo de la clase se podrá potencializar la práctica de conocimientos mediante el desarrollo de actividades de aprendizaje activo. De esta manera se podrá guiar, orientar, y atender las dificultades y necesidades de los estudiantes.

¿Estoy utilizando distintos tipos de recursos (imágenes, texto, audio, etc.)?

La acción formativa estará compuesta por módulos interactivos, materiales digitales, videos explicativos, guía de navegación de las plataformas virtuales, evaluaciones, además de foros de discusión para fomentar la participación y el intercambio de experiencias de las plataformas virtuales educativas.

Sobre Interactividad

¿Tiene oportunidades para experimentar, probar o equivocarse?

Nuestro proyecto responde de forma afirmativa a esta pregunta, ya que se implementarán actividades colaborativas en línea, donde los estudiantes podrán trabajar en equipo para desarrollar estrategias inclusivas utilizando herramientas digitales.

¿Fomenta el trabajo en grupo o la cooperación con otros integrantes del curso?

Si, ya que se fomentará la creación de recursos didácticos compartidos, permitiendo que los estudiantes diseñen materiales que beneficien a toda la comunidad educativa.

Asimismo, se promoverá el trabajo interdisciplinario a través de proyectos conjuntos entre diferentes áreas del conocimiento.

Sobre los elementos interactivos concretos

¿He incluido rutas o secuencias lógicas que cambian según las decisiones del estudiante?

Consideramos que sí, durante la capacitación, se utilizan actividades interactivas y recursos digitales que permiten a los participantes elegir entre diferentes opciones de contenido o resolver situaciones que derivan en distintas rutas de aprendizaje. Esto fomenta la personalización del proceso formativo, atendiendo a los intereses, conocimientos previos o necesidades individuales de cada estudiante.

¿Hay evaluaciones con retroalimentación inmediata?

Si, una vez desarrollado el contenido teórico, al finalizar cada módulo, se realizará una evaluación la misma que estará compuesta por 10 preguntas de opción múltiple. Después de la evaluación, se podrán revisar los resultados a través de los reportes generados y estos serán compartidos a los estudiantes. El análisis permitirá identificar tendencias, detectar áreas de mejora y reconocer buenas prácticas. Con base en los datos obtenidos, se brindará una retroalimentación constructiva, destacando aspectos positivos y se reforzará aspectos que el estudiante presenta mayor dificultad.

Material Multimedia

Preguntas de Reflexión

¿Qué?

El contenido de las clases aborda una breve bienvenida e introducción al curso, continuamos con los fundamentos teóricos de introducción a plataformas digitales, aulas

inclusivas y multiculturales, competencias digitales en el ámbito educativo, herramientas digitales innovadoras y estrategias pedagógicas, seguido a ello tendremos la actividad práctica de revisión de guías de accesos a diferentes plataformas, y presentación de actividades finales.

¿Para quién?

La clase, material y herramientas están dirigidas para los docentes que tienen su carga horaria distribuida en el subnivel superior de educación general básica octavo, noveno y 10mo grado. El aula estará formada por siete mujeres y tres hombres, de diferentes edades y áreas del conocimiento, con diversos niveles de experiencia en el uso de herramientas digitales.

¿Para qué?

El desarrollo de competencias digitales docentes es crucial para integrar tecnologías innovadoras en aulas inclusivas y multiculturales. Esto permite potenciar la enseñanza y el aprendizaje, atendiendo la diversidad con herramientas accesibles y valorando la multiculturalidad mediante recursos digitales. Facilita la innovación pedagógica, preparando a los estudiantes para un futuro digital y optimizando la gestión y comunicación. En esencia, busca crear entornos de aprendizaje más efectivos, equitativos y relevantes para todos los estudiantes en el siglo XXI.

¿Cómo?

Se planifica trabajar con la siguiente estructura de contenidos y herramientas como:

1. Video de bienvenida e introductorio con la presentación de la estructura general del curso utilizamos la herramienta de Canva.
2. Lecturas que incluya los fundamentos teóricos, aplicaciones prácticas de las diferentes herramientas digitales, utilizamos las herramientas de Genially, Canva, Educaplay.
3. Test de evaluación, al finalizar cada módulo, la evaluación estará compuesta por 10 preguntas de opción múltiple, utilizamos la herramienta Google Forms.

4. Foros de discusión sobre el tema de la semana. utilizamos la herramienta Padlet
5. Las capacitaciones on-line se realizarán 1 vez por semana cada una de dos horas en donde se dará una presentación y explicación de las diferentes plataformas. Un total de 20 horas sincrónicas con la herramienta Zoom.
6. Simulación práctica. Una vez se haya abordado el contenido teórico los estudiantes deberán desarrollar una actividad colaborativa donde puedan usar una herramienta digital basada en lo que aprendieron. Un total de cuatro entregables.

¿Cuándo?

La duración será de 10 semanas, distribuida en cuatro secciones, la modalidad aplicada es la metodología de aprendizaje de e-learning, en la plataforma Canva.

Tabla 3

Plan de Clases Detallado

Sesiones	Nro. semana	Actividades	Tiempo
Bienvenida- Introducción/ presentación del estudiante	Semana 1	Bienvenida e introducción con la presentación de la estructura general del curso y los recursos disponibles con los que se contará.	-15 minutos
		Presentación de los participantes.	-30 minutos
	Semana 2	Fundamentos teóricos: Introducción a plataformas digitales. Aulas inclusivas y multiculturales, Competencias digitales en el ámbito educativo.	Todas las semanas contarán con la siguiente estructura: -Presentación de la clase (10 minutos) -Infografía (5 minutos)
Sección 1	Semana 3	Fundamentos teóricos: Herramientas digitales innovadoras y estrategias pedagógicas.	- Lecturas de profundización (45 minutos) -Sesión semanal Zoom (2 horas) -Test de evaluación (30 minutos) -Actividad práctica o de simulación (1 hora)
Sección 2 y 3	Semana 4,5, 6 y 7	Revisión de las diferentes guías de accesos a herramientas tecnológicas innovadoras. Aplicación práctica	-Participación en foros (30 minutos).
Sección 4	Semana 8 y 9	Presentación de actividad de simulación final. Los estudiantes deberán realizar una actividad colaborativa donde puedan usar una herramienta digital aprendida durante el curso	Cada semana contarán con un tiempo de 20 minutos
Encuesta de satisfacción	Semana 10	Encuesta de satisfacción	20 minutos para su desarrollo

Nota. Elaboración propia

Manifiesto

Se plantea un futuro educativo donde la tecnología no sea solo una herramienta, sino un puente hacia la equidad y la comprensión. La integración de tecnologías innovadoras en aulas inclusivas y multiculturales es un imperativo ético y pedagógico. Buscamos empoderar a los educadores para que trasciendan las barreras físicas y culturales, creando experiencias de aprendizaje personalizadas, accesibles y enriquecedoras para cada estudiante.

Para el componente formativo se emplearán tres herramientas principales: Canva, Genially, Padlet y Google Forms, donde se desarrollarán módulos interactivos, materiales digitales, videos explicativos, guía de navegación de las plataformas virtuales, evaluaciones, además de foros de discusión para fomentar la participación y el intercambio de experiencias de las plataformas virtuales educativas.

Parte del material educativo será elaborado en la herramienta Genially, esta herramienta suma relevancia por su capacidad para transformar contenidos estáticos en experiencias interactivas y visualmente atractivas. Genially nos permitirá crear presentaciones, infografías, mapas conceptuales, entre otros recursos, integrando elementos multimedia que favorecerá la comprensión, el aprendizaje activo, participación y sobre todo los estudiantes podrán ir desarrollando sus competencias digitales.

Del mismo modo, se emplea Canva por ser una herramienta digital versátil y accesible que permite crear contenidos visuales de alta calidad de manera sencilla, rápida y efectiva. Gracias a su interfaz intuitiva y a su amplia biblioteca de plantillas, elementos gráficos, tipografías e imágenes, Canva ha permitido realizar los videos de presentación, introducción al curso y parte del contenido de las guías de navegación de las diferentes herramientas digitales, lo que nos permitirá mejorar la calidad de comunicación institucional.

Y como parte de la transformación digital en la educación se ha utilizado la plataforma isEazy, la cual ha facilitado la creación de un recurso didáctico interactivo, accesible y de alta calidad pedagógica. La plataforma isEazy se presenta como una solución innovadora y eficaz para el diseño y desarrollo de contenidos educativos digitales, logrando dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo esta plataforma permite exportar los contenidos en el estándar SCORM.

Guion multimedia 1

Título: Un viaje hacia la innovación educativa

Tipo de recurso: Video narrativo, el cual se realizó con la herramienta Canva, se utilizaron algunas imágenes de la plataforma, y una grabación de sonido que contiene la voz de uno de los integrantes del grupo.

Descriptivo: En este recurso multimedia se realiza una breve descripción de lo que tratará el curso, así mismo se exponen objetivos del mismo, duración, explicación de la didáctica, del mismo modo se explica la plataforma que utilizaremos para el desarrollo del curso, sus sesiones y contenidos.

Parametrización: Se incluye una grabación de sonido que contiene la voz como fondo de video, imágenes, texto interactivo, el tiempo de duración es de 3 minutos, 25 segundos.

Archivador:

Pista de voz del narrador, audio

Recurso:

https://www.canva.com/design/DAGmheGLxEo/vZVMU3h10Qfq2H43MfLmAA/view?utm_content=DAGmheGLxEo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=ha395012502

Figura 5

Visualización del video en Canva



Nota. Representa el inicio de la visualización del video de introducción al curso en la herramienta Canva, Elaboración propia, 2025

Guion Multimedia 2

Título: Estrategias y herramientas digitales.

Descriptivo: Infografía, inicia con los fundamentos teóricos e introducción a plataformas digitales, explicando cómo las TIC transforman los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se continúa con el análisis de inclusión educativa, resaltando la importancia de adaptar los entornos educativos a la diversidad del alumnado. Luego, se resalta la necesidad de capacitación docente, se presentan algunas de las herramientas digitales innovadoras que trataremos durante el curso, las mismas que potencian la participación, creatividad y personalización del aprendizaje. Finalmente, se exponen las estrategias pedagógicas eficaces para integrar la tecnología de forma significativa en el aula.

La interactividad de esta infografía está dada por medio de etiquetas, ventanas que presentan los contenidos conceptuales de forma condensada, la cual es enriquecida por medio de imágenes, algunas de ellas generadas en Pixlr.

Además, esta infografía, cuenta con botones que conducen a los enlaces de los contenidos conceptuales que refuerzan los temas descritos.

Esta infografía está diseñada para orientar a educadores en la construcción de ambientes educativos más equitativos, actualizados y efectivos.

Base didáctica: Se trata de una infografía interactiva con contenidos conceptuales, la misma que ofrece una visión integral sobre el uso de tecnologías digitales en la educación, abordando cinco ejes fundamentales.

Tipo de recursos: infografía, texto, imágenes

Parametrización: infografía con interactividad en cada uno de los temas a través de etiquetas, ventanas y botones.

Archivador:

Plataformas educativas y herramientas digitales para el aprendizaje

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593/8211>

Inclusión en educación <https://www.unesco.org/es/articles/inclusion-en-educacion>

Hacia la inclusión educativa en América Latina y el Caribe <https://www.unicef.org/lac/hacia-la-educaci%C3%B3n-inclusiva-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe>

La necesidad de capacitación docente para una implementación efectiva de la tecnología educativa en el aula <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10676/15718>

Integración de la tecnología en la educación temprana: Beneficios, desafíos y prácticas efectivas. <https://remuvac.com/index.php/home/article/view/118/102>

Imágenes

- <https://img-cdn.pixlr.com/image-generator/history/681958eb1db5c7bc5fbd816b/49a28f16-0738-42cd-84fb-8329fb0e3dd9/preview.webp>
- <https://pixlr.com/image-generator/681959e8eefcb24f2c63cd82/>
- <https://pixlr.com/image-generator/68195a91bc4654d4eff131d7/>
- <https://pixlr.com/image-generator/6819757ac116a82fbf30a7fb/>

Recurso:

<https://view.genially.com/681847cf6430f958b9cec6ba/interactive-image-estrategias-y-herramientas-digitales>

Figura 6

Visualización de infografía en Genially



Nota. Representa la visualización de la infografía interactiva en Genially, Elaboración propia, 2025

Guion Multimedia 3

Título: Guía de acceso a herramientas digitales

Descriptivo: La Guía de acceso a herramientas digitales está diseñada como un recurso práctico y orientador para docentes, con el objetivo de facilitar la incorporación de tecnologías digitales en sus procesos pedagógicos. La guía cuenta con tres herramientas digitales como: Canva, Genially y Padlet, esta, actúa como un mapa de navegación para explorar los contenidos de manera autónoma y significativa.

A través de indicaciones claras, se guía al usuario en el recorrido por los diferentes componentes de la guía, permitiendo acceder a conceptos clave mediante etiquetas informativas, ventanas emergentes y botones interactivos. Además, se proporcionan enlaces directos a recursos externos que amplían los contenidos y permiten experimentar con herramientas digitales reales.

El uso de esta guía permite a los educadores:

Conocer herramientas digitales innovadoras y su aplicación práctica.

Reflexionar sobre estrategias inclusivas y pedagógicas eficaces.

En conjunto, la guía y la infografía de cada sesión proporcionan una experiencia de aprendizaje orientada a fortalecer las competencias digitales docentes y fomentar prácticas educativas más dinámicas, participativas e inclusivas.

Base didáctica:

La Guía de acceso a herramientas digitales es un recurso didáctico que orienta a los docentes en el uso pedagógico de tecnologías digitales. Ofrece una visión integral sobre inclusión, capacitación, estrategias pedagógicas y herramientas innovadoras. Su aplicación fomenta entornos educativos más equitativos, actualizados y efectivos. Facilita el acceso, comprensión y uso práctico de recursos digitales adaptados al contexto educativo.

Tipo de recursos: Guía interactiva en Genially, imágenes, música y ventanas emergentes.

Parametrización: Guía con interactividad en cada uno de los temas a través de etiquetas, ventanas y botones.

Archivador:

Imágenes de fondo

<https://blueoceaninnovation.wordpress.com/wp-content/uploads/2021/12/a2245-wp-1549148266579..gif>

Música

- <https://youtu.be/5m-SQ7bR0tM?si=q5LGslZEhXRaYMJt>
- https://youtu.be/uqb9wSoQ9V8?si=2MyW6Ej9CZ7N_eJX
- <https://youtu.be/u-I99LERmxI?si=0yD2-ootnJRH18f4>

Herramientas digitales

Canva: <https://www.canva.com/>

Genially: <https://app.genially.com/?from=login-true>

Padlet: https://padlet.com/dashboard?mobile_page=Collection&filter=made

Recurso

<https://view.genially.com/68164bab160f97b20f13aa60/interactive-content-guia-d-e-a-cceso-a-he-rrami-entas-digi-tales>

Figura 7

Visualización de guía de navegación



Nota. Representa la visualización en Genially de la guía de acceso a las diferentes herramientas digitales, Elaboración propia, 2025

Guion Multimedia 4

Título: Evaluación de fundamentos teóricos.

Descriptivo: Infografía sobre el uso de estrategias pedagógicas, inclusión educativa y herramientas digitales innovadoras, presentada de forma interactiva mediante etiquetas, botones y enlaces a contenidos complementarios.

Base didáctica: Evaluación formativa basada en los contenidos conceptuales de la infografía, diseñada para verificar la comprensión de los fundamentos teóricos abordados en el curso. Promueve la reflexión crítica y la aplicación del conocimiento en entornos educativos inclusivos y digitales.

Tipo de recursos: Cuestionario en Google Forms con preguntas de opción múltiple basadas en una infografía interactiva.

Parametrización: 10 preguntas de opción múltiple, con selección única, cada una con cuatro alternativas. Se configura con retroalimentación automática y su puntuación.

Archivador: Evaluación del curso: Estrategias y herramientas digitales

Recurso:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfV0RsPAImOCH3paaU8FVYpDKRuXJQaQGxwKeSbJityjTQnBA/viewform?usp=sharing>

Figura 8

Visualización de evaluación de fundamentos teóricos

Evaluación de Fundamentos Teóricos
Herramientas Digitales y Estrategias
Pedagógicas

Escoja la respuesta correcta de acuerdo a los conocimientos adquiridos

andreayuvem@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)

No compartido

* Indica que la pregunta es obligatoria

1.- ¿Qué papel juegan las TIC en el proceso educativo? * 1 punto

a) Sustituyen completamente al docente

b) Facilitan y enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje

c) Solo sirven para entretenimiento

d) Disminuyen la participación del estudiante

Nota. Representa la visualización de la muestra de evaluación elaborada por medio de Google Forms, Elaboración propia, 2025

Paquete SCORM

1. Objetivo

Integrar todos los recursos elaborados anteriormente con un contenido SCORM, utilizando herramientas sencillas, adaptables, amigables y tecnológicas para los docentes de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera, mediante el uso de recursos educativos digitales y su implementación en las actividades de su rol docente.

2. Objetivos secundarios

Realizar material audiovisual atractivo utilizando herramientas que tienen interfaz sencilla, adaptables a usuarios con poco conocimiento como isEazy, para que los docentes adapten sus recursos educativos digitales preexistentes a un formato SCORM mediante la provisión de herramientas tecnológicas intuitivas.

Crear una compilación de recursos audiovisuales en la plataforma isEazy utilizando el estándar SCORM, integrando herramientas digitales innovadoras como Genially, Canva, y

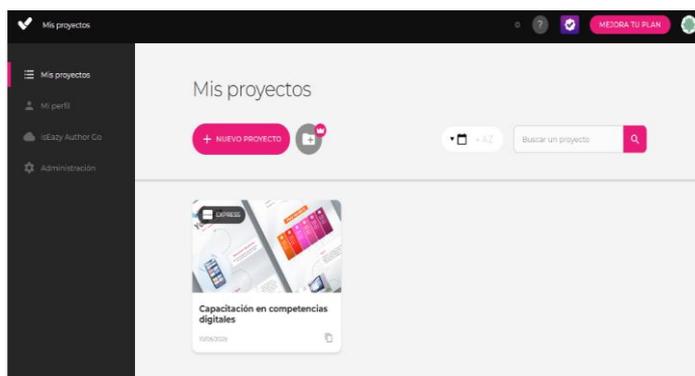
Animaker. Estos recursos estarán diseñados para permitir a los autores del proyecto desarrollar materiales educativos interactivos.

3. Proceso

Crea una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita.

Figura 9

Visualización de herramienta isEazy



Nota. Representa la visualización del inicio de sesión y el panel de usuario.

Procede a elegir la plantilla de diseño express en la cual presentarás tu contenido.

En el proceso de maquetación podrás elegir la organización y el diseño visual de los elementos que quieres presentar, se podrá escoger entre imágenes, textos, enlaces.

Presenta los contenidos que consideres importantes, podrás hacerlo tan atractiva y coherente para después ser compartida con los estudiantes.

Figura 10

Área de maquetación

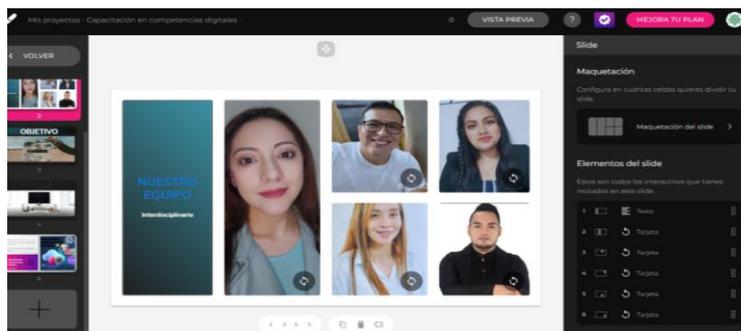


Nota. Maquetación, área de diseño o trabajo personal

Escoger el contenido y trabajar en los aspectos que deseamos que el estudiante conozca.

Figura 11

Área de edición



Nota. Integración del contenido y equipo de trabajo.

Se presentan los objetivos del curso, y las herramientas trabajadas anteriormente y se las vincula a la maquinización del estándar SCORM. Se realizó un video de presentación en Canva, infografías en Genially, y una evaluación final elaborada en Google Forms.

Figura 12

Maquetación de contenido conceptual

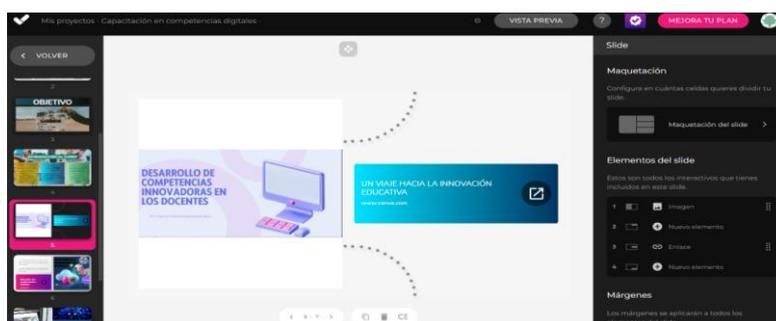


Nota. contenido conceptual: introducción al curso y sus objetivos

Por medio de la maquetación se pudo añadir los diferentes enlaces a las herramientas del curso.

Figura 13

Maquetación de contenido multimedia



Nota. Maquetación de contenido multimedia. Desarrollo de competencias digitales.

Se integra una infografía titulada: estrategias y herramientas digitales, la cual muestra algunos de los contenidos conceptuales y direcciona hacia el enlace donde se podrá visualizar de forma completa este material multimedia.

Figura 14

Maquetación de contenido multimedia

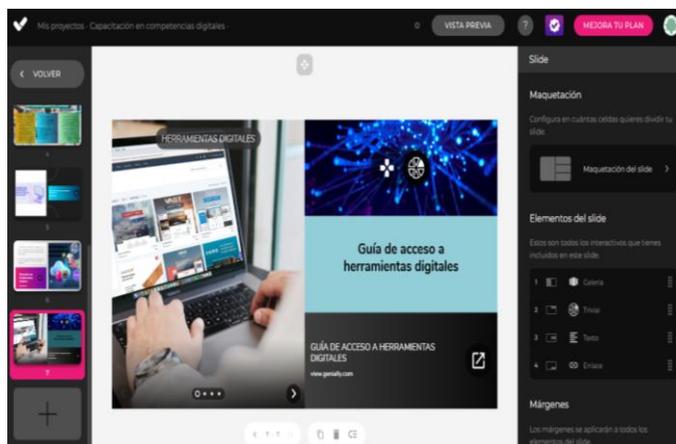


Nota. Presentación de infografía interactiva.

Se añadió las herramientas las cuales vamos a utilizar para la capacitación docente.

Figura 15

Maquetación de contenido multimedia



Nota. Presentación de las diferentes guías de acceso a herramientas digitales.

Se integró una herramienta de gamificación como un juego.

Figura 16

Pantalla de gamificación



Nota. Visualización de Juego de memoria trivia

Finalmente se presenta una evaluación que contiene 10 preguntas de opción múltiple, con selección única, cada una con cuatro alternativas. Se configura con retroalimentación automática y puntuación individual por respuesta.

Figura 17

Visualización de la página de inicio de la evolución

01 / 10 ¿Qué papel juegan las TIC en el proceso educativo?

- a) Sustituyen completamente al docente
- b) Facilitan y enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje
- c) Solo sirven para entretenimiento
- d) Disminuyen la participación del estudiante

02 / 10 ¿Por qué es importante adaptar los entornos educativos a la diversidad del alumnado?

- a) Para que todos usen el mismo método
- b) Para mantener una estructura tradicional

Nota. Visualización del estilo de evaluación a desarrollar a los participantes del curso

5. ENLACE

<https://iseazy.com/dl/987216df15ba43e5ae770f82b0eaf17b>

4.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Para lograr la integración de las herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas de los docentes a través de plataformas virtuales innovadoras, se contempla utilizar los siguientes recursos de apoyo:

Elaboración de una guía de navegación de las plataformas virtuales educativas, en la cual se va a incluir aspectos como: descripción general de la aplicación y funcionalidades destacadas, además se incluyen aspectos de acceso a la plataforma, creación de usuario y navegación.

Se realizará una capacitación online en la que se incluirá los siguientes elementos:

1. Presentación y explicación de la guía de navegación de las distintas plataformas virtuales educativas. 2. Demostración con un ejemplo práctico de las actividades que se pueden desarrollar.

Se diseñará una actividad educativa usando las diferentes plataformas virtuales, con ello los estudiantes podrán ser capaces de personalizar sus propios contenidos.

Plan de clases

Duración: 10 semanas.

Modalidad: La metodología de aprendizaje será la e-learning

Plataforma: Canva

Módulo 1: Introducción

Contenidos:

1. Video introductorio a la formación:

- Video de bienvenida con un abordaje general de los temas de la capacitación.
- Resumen del contenido y objetivos del curso.

2. Presentaciones de los participantes:

- Breve presentación escrita a través de un formulario de Google (Google Form).
- Información solicitada: nombres y apellidos. Profesión, ciudad de residencia, expectativas frente al proceso formativo.

3. Tabla de contenido:

- Estructura general del curso y organización de los módulos.
- Recursos disponibles en la plataforma de capacitación.

Módulo 2: Fundamentos Teóricos

- Principios y conceptos clave del curso. Plataformas educativas y herramientas digitales para el aprendizaje.
- Inclusión educativa
- La necesidad de la capacitación docente

Módulo 3: Aplicación Práctica

- Desarrollo de actividades y ejercicios prácticos.
- Interacción en foros y debates.
- Evaluaciones formativas y feedback.

Módulo 4: Evaluación y Cierre

- Proyecto final colaborativo.
- Presentación de resultados.
- Evaluación general del curso y retroalimentación.

Planificación de la Estructura de Contenidos

Cada uno de los módulos contarán con la siguiente estructura de los contenidos.

1. Video introductorio de cada módulo.

Video de bienvenida y un resumen del contenido del curso

2. Lecturas que incluyan los aspectos teóricos, aplicaciones prácticas de las diferentes

herramientas digitales.

Documentos en pdf, genially, presentaciones didácticas, artículos de bases científicas.

3. Se proporcionarán materiales formativos en formato digital, se incluirán guías de navegación y tutoriales.

Documentos en pdf, genially, presentaciones didácticas, infografías.

4. Test de evaluación

Al finalizar cada módulo, la evaluación estará compuesta por 10 preguntas de opción múltiple.

5. Foros de discusión sobre el tema de la semana.

6. Las capacitaciones on-line se realizarán una vez por semana cada una de dos horas en donde se dará una presentación y explicación de las diferentes plataformas. Un total de 20 horas sincrónicas.

6. Simulación práctica.

Una vez se haya abordado el contenido teórico los estudiantes deberán desarrollar una actividad colaborativa donde puedan usar una herramienta digital basada en lo que aprendieron. Un total de cuatro entregables.

Herramientas que utilizaremos para el desarrollo de los contenidos

Para los videos se utilizará Canva y YouTube.

El diseño del material de apoyo y la presentación de contenidos se realizará en Genially, Canva, Educaplay.

Las lecturas de tendencia, así como material teórico específico se extraerá de bases de datos científicos como Google Scholar, Dialnet, PubMed, ScienceDirect.

Las evaluaciones y encuestas se elaborarán en Google Forms

Para los debates o foros de discusión sobre el tema de la semana se utilizará Padlet

Las capacitaciones online se llevarán a cabo mediante reunión en Zoom.

La simulación práctica se realizará en base a las diferentes plataformas aprendidas.

Y como parte de la innovación educativa se emplea la herramienta de autor isEasy donde se ha diseñado un contenido visualmente atractivo, lo que permite a los estudiantes acceder a los distintos recursos educativos.

Plan B. Actividades Para la Acción Educativa

Se trabajará en base a retos pequeños en Educaplay donde los participantes de la capacitación demuestren sus conocimientos de los contenidos trabajados en clase, podría emplearse en la etapa de aplicación de los conocimientos. Estos retos incluyen crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, entre otras actividades lo que ayudarían a motivar a los participantes de la capacitación en especial cuando se trabaje un tema que les resulte muy complicado o denso.

Random Name Picker permite seleccionar nombres al azar de una lista de docentes participantes de forma aleatoria. Podemos utilizar esta herramienta, por ejemplo, a la hora de realizar concursos, juegos o participación en clase. Para ello sólo tenemos que introducir los nombres de nuestros alumnos en la lista.

IsEazy es una herramienta de autor que permite crear contenidos digitales, con esta herramienta se puede diseñar cursos atractivos, utiliza el paquete SCORM para ser integrados en una plataforma LMS. Por medio de su maquetación permite aplicar identidad visual integrando logos, imágenes, enlaces, texto, gamificación, lo que favorece un aprendizaje mas activo, colaborativo y personalizado.

Quizizz es una herramienta digital y educativa que nos permite realizar cuestionarios y juegos educativos de evaluación para medir los conocimientos y al igual que el resto de las actividades es de manera interactiva y dinámica, logrando tener una mayor atención. Los

usuarios pueden aprender de manera individual o participar en cuestionarios grupales, tanto en persona como de manera remota.

Dentro de la Plataforma del Curso Tendremos las Siguietes Secciones

1. Bienvenida.
2. Perfil del estudiante - Información del estudiante y encuesta de conocimientos previos.
3. Cronograma
4. Sección 1
5. Sección 2
6. Sección 3
7. Sección 4
8. Conversaciones y foros
9. Contenido SCORM
10. Encuesta de satisfacción.

Detalle de lo que Incluirá Cada Una de las Secciones

1. La sección de bienvenida estará compuesta por un video de presentación de los docentes y un video de introducción al curso, tabla de contenidos.
2. El perfil del estudiante: El estudiante deberá llenar un formulario con datos personales y académicos, además se realizará una encuesta de conocimientos previos.
4. Las secciones uno, dos y tres contarán con la siguiente estructura.
 - Presentación de la clase
 - Infografía
 - Lecturas de profundización
 - Sesión semanal zoom
 - Test de evaluación
 - Actividad práctica o de simulación
 - Participación en foros
4. Sección 4: Se realizará una retroalimentación y la revisión de la actividad de simulación final. Los estudiantes deberán realizar una actividad colaborativa donde demuestran el uso de

una herramienta digital aprendida.

5. Conversaciones: en esta sesión se incluirán las grabaciones de las sesiones en vivo y el acceso a los foros de debate
6. Contenido SCORM: En esta sección el estudiante podrá revisar todos los contenidos del curso de manera más rápida y personalizada, además de participar en herramientas de gamificación.
7. Encuesta de satisfacción.

Tabla 3

Plan de trabajo por secciones

Secciones	N. semana	Actividades
Bienvenida/ perfil del estudiante	Semana 1	Bienvenida, presentación de participantes, presentación de la estructura general del curso y los recursos disponibles con los que se contará.
	Semana 2	Fundamentos teóricos: Introducción a plataformas digitales. Aulas inclusivas y multiculturales, Competencias digitales en el ámbito educativo.
Sección 1	Semana 3	Fundamentos teóricos: Herramientas digitales innovadoras y estrategias pedagógicas.
	Semana 4	Revisión de las diferentes guías de accesos a herramientas tecnológicas innovadoras. Aplicación práctica
Sección 2	Semana 5	Revisión de las diferentes guías de accesos a herramientas tecnológicas innovadoras. Aplicación práctica
	Semana 6	Revisión de las diferentes guías de accesos a herramientas tecnológicas innovadoras. Aplicación práctica
Sección 3	Semana 7	Revisión de las diferentes guías de accesos a herramientas tecnológicas innovadoras. Aplicación práctica
	Semana 8	Presentación de actividad de simulación final. Los estudiantes deberán realizar una actividad colaborativa donde puedan usar una herramienta digital aprendida durante el curso
Sección 4	Semana 9	Presentación de actividad de simulación final. Los estudiantes deberán realizar una actividad colaborativa donde puedan usar una herramienta digital aprendida durante el curso
	Semana 10	Encuesta de satisfacción.

Nota. Elaboración propia

5. Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

La implementación de un programa de formación docente con enfoque en el uso pedagógico de las TIC favorece la innovación educativa. Este proceso impulsa a una transición de prácticas tradicionales hacia modelos centrados en el estudiante, más colaborativos, interactivos y sensibles a la diversidad. A través de esta propuesta formativa, se puede aplicar la toma de decisiones conscientes, el análisis crítico y la gestión del riesgo en el ámbito educativo, en un entorno colaborativo e inclusivo.

Es importante señalar la necesidad de la implementación de un código deontológico entre los docentes y demás actores educativos que fomente la cultura ética y garantice un servicio educativo de calidad, alineados a la ética y con responsabilidad social. El código presentado establece los compromisos y deberes de los educadores en seis áreas clave: hacia el educando, los padres y tutores, la institución educativa, otros educadores, la profesión y la sociedad. Su objetivo se encamina hacia promover el bienestar colectivo donde se respeten los espacios educativos sin exclusión.

En tal contexto, la responsabilidad ética y social se refleja en la necesidad de mantener una comunicación abierta y transparente entre padres, docentes, personal administrativo, estudiantes y la comunidad, involucrándose activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con respecto a la institución educativa los docentes tienen la responsabilidad que resolver conflictos de manera constructiva, cuidar la infraestructura, respetar la diversidad, gestionar recursos de forma adecuada, operar con ética y transparencia.

Por otro lado, el diseño de materiales educativos digitales ha demostrado ser una herramienta clave para fortalecer las competencias tecnológicas de los docentes y transformar la práctica pedagógica en entornos inclusivos y multiculturales. La creación de recursos

interactivos, contextualizados y alineados con el currículo nacional no solo fomenta un aprendizaje activo y significativo, sino que también permite personalizar los procesos de enseñanza de acuerdo con las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Además, el enfoque colaborativo entre docentes y el uso de herramientas digitales innovadoras facilitan la integración de nuevas metodologías, potenciando la participación, la evaluación formativa y la equidad educativa.

En este orden de ideas, el desarrollar un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) con un módulo formativo en competencias digitales ha sido una base importante de este proyecto ya que con ello se pretende fortalecer la práctica docente, permitiendo integrar de forma organizada y efectiva las diferentes herramientas digitales innovadoras e inclusivas que van a mejorar la planificación, el desarrollo de actividades y con ello también el proceso de evaluación.

Con una mirada hacia el futuro, se ratifica que la utilización de herramientas tecnológicas como Canva, Padlet, Genially e isEazy al ofrecer una interfaz intuitiva y amigable, ha permitido crear contenidos educativos de forma ágil, segura y sin necesidad de ser expertos en la tecnología. Estas herramientas promueven habilidades digitales, pensamiento crítico y trabajo colaborativo. Del mismo modo, han facilitado la incorporación de elementos audiovisuales que van a enriquecer la experiencia de aprendizaje de quienes formarán parte de este proyecto. También, se crearon contenidos dinámicos e interactivos con la posibilidad de exportar los contenidos en formato SCORM, ampliando el alcance y la funcionalidad de los materiales introducidos.

Cabe mencionar que, el desarrollo de competencias digitales en los docentes es esencial para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad. La integración de herramientas tecnológicas permite adaptar los procesos pedagógicos a la diversidad del aula,

fortalece la participación activa de todos los estudiantes, sin importar sus contextos culturales o sociales.

Para lograr la implementación efectiva de estas herramientas se requiere de un enfoque integral que procure el desarrollo de competencias digitales de los docentes que les permita integrar estas nuevas tecnologías en la práctica educativa. Se trata de transformar, personalizar y promover el proceso de enseñanza-aprendizaje con las diferentes herramientas digitales innovadoras contribuyendo a una educación más inclusiva y equitativa que responda a los contextos multiculturales.

Finalmente, el diseñar estas herramientas junto a un equipo de educadores en diferentes campos ha sido una oportunidad para aprender desde la diversidad de enfoques y consolidar competencias digitales aplicadas a la enseñanza. Lo cual ha permitido reflexionar no solo sobre el valor de la tecnología en la educación, sino también sobre la ética y la responsabilidad social, aspectos clave tanto en los mercados como en la formación de futuros docentes.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda que:

La Unidad Educativa donde se desarrollará este proyecto aplique oficialmente el programa de formación docente propuesto y lo incluya en su plan de capacitaciones del año. Es importante que esta aplicación vaya acompañada de un seguimiento constante y evaluaciones que permitan ver si los docentes desarrollan correctamente sus habilidades digitales, y si éstas se usan de forma correcta en las clases.

Fomentar el trabajo en equipo entre los docentes, a través de espacios donde puedan compartir ideas, aprender unos de otros y apoyarse mutuamente. Esto ayudará a que las herramientas digitales se usen de forma continua y útil, mejorando la enseñanza de una

manera más justa e inclusiva, y respondiendo a la diversidad cultural y educativa de los estudiantes.

Ampliar y mejorar los programas de capacitación docente, incorporando modelos pedagógicos como el e-learning y el aula invertida, y promoviendo el uso de herramientas digitales como Canva, Padlet, Genially e isEazy. Esta formación debe ser flexible, accesible y contextualizada, con el objetivo de reducir las brechas tecnológicas, mejorar la práctica pedagógica y generar un impacto positivo y sostenible en la calidad educativa.

6. Referencias Bibliográficas

Angulo, K. (2022). Gestión de la innovación educativa: una pieza clave para alcanzar la calidad educativa. *Sapienza*, 3(6), 226-236.

<https://journals.sapienzaeditorial.com/index.php/SIJIS/article/view/553/381>

Corozo, J. Arroyo, D. y Albán, A. (2024). La educación inclusiva en la enseñanza superior ecuatoriana. *Ciencia y Educación. Revista Científica*, 5(6), 6 - 19.

<https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.11523738>

Díaz, R., Rubio, L. y Bertel, L. (2021). Importancia de las TIC en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. *Revista Electrónica Entrevista Académica*, 8(4), 37-49.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8159008>

Escuela de Lenguas Modernas. (2020). *Manual de registro y uso de Padlet* [Archivo PDF]. <https://www.lenguasmodernas.ucr.ac.cr/wp-content/uploads/2020/04/Manual-Padlet.pdf>

Feijoo, M, Moreno, L, Bejarano, L. y Ramírez, S. (2024). Estrategias para Fomentar la Inclusión de Estudiantes con Diversidades Funcionales en Clases de Educación Física. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 1(4), 188-201.

<https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/23/39>

Guaillas, M., Rizzo, T. y Rosero R. (2024). Estrategias para fomentar la inclusión y la equidad en la educación secundaria en Ecuador: Abordando las desigualdades económicas y culturales. *Ciencia Latina Internacional*, 8(2), 6620-6639.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11081/16264>

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. México: McGraw-Hill.

INEC, (2024). *Tecnologías de la información y Comunicación-TIC*.

<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>

Jiménez, D., Muñoz, P y Sánchez, F. (2021). La Competencia Digital Docente, una revisión sistemática de los modelos más utilizados. *Revista Internacional de Investigación en Tecnología Educativa*, (10), 105-120. <https://revistas.um.es/riite/article/view/472351/305471>

López, M., Sánchez, M. y Peirats, J. (2021). Los recursos educativos digitales en la atención a la diversidad en Educación Infantil. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7(2), 99-109.
<https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i2.12256>

Ministerio de Educación (2021). Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación de Educación Intercultural. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>

Ministerio de Educación. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*.
<https://educacion.gob.ec/agenda-educativa-digital/>

Ministerio de educación. (2022). *Proyecto Educación Digital*.
<https://www.gob.ec/gad-carmen/tramites/proyecto-educacion-digital>.

Ministerio de Educación. (2024). *Lineamientos generales para el uso de plataformas digitales y otros medios de apoyo educativo como la franja Educa*. [Archivo PDF].
<https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/REDA/AED/LineamientosTecnopedagogicosUsoPlataformas.pdf>

Ministerio de Telecomunicaciones y la sociedad de la información. (2024). *Conectividad Escolar*. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/conectividad-escolar/#:~:text=A%20trav%C3%A9s%20del%20Plan%20Nacional,alcanzar%20mejores%20niveles%20de%20desempe%C3%B1o>

Mondragon Unibertsitatea, (s.f). Qué son las competencias digitales.
<https://www.mondragon.edu/es/web/biblioteca/que-son-las-competencias-digitales>

Muñoz, W., García, G., Esteves, Z. y Peñalver, M. (2023). El Diseño Universal de Aprendizaje: Un enfoque para la educación inclusiva. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 167-183.

<https://ve.scielo.org/pdf/ek/v6n12/2665-0282-ek-6-12-167.pdf>

OCDE (2020). *El trabajo de la OCDE sobre educación y competencias*.

https://www.cna.gov.co/1779/articles-401134_documento.pdf

Pailiacho, H., Tapia, M., Oviedo, D y Moreno, C. (2024). Evaluación del aprendizaje en línea: Métodos efectivos para evaluar el progreso y el logro en entornos virtuales. *Ciencias de la educación*. 10(1), 668-685.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3737>

Punya, M y Koehler, M. (2006). Contenidos Pedagógicos Tecnológicos, Conocimiento: Un marco para el docente conocimiento docente. *Teachers Collage Record*, 108(6), xx-xx. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

Ponce, J. y Carrasco, F. (2016). Acceso y equidad a la educación superior y posgrado en el Ecuador, un enfoque descriptivo. *Mundos plurales. Revista Latinoamericana de Política*, 3(2), 9-22. <https://revistas.flacsoandes.edu.ec/mundosplurales/article/view/2841>

Prado, M., Souza, M., Montecelli, M., Cometto, M. y Gómez, P. (2013). Investigación Cualitativa en enfermería. Metodología y didáctica.

https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/51587/9789275318171_spa.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Prensky, M. (2012). From Digital Natives to Digital Wisdom. *Century Education*. 1-9
https://marcprensky.com/writing/Prensky-Intro_to_From_DN_to_DW.pdf

Rodríguez, A. (2021). Aulas multiculturales. Nuevos desafíos para la enseñanza de la lengua. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.4610/pm.4610.pdf>

Salvatierra, E. y Gallegos, M. (2023). Competencia digital docente comunicación y colaboración para estudiantes del nivel bachillerato. *Polo del Conocimiento*, 8(12), <https://www.1480-1496>. DOI: 10.23857/pc.v8i12.6356

UNESCO, (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259592>

UNESCO (2023). *Marco de competencias para docentes en materia de TIC de la UNESCO*. <https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills/ict-cft>

UNESCO (2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación*. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>

Universidad de Chile. (2021). *Guía de uso de Google Forms para la creación de pruebas, controles y solemnes virtuales* [Archivo PDF]. https://newsletter.fen.uchile.cl/cea/tips/docentes/google_suite_eval.pdf

Universidad del Pacífico. (2022). *Manual de uso de Zoom Meeting* [Archivo PDF]. [https://www.up.edu.pe/pie/SiteAssets/Manual%20de%20acceso%20y%20uso%20de%20Zoom%20\(2\).pdf](https://www.up.edu.pe/pie/SiteAssets/Manual%20de%20acceso%20y%20uso%20de%20Zoom%20(2).pdf)

Universidad del Pacífico. (2025). *Guía de Kahoot* [Archivo PDF]. https://edutic.up.edu.pe/docs/guia_kahoot.pdf

Unidad Educativa Fiscal “Víctor Manuel Peñaherrera”. (2024). *Código de convivencia*. Material no publicado.

Vargas, G. (2021). Diseño y gestión en entornos virtuales de aprendizaje. *Educación Médica Continua*, 62(1), 80-87. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25852w/disenoygestiondeentornosvirtualesdeaprendizaje.pdf>

Vélez, M y Gutiérrez, V. (2021). Modelos de enseñanza sobre buenas prácticas docentes en las aulas virtuales. *Universidad de Guadalajara*. 13(1), 150-155.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802021000100150&script=sci_arttext