

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

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

AUTORES:

Pilco Machoa Maryurie Cecibel
Pino Acosta Génesis Stephanie
Saavedra Granda Eduardo Francisco
Vicuña Jaramillo Mónica Annelle
Zúñiga Vera Jerry Raúl

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

Innovación Educativa: Metodologías Activas e Inclusivas para Transformar la Formación
Docente en Contextos Urbanos.

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, **Pilco Machoa Maryurie Cecibel, Pino Acosta Génesis Stephanie, Saavedra Granda Eduardo Francisco, Vicuña Jaramillo Mónica Annelle y Zúñiga Vera Jerry Raúl** declaramos bajo juramento que el trabajo de investigación titulado ***Innovación Educativa: Metodologías Activas e Inclusivas para Transformar la Formación Docente en Contextos Urbanos***, 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.



Pilco Machoa Maryurie Cecibel

Correo electrónico:

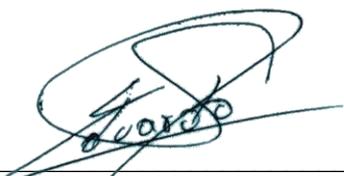
maryuriepilco96@gmail.com



Pino Acosta Génesis Stephanie

Correo electrónico:

gpinoacosta21@gmail.com



Saavedra Granda Eduardo Francisco

Correo electrónico:

efsaavedra96@gmail.com



Vicuña Jaramillo Mónica Annelle

Correo electrónico:

annellevj18@gmail.com



Zúñiga Vera Jerry Raúl

Correo electrónico:

raul_zunigavera@outlook.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Pilco Machoa Maryurie Cecibel, Pino Acosta Génesis Stephanie, Saavedra Granda Eduardo Francisco, Vicuña Jaramillo Mónica Annelle y Zúñiga Vera Jerry Raúl** en calidad de autores del trabajo de investigación titulado ***Innovación Educativa: Metodologías Activas e Inclusivas para Transformar la Formación Docente en Contextos Urbanos***, autorizamos a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) a hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o en su parte el contenido de este trabajo, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, según está establecido en los artículos 5, 6, 8 y 19 de la ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



Pilco Machoa Maryurie Cecibel

Correo electrónico:

maryuriepilco96@gmail.com



Pino Acosta Génesis Stephanie

Correo electrónico:

gpinoacosta21@gmail.com



Saavedra Granda Eduardo Francisco

Correo electrónico:

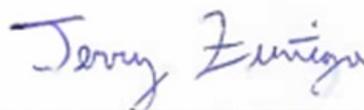
efsaavedra96@gmail.com



Vicuña Jaramillo Mónica Annelle

Correo electrónico:

annellevj18@gmail.com



Zúñiga Vera Jerry Raúl

Correo electrónico:

raul_zunigavera@outlook.com

D.M. Quito, junio 2025.

Agradecimiento

Expreso mi agradecimiento a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), por haberme dado la oportunidad de continuar mi formación profesional a través de este proyecto de maestría; a mis docentes, por su compromiso, guía y acompañamiento académico direccionó la elaboración del proyecto, lo cual permitió cumplir una meta.

Gracias también a quienes, de forma directa o indirecta, aportaron con su conocimiento y apoyo en los distintos momentos de este proyecto. A todo mi sincero reconocimiento.



Pilco Machoa Maryurie Cecibel

Agradecimiento

Agradezco en primer lugar a Dios, pues sin su ayuda, fuerzas y fortalezas no habría podido llegar hasta este punto, agradezco a mi familia y seres queridos que han estado presentes con sus palabras de aliento y motivación, a los docentes y tutores de la maestría, por impartir sus conocimientos y por el seguimiento y ayuda recibida que han sido favorables para la culminación de esta gran etapa, a todos los que hacen la institución educativa que fue campo de estudio, pues gracias a ella se pudo realizar la presente investigación.

Gracias de todo corazón.

A handwritten signature in blue ink that reads "Génesis Pino Acosta". The signature is written in a cursive style with a horizontal line underneath it.

Pino Acosta Génesis Stephanie

Agradecimiento

Agradezco con sincera gratitud a mi madre, por su amor incondicional, paciencia y confianza en cada paso de este proceso. A mis docentes y mentores de la Universidad Internacional del Ecuador, quienes sembraron en mí no solo conocimientos, sino una visión crítica y transformadora de la educación. A la comunidad educativa de la Escuela “Clemente Yerovi Indaburu”, gracias por abrir sus puertas y su confianza, permitiendo que este proyecto se convierta en una experiencia viva, significativa y humana. Finalmente, a quienes día a día creen que la educación puede ser una herramienta de justicia, inclusión y cambio verdadero.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Eduardo', is written over a horizontal line. The signature is stylized and somewhat abstract.

Saavedra Granda Eduardo Francisco

Agradecimiento

Al culminar esta etapa tan significativa agradezco a mis profesores que nos guiaron con mucho esfuerzo durante todo este proceso, y con mucha dedicación durante este trayecto, a lo largo de la maestría.



Vicuña Jaramillo Mónica Annel

Agradecimiento

Le doy gracias a Dios por permitirme tener tan buena experiencia dentro de la Universidad, Gracias a la Universidad Internacional del Ecuador y a cada uno de los docentes con los que compartí un aula de clases, aprender de cada uno de ustedes no solo conocimientos profesionales sino sus experiencias que forman parte de un proceso integral de mi formación.

Gracias a mi familia por permitirme cumplir con excelencia en el desarrollo de este trabajo de titulación, gracias por creer en mí y siempre apoyarme. No ha sido fácil el camino, pero gracias a su aporte, cariño, consejos, amor, paciencia, puedo decir que hoy no solo yo me estoy convirtiéndome en una profesional en lo que amo hacer, sino que ustedes van conmigo en mi corazón y este día todo culminamos un proceso. Gracias e Infinitamente Gracias.

En fin, son muchas las personas que formaron parte de mi vida, lo cual estoy agradecido, porque con sus sabios consejos, fueron parte de no quedarme estancadas, y teniendo espíritu de superación para lograr cada una de mis metas.



Zúñiga Vera Jerry Raúl

Dedicatoria

El presente proyecto lo dedico principalmente a Dios, por haber permitido llegar a este punto y brindarme fuerza para continuar en este proceso.

A mi familia quienes con su amor, paciencia y apoyo incondicional me motivaron a seguir adelante, quienes han sido un pilar fundamental durante todo este camino, brindándome aliento y motivación para no decaer durante este proceso, perseverando siempre para cumplir mis metas y objetivos.

Finalmente, extendiendo esta dedicatoria a todas aquellas personas que, con palabras de ánimo y gestos de apoyo, hicieron posible que este proyecto se lleve a cabo de manera exitosa. Su generosidad y confianza han sido mi inspiración y sostén en este logro académico

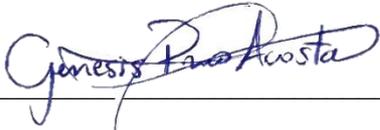


Pilco Machoa Maryurie Cecibel

Dedicatoria

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios, por darme la fortaleza, la salud y la sabiduría para llegar hasta este momento tan importante en mi vida, a mi madre que me motivó a tomar este reto, por su amor incondicional, su apoyo constante y sus sacrificios a lo largo de toda mi vida.

A mi familia y seres queridos que estuvieron presentes siempre de alguna forma ayudándome en esta etapa, por sus palabras de aliento, comprensión y por ser mi motor en los momentos difíciles.

A handwritten signature in blue ink that reads "Génesis Pino Acosta". The signature is written in a cursive style with a horizontal line underneath it.

Pino Acosta Génesis Stephanie

Dedicatoria

Dedico este proyecto a quienes creen en una educación inclusiva, ética y accesible, que transforma realidades y abre oportunidades. A los docentes comprometidos con innovar desde la reflexión y la equidad, cuyo trabajo diario impulsa el cambio educativo con propósito. Y, especialmente, a mis estudiantes, presentes y futuros, porque son el verdadero sentido de cada esfuerzo, cada herramienta creada y cada experiencia de aprendizaje diseñada cuidadosamente con vocación, esperanza y sentido humano.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Eduardo', is written over a horizontal line. The signature is stylized and somewhat abstract.

Saavedra Granda Eduardo Francisco

Dedicatoria

A mi mami Mónica. Esta tesis es el resultado de tu amor, apoyo y sacrificio en mi viaje educativo. Tus palabras de aliento, tu perseverancia y tu ejemplo constante han sido mi inspiración. Cada día que trabajaste incansablemente y cada vez que me brindaste tu cariño son tesoros que valoro profundamente.

A mí ñaño Esteban por ser mi compañero de vida, de juegos, de luchas y de sueños.

Gracias por tu apoyo incondicional, tus consejos sinceros, y por estar siempre ahí, incluso en los momentos en que yo no sabía que te necesitaba.

Tu fuerza, tu ejemplo y tu cariño han sido un motor en mi camino.

Esta meta también es tuya.

Con Todo mi cariño,

A handwritten signature in blue ink that reads "Annelle". The signature is written in a cursive style with a horizontal line underneath it.

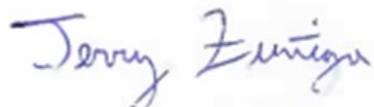
Vicuña Jaramillo Mónica Annelle

Dedicatoria

Este trabajo de titulación se lo dedico a Dios, por ser mi guía principal, fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por poner en mi camino a personas valiosas que fueron mi apoyo y compañía a lo largo de todo este proceso académico.

A mis padres, por inculcarme la importancia de los valores y principios que me han formado como persona. Su comprensión, apoyo incondicional y sabios consejos fueron fundamentales para mantenerme firme y no rendirme ante las dificultades.

A mis compañeros, sin duda alguna, hemos compartido, conocimientos y experiencias, así como también a mis profesores que con su grata enseñanzas nos supieron guiar y formarnos como futuros profesionales.

A handwritten signature in blue ink that reads "Jerry Zúñiga". The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

Zúñiga Vera Jerry Raúl

Índice de Contenido

Índice de Contenido	xiii
Resumen Ejecutivo	1
Abstract.....	3
1. Introducción	5
1.1 Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	5
1.2 Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)	6
1.3 Propósito y pregunta del trabajo de titulación.....	8
1.4 Objetivo general.	8
1.5 Objetivos específicos	8
2. Marco Teórico	9
2.1 Metodologías activas	9
2.1.1 Metodologías activas en la educación.....	9
2.1.2 Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP):.....	10
2.1.3 Aprendizaje Colaborativo:	10
2.1.4 Aprendizaje Híbrido (Blended Learning):	11
2.2 Retos en la Ejecución de Métodos Activos.....	11
2.2.1 Obstáculos en la Aplicación de Metodologías Activas en Entornos Urbanos	11
2.2.2 Restricciones Tecnológicas y necesidad de Acceso a Recursos Digitales.	12
2.2.3 Estrategias para Superar las Dificultades en la Implementación.	12
2.2.4 Educación inclusiva	13
2.3 Capacitación Docente y Desarrollo Profesional	13
3. Metodología	14
3.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	15
3.2 Diseño de materiales educativos digitales	17
3.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....	19
4. Resultados	20
4.1. Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales	20
4.1.1. Análisis FODA de la institución.	21
4.1.2 Código Ético	23
4.1.3 Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.	27
4.2. Diseño de Materiales Educativos Digitales	35
4.2.1 Guiones Multimedia.....	36
4.2.2 Diseño y presentación de recurso educativo multimedia interactivo	50

4.3 Plataformas de Gestión de Entornos Virtuales.....	59
4.3.1 Plan Integral de Capacitación.....	60
5. Conclusiones y Recomendaciones	65
6. Referencias Bibliográficas.....	68
7. Anexos.....	72
7.1 Anexo 1	72
7.2 Anexo 2	87
7.3 Anexo 3	122

Resumen Ejecutivo

En una era de cambios tecnológicos continuos, el modelo de enseñanza-aprendizaje necesita adaptarse, reinventarse a la luz del hecho de que los estudiantes contemporáneos son nativos digitales y están preparados para las nuevas herramientas tecnológicas que se les ofrecen. La existencia de esta realidad plantea un problema para aquellos docentes que, por diversas razones (falta de tiempo, motivación, acceso a la tecnología o a internet en general) no alcanzan la competencia con las tecnologías.

Todavía existen innumerables centros educativos que funcionan de manera tradicional y deben adaptarse a metodologías activas e inclusivas. Basado en esto, la presente investigación propone diseñar un plan de capacitación integral de metodologías activas e inclusivas y recursos tecnológicos (materiales y herramientas digitales) de fácil acceso en pedagogía enfocada al contexto urbano, para los docentes de educación básica-media de la Escuela "Clemente Yerovi Indaburu", ubicada en la ciudadela, Las Orquídeas, ciudad de Guayaquil.

La metodología empleada es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), en la que por medio de tres asignaturas de gran importancia en nuestra formación de posgrado (Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales; Diseño de Materiales Educativos Digitales; y Plataformas de Gestión de Entornos Virtuales) y una mezcla de técnicas de investigación cualitativas, diseño educativo adaptativo y uso selectivo de herramientas digitales como Genially, Canva, Filmora y Canvas, recursos que fueron seleccionados como resultado de una reflexión que consideró la facilidad de uso, acceso y valor educativo.

Se logró crear un espacio visual de actividad que fuera consistente con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y pudiera ser utilizado por todos sin

importar su nivel de capacidad digital. De esta manera se logra establecer responsabilidades éticas y comunicativas en entornos virtuales, diseñar materiales educativos digitales y diseñar un programa de capacitación en una plataforma de gestión del aprendizaje.

Los resultados del proyecto muestran que combinar conscientemente y de manera dinámica metodologías activas facilitadas a través de tecnologías de apoyo pertinentes generará cambios reales y sostenibles en la dinámica del aula. Más allá de los recursos digitales, es el espíritu del docente el que cambia: su disposición para aprender, el respeto por los diferentes tipos de estudiantes y el arte de convertir cada clase en un verdadero entorno de aprendizaje.

Abstract

In an era of continuous technological change, the teaching-learning model needs to adapt and reinvent itself in light of the fact that contemporary students are digital natives and are prepared to use the new technological tools available to them. This reality presents a challenge for teachers who, for various reasons (such as lack of time, motivation, access to technology, or internet access in general), have not achieved proficiency with these technologies.

There are still countless educational institutions operating in a traditional manner that need to adapt to active and inclusive methodologies. Based on this, the present research proposes designing a comprehensive training plan on active and inclusive methodologies and accessible technological resources (materials and digital tools) for pedagogy focused on the urban context, aimed at basic-secondary education teachers at the "Clemente Yerovi Indaburu" School, located in the Las Orquídeas neighborhood in the city of Guayaquil.

The methodology used is Project-Based Learning (PBL), through which, via three subjects of great importance in our postgraduate training (Social Responsibility, Ethics and Educational Communication in Virtual Environments; Design of Digital Educational Materials; and Platforms for Managing Virtual Environments), and a combination of qualitative research techniques, adaptive educational design, and selective use of digital tools such as Genially, Canva, Filmora, and Canvas, resources were selected based on a reflection that considered ease of use, accessibility, and educational value.

A visual activity space was successfully created that aligns with the principles of Universal Design for Learning (UDL) and can be used by everyone regardless of their level of digital proficiency. In this way, it is possible to establish ethical and communicative responsibilities in virtual environments, design digital educational materials, and create a training program within a learning management platform.

The project results show that consciously and dynamically combining active methodologies facilitated through relevant assistive technologies can generate real and sustainable changes in classroom dynamics. Beyond digital resources, it is the teacher's mindset that transforms: their willingness to learn, respect for different types of students, and the art of turning each class into a true learning environment.

1. Introducción

1.1 Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

La Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu” se encuentra ubicada en el norte de la ciudad de Guayaquil, en la ciudadela Las Orquídeas, Mz. 1015 Solares 1 y 2. Comenzó sus actividades en el año lectivo 2005 – 2006 como Escuela “Estrella Luminosa” #1224, bajo acuerdo Ministerial #012, emitido por la Dirección Provincial de Educación del Guayas. Su creación respondió un estudio de mercado que mostrara la necesidad de instituciones educativas en el sector, La oferta existente de educación preescolar y básica en ese momento era muy baja.

Esta institución fue creada para proporcionar a los niños un ambiente que lo hagan sentir parte de la sociedad, puedan expresar sus ideas, defender sus derechos, guiarlos para ser responsables al enfrentar la sociedad, un espacio donde aprenda a través del juego y la creatividad, factores específicos, habilidades y pensamiento crítico, desarrollen sus múltiples inteligencias, así también reciban la enseñanzas de valores éticos y morales basados en principios de respeto a la dignidad humana y los símbolos patrios, regidos por el código del Buen Vivir.

En 2015, la Escuela “Estrella Luminosa” se rigió bajo el reglamento de reforma integral de la Ley Orgánica de Educación Intercultural en su Decreto No.1241 para las escuelas fiscales y particulares, bajo el cual cambió de denominación al que es hasta la actualidad “Clemente Yerovi Indaburu”, este proceso que fue una disposición del Ministerio de Educación para evitar duplicidad de nombres de las instituciones, y apoyar a una mejor gestión y control de los establecimientos educativos, este reglamento indicaba que solo se podía asignar nombres de personas importantes del país o fechas importantes. (Ministerio de Educación, 2012, pág. 37)

Actualmente, la Escuela ofrece educación primaria, desde segundo hasta séptimo de Educación General Básica. Conocida como un lugar que fomenta valores y principios orientados a fortalecer la unión familiar, responsabilidad social y el esfuerzo por obtener conocimiento, formando estudiantes íntegros, conscientes de su identidad cultural y preparados para afrontar los retos del mundo actual.

En este contexto, es indispensable para la Escuela CYI (Clemente Yerovi Indaburu), que es el campo en el que se lleva a cabo esta investigación, desarrollar un programa de formación para docentes en metodologías activas e inclusivas y el uso de herramientas tecnológicas, porque en la actualidad, los docentes no las manejan. El plan de la Escuela CYI es ofrecer la educación híbrida (B-learning) para el siguiente año lectivo, en la que los estudiantes puedan desarrollar destrezas que le permitan ser estudiantes más competitivos y con dominio de las herramientas digitales que hoy en día se utilizan en la mayoría de las instituciones. El problema no es con la aplicación de una de las herramientas paralelas, sino la gestión de formación del docente, por lo tanto, la implementación de un programa de formación en Metodologías Activas beneficiaría enormemente una adopción de la educación híbrida en el futuro.

1.2 Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)

Este trabajo de titulación va orientado a la formación del docente como una herramienta para mejorar las prácticas pedagógicas inclusivas, usando como estudio de caso la Escuela “Clemente Yerovi Indaburu”.

En la política educativa global, la inclusión es necesaria porque proporciona a los docentes métodos de enseñanzas equitativos y de alta calidad. Además, este método particular también respeta la diversidad en cualquier tipo de entorno de aprendizaje.

Sin embargo, en el contexto urbano de Ecuador, a pesar de los avances tecnológicos y en derechos legislativos como la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), aún

existen obstáculos para aplicar la inclusión y la equidad educativa. Una de las principales brechas dentro de la problemática en la docencia contemporánea es la limitada competencia en los docentes para aplicar metodologías activas y el uso de herramientas pedagógicas.

En el sistema educativo de América Latina, el principal problema es no poder brindar capacitación a los docentes en la aplicación de estrategias inclusivas que integren a los estudiantes con diversas necesidades educativas, desafío que se intensifica en entornos urbanos, se requieren métodos nuevos y más flexibles para adaptarse. (Ancaya, et. al, 2024)

De las metodologías activas actuales que más se han utilizado son el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aula invertida, Estos enfoques promueven el aprendizaje significativo, la autonomía y la inclusión. Pero para hacerlo, los docentes necesitan ser capacitados para atender sus necesidades formativas como los desafíos específicos, y al contexto en el que trabajan (Flor & Obaco, 2024).

El objetivo principal de este estudio es potenciar las competencias docentes a través de la implementación de enfoques activos que fomente la educación inclusiva en los niveles de primaria y secundaria. Utilizando un enfoque de métodos mixtos, en el cual busca identificar las necesidades de formación del docente y, a su vez, se desarrolle un programa de capacitación integral y adaptada al contexto, que permita alcanzar resultados óptimos, y facilitar una transformación en las prácticas pedagógicas en la Escuela “Clemente Yerovi Indaburu”.

Estudios previos han evidenciado que los docentes en Ecuador y otros entornos educativos enfrentan resistencia al cambio debido a su costumbre de emplear métodos tradicionales de enseñanza. En este sentido, este proyecto aspira ofrecer una visión amplia sobre la situación educativa actual, para superar barreras y promover la implementación de enfoques innovadores contribuyendo a una educación más significativa y enriquecedora. (García, et. al, 2024).

1.3 Propósito y pregunta del trabajo de titulación

El propósito de esta investigación es motivar a los docentes de la escuela de Educación Básica "Clemente Yerovi Indaburu" a crear clases más dinámicas e interactivas mediante el uso de herramientas basadas en metodologías activas e inclusivas: Blended learning, creando así una cultura institucional abierta al cambio que aporte a mejorar la calidad educativa fortaleciendo sus competencias para que de esta manera los estudiantes sean capaces de enfrentarse al mundo real en el que se coloque a la tecnología como el canal para enriquecer la experiencia de enseñanza -aprendizaje.

Pregunta del trabajo de titulación: ¿Cómo mejorar las competencias docentes relacionadas con el uso de metodologías activas, principalmente el Blended Learning, para favorecer la inclusión educativa y la práctica pedagógica en plataformas virtuales, en los niveles básica-media, a través de un programa integral de capacitación adaptado al contexto urbano de la Escuela Clemente Yerovi Indaburu?

1.4 Objetivo general.

Fortalecer las competencias docentes en metodologías activas: Blended Learning, para que contribuya a la inclusión educativa y a la mejora de la práctica pedagógica en plataformas virtuales, en los niveles básica media, para el año lectivo 2024 – 2025; mediante el diseño de un programa de capacitación integral y contextualizado, en la Escuela Particular de Educación Básica Clemente Yerovi Indaburu, perteneciente a la ciudad de Guayaquil.

1.5 Objetivos específicos

- Investigar metodologías activas y participativas adaptables a una práctica pedagógica ética y responsable, que en el proceso asegure una cohesión integral, en la comunidad social y educativa dentro del contexto urbano, para reforzar la competencia

docente mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en entornos virtuales.

- Identificar los problemas que enfrentan los docentes en el nivel básica-media, frente a las influencias pedagógicas contemporáneas, estableciendo la importancia de integrar las metodologías activas, para el uso y desarrollo de contenido (materiales y herramientas digitales) en el entorno virtual, en interés de la inclusión y la equidad en la educación.

- Diseñar un programa de Capacitación integrado para docentes sobre metodologías activas: Blended Learning, que les permita mejorar prácticas pedagógicas inclusivas, de acuerdo con las necesidades de la comunidad educativa en el contexto urbano, para el uso y gestión de las plataformas digitales en entornos virtuales.

2. Marco Teórico

2.1 Metodologías activas

Se entiende por metodología activa al conjunto de técnicas que utilizan los docentes para transformar la enseñanza en un proceso dinámico que origina la intervención activa y proporciona la adquisición de conocimientos. A diferencia del modelo educativo tradicional, en el cual el docente cumple el rol central, las metodologías activas ubican al estudiante como el protagonista de su propio proceso formativo. (Zapata et al., 2024)

2.1.1 Metodologías activas en la educación.

En el contexto educativo actual, las metodologías activas representan una alternativa valiosa para corregir los métodos de enseñanza aprendizaje, especialmente en contextos urbanos donde la tecnología juega un papel fundamental. Estas metodologías buscan la participación activa de los estudiantes, que les permita la construcción de un aprendizaje significativa, adecuando a necesidades y formas de aprendizaje, promoviendo la educación inclusiva. (Anchundia et al., 2023)

Dentro de las técnicas activas de enseñanza más relevantes, sobresalen la enseñanza establecida en proyectos (ABP), trabajo cooperativo, clase invertida, gamificación y el Blended Learning. Técnicas que se organizan estrechamente con el uso de procesos tecnológicos dentro de la información y comunicación. En este sentido, (Labrador & Andreu, 2008), proponen una definición muy similar. En su opinión, las Metodologías Activas son: “Aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje” (p. 5).

El aula invertida y la gamificación, como prototipos, son muy positivos para incentivar a los estudiantes a ser más independientes y a trabajar en equipo. La adhesión de premios y desafíos da una emoción de mejora constante e incita a lograr beneficios más intuitivos de forma colaborativa. Además, el uso de estas metodologías activas enlazadas a las herramientas digitales y entornos virtuales hacen posible que la enseñanza sea más inclusiva, personalizada y centrada en las necesidades del estudiante.

2.1.2 Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP):

Según Martín et al. (2010) “El ABP es un tipo de aprendizaje con el cual los alumnos contribuyen de una manera activa, preparan, verifican y valoran diseños que poseen aplicación en el mundo existente más allá de la sala de clase”. Lo cual significa que los estudiantes no solo memorizan la información, sino que se involucran realmente en el proceso, resolviendo problemáticas y aplicando lo aprendido en situaciones concretas, de manera que el aprendizaje se vuelva más significativo.

2.1.3 Aprendizaje Colaborativo:

El aprendizaje colaborativo, es una metodología educativa donde los estudiantes trabajan en conjunto con un propósito en común y su eficacia es determinada por el apoyo

mutuo en los participantes. Su principal ventaja reside en el desarrollo de habilidades sociales y creación de ambientes más inclusivos y participativos. Además, al trabajar de manera cooperativa cada participante asumen responsabilidades compartidas que promueven un ambiente activo que facilita la construcción de conocimientos significativos. (Arellano & Escudero, 2022).

2.1.4 Aprendizaje Híbrido (Blended Learning):

El B-Learning, conocido como aprendizaje híbrido es un modelo de aprendizaje mixto que combina el aprendizaje presencialmente con la tecnología digital, aunque no es una metodología nueva, el aprendizaje híbrido está captando mayor popularidad por su capacidad de crear estímulos participativos en los alumnos y otorga mejores resultados académicos. Este modelo favorece la flexibilidad y adaptación a necesidades del estudiantado, lo que es fundamental para promover metodologías activas e inclusivas (Supriadi et al., 2025).

En este sentido, el Blended Learning se perfila como una metodología fundamental para transformar la práctica docente, al fortalecer el ejercicio profesional del educador actual, posibilitando el diseño de clases dinámicas e interactivas que responda a la diversidad y necesidad del estudiante. Además, promueve la inclusión educativa al utilizar un modelo mixto, permitiendo adaptar los procesos de enseñanza a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

2.2 Retos en la Ejecución de Métodos Activos

2.2.1 Obstáculos en la Aplicación de Metodologías Activas en Entornos Urbanos

La adopción de metodologías activas en contextos urbanos enfrenta diversos retos, uno de los principales obstáculos es la persistencia de métodos de enseñanza tradicionales en la educación actual. Tanto docentes como directivos suelen mantener enfoques

convencionales, lo que dificultan la transición hacia estrategias pedagógicas innovadoras (Jaramillo et al., 2024).

Otro reto importante es la complejidad en los grupos de estudiantes, debido que en medios urbanos conviven alumnos con distintas habilidades y diversos ritmos de aprendizaje e intereses, lo que dificulta personificar las estrategias didácticas. A esto se agrega la sobrecarga laboral de los docentes, lo que conlleva que la organización y aplicación de técnicas activas requiera un esfuerzo adicional, que simboliza un reto característico para quienes tienen carga elevada de trabajo.

2.2.2 Restricciones Tecnológicas y necesidad de Acceso a Recursos Digitales.

Si bien en las zonas urbanas se evidencia mayor uso de herramientas tecnológicas en contraste con los sectores rurales, su distribución es desigual en instituciones educativas, lo que limita para tener un aprendizaje equitativo. Así mismo, una de las principales barreras es la conectividad deficiente, ya que en algunas instituciones la falta de acceso estable a internet limita la posibilidad de implementar estrategias basadas en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Mayorga et al., 2024).

2.2.3 Estrategias para Superar las Dificultades en la Implementación.

Para superar estos desafíos, es fundamental promover la capacitación y el acompañamiento docente mediante programas de formación continua que contribuyan a fortalecer las habilidades en metodologías activas, en específico a aquellas que son mediadas por las tecnologías de la información (Jaramillo et al., 2024). La capacitación debe centrarse en brindar las herramientas necesarias y prácticas que permitan el diseño de propuestas pedagógicas innovadoras adaptadas al contexto.

Asimismo, es primordial fomentar el uso de recursos digitales de acceso gratuito y materiales didácticos accesibles, que se adapten a los diversos niveles educativos, para que

esta medida no solo favorezca la inclusión, sino que también facilite al docente la aplicación de procesos de enseñanza más dinámicos e interactivos, que se adecuen a diferentes realidades y contextos.

2.2.4 Educación inclusiva

La formación inclusiva se presenta como un enfoque que pretende "transformar los procedimientos formativos y distintos entornos de aprendizaje para reconocer a las diversas necesidades de todos los estudiantes" (UNESCO, 2020, pág. 7). Esta perspectiva se fundamenta en principios de equidad, participación, diversidad y no discriminación, originando la creación de ambientes educativos accesibles y acogedores para todos (Samaniego et al., 2024).

La educación inclusiva es un enfoque que busca garantizar la integración efectiva de todos los estudiantes en el ámbito escolar. Para ello, promueve la integración de metodologías que atiendan la diversidad dentro del contexto educativo, facilitando el desarrollo de competencias docentes que permitan atender a la diversas necesidades y características de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje. De manera que se favorezca un ambiente educativo inclusivo y equitativo.

2.3 Capacitación Docente y Desarrollo Profesional

La capacitación docente es esencial para que el profesor sepa cómo enseñar, ya que no basta con poseer conocimiento sobre las asignaturas o su área profesional, sino más bien que conozca estrategias y metodologías idóneas para llegar con el conocimiento a sus estudiantes, siendo esta una actividad inherente a la docencia, debido a que la ciencia está constante cambio, especialmente en la actualidad en que el conocimiento es ubicuo y de acceso abierto (Andrade et al., 2020, p.48).

En este sentido, la actualización continua docente no se limita únicamente al manejo del contenido, sino que también implica adaptarse a las nuevas tecnologías, enfoques pedagógicos y maneras de comunicarse con los alumnos, quienes hoy en día tienen acceso ilimitado a la información. De manera, que exige una preparación contante que permita responder a los desafíos educativos actuales con flexibilidad y compromiso.

Según el estudio de Darling-Hammond et al. (2017), los programas de formación docente más efectivos son aquellos que adoptan un enfoque de desarrollo profesional continuo, donde los docentes reciben capacitación y apoyo a lo largo de su carrera. Este enfoque reconoce que la formación docente no es un evento único, sino un proceso continuo que debe adaptarse a las necesidades cambiantes de los docentes y los estudiantes. Los programas de desarrollo profesional continuo pueden incluir talleres, mentorías, observaciones en el aula y oportunidades de colaboración entre docentes, lo que permite a los educadores adquirir nuevas habilidades y estrategias de enseñanza de manera continua. (Mena et al, 2024, pág. 166)

En el contexto educativo actual, se evidencia una constante incorporación de avances tecnológicos que fortalecen el carácter formativo de la enseñanza a distancia. Este proceso exige que tanto la enseñanza como el aprendizaje se adapten a las nuevas realidades con la finalidad de lograr mejorara los procesos educativos. En este sentido, el modelo B-learning se consolida como una alternativa innovadora para la educación semipresencial, al combinar recursos digitales con estrategias pedagógicas activas. Su implementación permite superar dificultades de aprendizaje y favorece la eficacia del proceso formativo. (Gaona M. d., 2022, pág. 7)

3. Metodología

Para el desarrollo del presente proyecto se ha empleado el enfoque metodológico Project Based Learning (PBL), conocido como Aprendizaje Basado en Proyectos, el cual, promueve

un aprendizaje activo, donde el estudiante parte de su realidad y lo vincula a sus experiencias, lo que fortalece su compromiso con el aprendizaje. Asimismo, lo orienta hacia la resolución de problemas reales con aplicación práctica en su entorno y futuro profesional (Martí et al., 2010).

La investigación se fundamenta en la aplicación de una metodología cualitativa con enfoque descriptivo bibliográfico, puesto que en el contexto de estudio se realiza una revisión y análisis de datos que se tiene como objetivo diseñar un programa de capacitación para los docentes de educación básica media de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”, el cual se centrará en aplicar las metodologías activas e inclusivas en la educación.

Para alcanzar el objetivo, se aplica el método de recolección de datos mediante fuentes bibliográficas. El análisis de los datos se realiza mediante un enfoque descriptivo, con el fin de identificar las características y necesidades de los docentes, y fundamentar teóricamente el diseño del programa de capacitación docente basado en metodologías activas e inclusivas.

Metodología desarrollada en tres asignaturas:

3.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

En la actualidad, el uso de los entornos virtuales de aprendizaje se ha convertido en algo imprescindible para responder a las necesidades tecnológicas de la educación contemporánea, sin embargo, si hablamos de instituciones, es importante señalar el uso responsable y ético de dichos entornos virtuales. (Cedeño & Murillo, 2019)

En esta misma línea el eje de Responsabilidad social, ética y comunicación educativa se relaciona con este proyecto debido al compromiso institucional con su comunidad, el cual se evidencia en su visión, misión y valores. Compromiso que responde a la necesidad de utilizar recursos tecnológicos que potencien el aprendizaje, asegurando que la comunidad

educativa se forme de manera competente mediante el uso responsable de herramientas virtuales, fomentando un aprendizaje activo, colaborativo y equitativo.

La institución en su misión se compromete a utilizar recursos innovadores y metodologías que fomenten el crecimiento intelectual y personal de la comunidad educativa lo que hace que en el presente proyecto se enlace a analizar la integración responsable de las metodologías activas e inclusivas en la formación docente para lograr una educación equitativa de calidad, pues lo que se busca es garantizar el acceso equitativo a los recursos tecnológicos educativos siguiendo un enfoque ético y organizado.

En su visión, la institución, pretende ofrecer una educación de calidad, accesible e inclusiva que sean realizables mediante el uso de recursos que permitan potenciar un aprendizaje activo y equitativo. Además, los valores que caracterizan a la institución son amor, honestidad, respeto, solidaridad, responsabilidad e identidad. Los valores mencionados han sido el punto de partida para llevar a cabo los objetivos educativos en la institución para de esta forma, lograr en los estudiantes una formación integral y que en un futuro ellos se conviertan en los agentes del cambio.

En base a estos informes se redactó el análisis FODA, el cuál es una herramienta estratégica que nos permite tener una perspectiva objetiva de los cuáles son las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de la institución. (Raeburn, 2024)

Asimismo, se estableció un código ético que permite tener una comunicación en entornos virtuales de aprendizaje de manera responsable, logrando así un ambiente de respeto, colaboración y crecimiento personal y profesional, además promueve la equidad y la inclusión, alineándose con la visión y misión de la institución.

Consecuentemente se estableció una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje para incentivar una convivencia asertiva la cual incluya

recomendaciones y pautas oportunas para mejorar la participación y el desempeño de los actores del proceso educativo digital.

3.2 Diseño de materiales educativos digitales

Para llevar a cabo el diseño de materiales educativos digitales en primera instancia se necesitó elaborar un guion previo en los que se establecieron los detalles del programa de capacitación que se ha dividido en 3 sesiones virtuales de 90 minutos cada una realizada a través de la plataforma Canvas.

El proceso metodológico se llevó a cabo de la siguiente manera:

En primer lugar, se realizó una revisión institucional en la que se analizaron cosas de relevancia como la misión, visión y valores de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”, estableciendo el compromiso con la equidad, la inclusión y el uso responsable de la tecnología. Una vez definidos estos puntos, se logró tener claro el material educativo relacionado a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) contemplando que el material sea idóneo a los diferentes estilos de aprendizajes.

Objetivos curriculares:

- Integrar herramientas tecnológicas accesibles para el diseño de actividades didácticas.
- Identificar y aplicar los principios del aprendizaje colaborativo e inclusivo centrado en el estudiante.
- Planificar el diseño de itinerarios formativos híbridos que permitan el pensamiento crítico en el estudiante.
- Establecer la importancia de la práctica docente desde una perspectiva de equidad y accesibilidad.

A continuación, en la tabla 1 se presentan los contenidos curriculares.

Tabla 1.
Contenidos curriculares.

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Principios de las metodologías Activas: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Blended Learning, gamificación.	Uso de herramientas digitales interactivas: Genially, Padlet y Jamboard. Diseño de micro-lecciones interactivas.	Disposición al cambio e innovación.
Compendios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	Elaboración de secuencias híbridas accesibles.	Compromiso con una educación transformadora e inclusiva.
Rol del docente en entornos híbridos.		Valoración del aprendizaje centrado en el estudiante.

A partir de estos criterios se desarrollaron 3 guiones que van concatenados a cada contenido curricular los cuáles van con los siguientes elementos:

- Título
- Tipo de recurso
- Descripción
- Parametrización
- Componentes integrados
- Accesibilidad y compatibilidad
- Base didáctica
- Tipo de recurso o actividad
- Archivador
- Enlace al material

Luego de la creación del contenido educativo, se lo integró en herramienta de autor llamada IsEazy, en la cual se elaboró una guía con 12 diapositivas. Donde se enlazó una

infografía realizada en Geneally, un video elaborado en Canva con imágenes ilustrativas y música creada en la aplicación Suno cuya letra fue generada con inteligencia artificial.

También se enlazó un video descriptivo elaborado en Filmora usando como música de fondo una canción creada en Suno con la letra generada con Inteligencia Artificial.

Los guiones y el material educativo digital se podrán visualizar en el punto 4. sección de resultados.

3.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Para abordar este apartado, se construyó desde el compromiso que tiene la institución con su comunidad y especialmente de la necesidad de fomentar una sociedad que se caracterice de principios éticos y equitativo. En base a ellos, se la elaboro este programa de capacitación en la plataforma de gestión del aprendizaje, partiendo de los siguientes puntos importantes:

¿Quiénes son los estudiantes? Los asistentes a la capacitación serán seis docentes de nivel de educación básica- medida de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”. El curso estará enfocado en las metodologías activas e inclusivas que se dará en la plataforma Canvas.

¿Quiénes son los educadores? Los facilitadores de la guía son maestrantes del programa en Educación con mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC de la Universidad Internacional del Ecuador.

¿Dónde se producirá la acción educativa? Toda la capacitación se desarrollará de forma virtual en la plataforma de Canvas, el cuál es un entorno virtual de aprendizaje muy flexible con elementos muy claros al momento de capacitarse en línea para fortalecer la integración del Blended learning en su enseñanza.

Identificamos el camino pedagógico, ¿la acción forma parte de un curso más amplio? La capacitación corresponde a cuatro módulos dentro de un programa más amplio, asegurando

su alineación con el objetivo general de este proyecto que es fortalecer las competencias docentes para la integración y planificación de nuevas estrategias como el aprendizaje híbrido (Blended Learning), permitiendo de esta manera atender a las necesidades estudiantiles, garantizando una educación más equitativa y participativa.

¿Qué actividades se incluirán en la capacitación? La capacitación estará compuesta de actividades que garanticen un aprendizaje dinámico e interactivo que se detallan a continuación:

- **Módulo teórico:** Sesiones virtuales en video y documentos interactivos sobre metodologías activas e inclusivas y su aplicación en la enseñanza online.
- **Módulo práctico:** Talleres en línea donde los docentes practicarán el uso de herramientas digitales disponibles en la plataforma Canvas.
- **Aplicación en el aula virtual:** Simulación de clases en entornos digitales dentro de Canvas, donde los docentes aplicarán estrategias activas mediante el uso de foros, cuestionarios y material multimedia.
- **Foros de discusión:** Espacios de interacción asincrónica en Canvas para compartir experiencias, debatir sobre la aplicación de metodologías activas y resolver dudas con los facilitadores.
- **Evaluación y seguimiento:** Autoevaluaciones y participación en actividades interactivas dentro de Canvas para medir el impacto del aprendizaje.

4. Resultados

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

Una de las mejores características del proyecto fue que se enriqueció la visión ética del trabajo, así como la del docente en el mundo digital. No son solo palabras en la página, es una mentalidad de como actuamos, con propósito, respeto e inclusividad. Esto se buscó con la creación de un código ético, adaptado al entorno de la Escuela Clemente Yerovi Indaburu.

El potencial de preservar relaciones respetuosas entre todos, incluso cuando están mediadas por la tecnología, y mantener unida a la comunidad educativa, tanto en el espacio material como digital, fue realizado por el equipo.

Durante este proceso, surgieron principios clave, incluyendo el acceso equitativo a herramientas digitales, el reconocimiento de la diversidad cultural y académica, y el trabajo con las familias como corresponsables del aprendizaje. Además, se diseñó un conjunto de pautas de comunicación de buenas prácticas en entornos virtuales, que resultaron ser muy importantes para reforzar la visión en medios digitales (foros, videochats, redes sociales).

4.1.1. Análisis FODA de la institución.

FORTALEZAS

- Enfoque pedagógico constructivista: Fomenta el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.
- Personalización del aprendizaje: Se enfoca en la atención individualizada para el desarrollo cognitivo, afectivo y social.
- Vinculación con normativas nacionales: Alineación con la Constitución, la LOEI y el Código de la Niñez y Adolescencia.

OPORTUNIDADES

- Avances tecnológicos: Posibilidad de integrar herramientas digitales en el proceso educativo.
- Posible acceso a programas de capacitación externa: Alianzas con instituciones para formación docente.

- Mayor Involucramiento de la comunidad y familias: Fortalecimiento de la relación con los padres y actores comunitarios para mejorar el entorno educativo a través de programas abiertos en los que se involucren a las familias a la institución.

DEBILIDADES

- Recursos limitados: Dificulta la implementación de algunas estrategias educativas e imposibilita la inversión en capacitaciones continuas a los docentes.
- Resistencia al cambio: Dificultad de algunos docentes, estudiantes o familias para adaptarse a metodologías innovadoras.
- Toda la comunidad educativa estará involucrada en actividades de prevención ante los conflictos que se presenten como mecanismo para promulgar un convivir armónico.
- Los padres de familia deberán involucrarse en las actividades de prevención que implemente la institución educativa.

AMENAZAS

- Brecha digital: No todos los estudiantes pueden acceder a herramientas tecnológicas en casa.
- Falta de financiamiento: Limitaciones económicas que pueden afectar la capacitación, infraestructura y equipamiento.
- Avance tecnológico acelerado, que puede dejar obsoletos ciertos modelos educativos.
- Problemas sociales (violencia, desinterés académico, desigualdad) que impactan el aprendizaje.

4.1.2 Código Ético

La importancia de un código ético en el contexto educativo es fundamental para garantizar una formación integral, justa e inclusiva. La educación no solo busca desarrollar habilidades intelectuales, físicas y emocionales en los estudiantes, sino también formar ciudadanos responsables y comprometidos con la sociedad. En este sentido, el establecimiento de principios éticos orienta la conducta de todos los actores involucrados en el proceso educativo: alumnado, familias, docentes, la institución y la comunidad.

Un código ético proporciona una guía clara para fomentar un ambiente de respeto mutuo, colaboración y crecimiento personal y profesional. Además, promueve la equidad y la inclusión, alineándose con la visión y misión de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”, que busca garantizar una educación de calidad mediante metodologías activas e inclusivas.

4.1.2.1 Compromisos y deberes en relación con el alumnado.

- Garantizar el acceso equitativo a las herramientas digitales y metodologías innovadoras, promoviendo la participación activa y el aprendizaje significativo.
- Fomentar la autonomía, el pensamiento crítico y la resolución de problemas mediante estrategias como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación.
- Respetar la diversidad cultural, social y académica de los estudiantes, adaptando las estrategias de enseñanza según sus necesidades y contextos.

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

- Fomentar respeto entre los actores de la Comunidad Educativa.

- Conocer el uso de aplicaciones que ayuden al control y supervisión digital.
- Proporcionar orientación a los padres y tutores sobre cómo pueden apoyar el aprendizaje de sus hijos en casa, así como colaborar en la resolución de problemas que puedan surgir.
- Mantener una comunicación abierta y regular con las familias para informarles sobre el progreso académico, conductual y emocional de los estudiantes, así como para discutir cualquier preocupación o necesidad especial.
- Trabajar conjuntamente con las familias para apoyar el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo la participación activa de los padres o tutores en el proceso educativo.

4.1.2.3 Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.

- Los docentes y la dirección de la institución deben mantener canales de comunicación fluidos y transparentes.
- Los docentes deben comprometerse a mejorar sus habilidades y conocimientos pedagógicos, de manera que puedan estar actualizados a los diversos cambios que se presentan en el ámbito educativo.
- La dirección y los docentes deben velar por que todas las decisiones tomadas en el ámbito educativo se basen en principios de justicia y equidad, garantizando ecuanimidad entre los agentes educativos.

4.1.2.4 Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

- Dirigirse a sus compañeros utilizando un vocabulario adecuado en tono, palabras y frases, con actitudes amables y positivas.
- Contribuir a la superación personal de sus compañeros
- En el mejoramiento de la calidad académica que presenta un estudiante al reconocimiento de su aptitud, de conocimientos, experiencias, destrezas y hábitos.
- Dialogar con sus compañeros para superar las diferencias personales evitando utilizar cualquier medio de comunicación para agredirse verbalmente.

4.1.2.5 Compromisos y deberes en relación con la profesión.

- Desempeñar la labor docente con responsabilidad, ética y vocación de servicio, priorizando el bienestar y desarrollo integral del estudiantado.
- Mantener una formación continua a través de la actualización pedagógica y disciplinar, asegurando el uso de estrategias de enseñanza innovadora y adaptada a las necesidades del contexto educativo.
- Aplicar metodologías activas e inclusivas que fomenten la participación, el pensamiento crítico y el aprendizaje autónomo, promoviendo una educación de calidad.
- Respetar la diversidad de pensamientos, creencias y valores dentro del ámbito educativo, garantizando un trato equitativo a todos los miembros de la comunidad escolar.
- Actuar con integridad profesional, evitando cualquier tipo de favoritismo, discriminación o conducta que pueda afectar la confianza y el respeto dentro del entorno educativo.

- Colaborar con colegas, directivos y otros actores educativos para fortalecer el trabajo en equipo y la construcción de un ambiente de aprendizaje positivo y enriquecedor.
- Fomentar la reflexión pedagógica y la autoevaluación como herramientas para mejorar el desempeño docente y la calidad de la enseñanza.
- Contribuir activamente a la transformación educativa y social, impulsando iniciativas que promuevan la equidad, la inclusión y el acceso universal a una educación de calidad (Zambrano & Guzmán, 2022).

4.1.2.6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad.

- Promover el acceso a metodologías inclusivas que respondan a la diversidad social y educativa.
- Implementar estrategias que permitan el uso efectivo de las Tic como herramientas de inclusión y no de exclusión.
- Asegurar que la enseñanza promueva la equidad y acceso equitativo a oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes.
- Garantizar que la formación docente responda a las necesidades reales de la sociedad, promoviendo una educación transformadora y sostenible.
- Fomentar el aprendizaje colaborativo entre docentes, estudiantes y familias para generar una cultura inclusiva.
- Promover el uso ético y responsable de la tecnología en la comunidad educativa.

4.1.3 Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

Para favorecer una comunicación armónica y respetuosa en los entornos virtuales de aprendizaje, es importante seguir los siguientes principios:

- Usar un lenguaje claro y respetuoso en todas las interacciones.
- Mantener un tono cordial y empático al expresarse.
- Ten siempre en cuenta la empatía para con los demás.
- Fomentar el intercambio de ideas en un ambiente colaborativo.
- Evitar la descalificación personal y el uso de lenguaje ofensivo.
- En las actividades colaborativas en línea se debe asegurar que todos los miembros del grupo participen de manera equitativa.
- La interacción debe estar centrada en la cooperación y el trabajo en equipo, donde se favorezca la comunicación clara y el intercambio de ideas.
- Es fundamental que los docentes monitoreen y guíen el progreso de los grupos, ayudando a resolver cualquier conflicto que pueda surgir y fomentando el aprendizaje colaborativo.

En sesiones síncronas, como las realizadas a través de Zoom, es fundamental generar un ambiente de confianza donde todos los participantes se sientan cómodos para compartir sus opiniones. La participación equitativa y el pensamiento crítico deben ser promovidos en todas las discusiones.

4.1.3.1 Uso de herramientas digitales

Para aprovechar al máximo las plataformas tecnológicas en la educación, es importante:

- Utilizar las herramientas digitales de manera responsable.
- Conocer las normas de uso de cada plataforma y actualizarse constantemente.
- Compartir recursos relevantes y accesibles para todos los participantes.
- Implementar herramientas como **Genially, Kahoot, Padlet** y **Canva** para dinamizar el aprendizaje y fomentar la interacción.

A continuación, se detallarán las normas de comportamiento y el uso de las herramientas digitales nombradas anteriormente:

4.1.3.1.1. Genially:

Normas de comportamiento:

- **Respeto y ética:** Se debe mantener un trato cordial y respetuoso con los demás usuarios, evitar comentarios ofensivos, discriminatorios o inapropiados.
- **Uso adecuado del lenguaje:** Es indispensable usar un lenguaje claro, profesional y apropiado para el contexto educativo o laboral.
- **Colaboración y trabajo en equipo:** En el caso de trabajar en proyectos colaborativos, se debe respetar las contribuciones de los demás y fomentar un ambiente de cooperación.
- **Uso responsable de los recursos:** Se debe tener cuidado con el contenido con derechos de autor, ya que este debe usarse con los permisos adecuados.

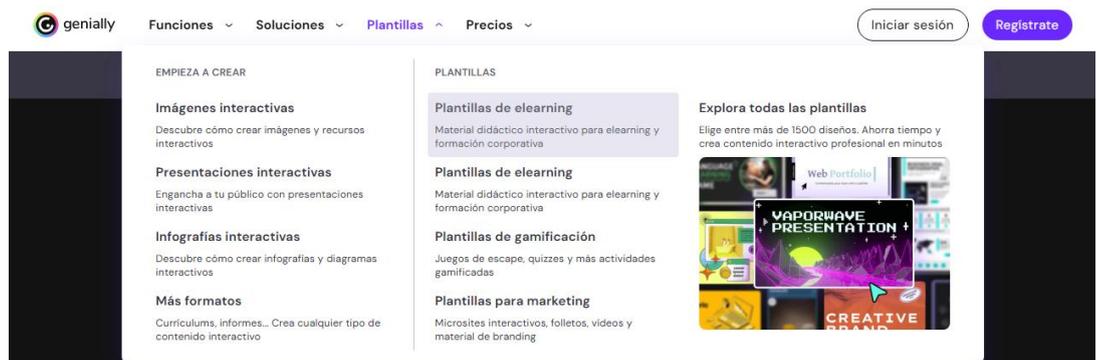
Ten en cuenta que puedes utilizar imágenes, videos y otros elementos con licencias libres o con atribución correspondiente.

Uso de la plataforma Genially:

- En esta plataforma se puede registrar gratis y empezar a crear presentaciones propias.



- Se puede usar plantillas prediseñadas e ir las modificando de acuerdo al gusto personal.



- Si se trabaja en equipo, se debe usar las opciones de colaboración de manera responsable.
- Antes de compartir un Genially, es recomendable revisar la ortografía, gramática y claridad del contenido para garantizar la calidad del trabajo.

4.1.3.1.2. Kahoot:

Normas de comportamiento:

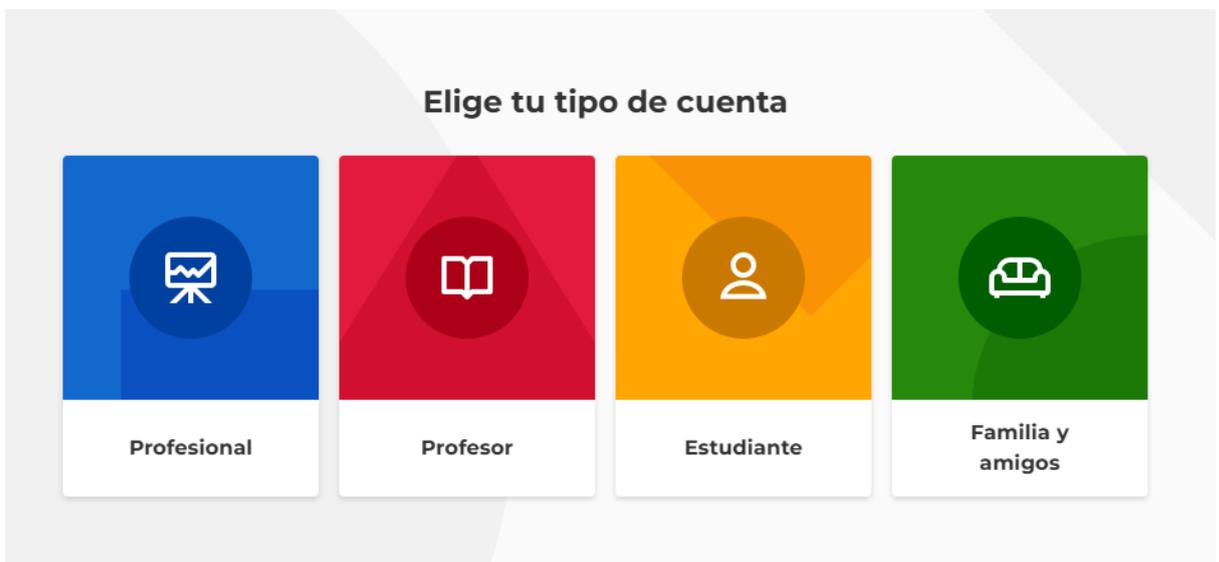
- **Respeto y ética:** Se debe mantener un trato cordial y respetuoso con los demás usuarios, evitar comentarios ofensivos, discriminatorios o inapropiados.
- **Uso adecuado del lenguaje:** Es indispensable usar un lenguaje claro, profesional y apropiado para el contexto educativo o laboral.
- **Colaboración y trabajo en equipo:** En el caso de trabajar en proyectos colaborativos, se debe respetar las contribuciones de los demás y fomentar un ambiente de cooperación.
- **Participación activa:** Se debe respetar los tiempos de respuesta y seguir las reglas del juego para fomentar una competencia sana y justa. (S.L, 2015)

Uso de la plataforma Kahoot:

- En esta plataforma se puede registrar gratis y empezar a crear cuestionarios o juegos.

The image shows the Kahoot! website homepage. At the top, there is a navigation bar with various categories like 'Kahoot! GO!', 'For all', 'Spring', 'MARVEL Quiz', 'Kahoot! of the week!', 'What's That Landmark?', 'Disney Q', 'Create a kahoot!', and 'Join game'. Below this is a secondary navigation bar with 'News', 'Work', 'School', 'Higher Education', 'Home', 'Study', 'Discover', 'Contact sales', 'Play', 'Sign up FREE', 'Log in', and 'EN'. The main content area features a large banner for 'Introducing Kahoot!+ One' with the tagline 'The ultimate learning and quiz experience in one complete solution!'. Below the banner are four promotional cards for different user groups: 'For Businesses & Professionals', 'Kahoot!+ for Teachers', 'Kahoot!+ for Students', and 'For Family & Friends'. Each card includes an image, a title, a brief description, and a 'Learn more' link. The cards also mention a 50% discount offer for a limited time.

- Se debe elegir el tipo de cuenta a utilizar y tipo de trabajo.



- Se debe evitar crear juegos con contenido ofensivo, engañoso o que no cumpla con los objetivos educativos o recreativos.
- En entornos educativos, los docentes o administradores deben supervisar la creación y uso de los Kahoots para garantizar su adecuado empleo. (Goldman Sachs Asset Management, 2024)

4.1.3.1.3. Padlet:

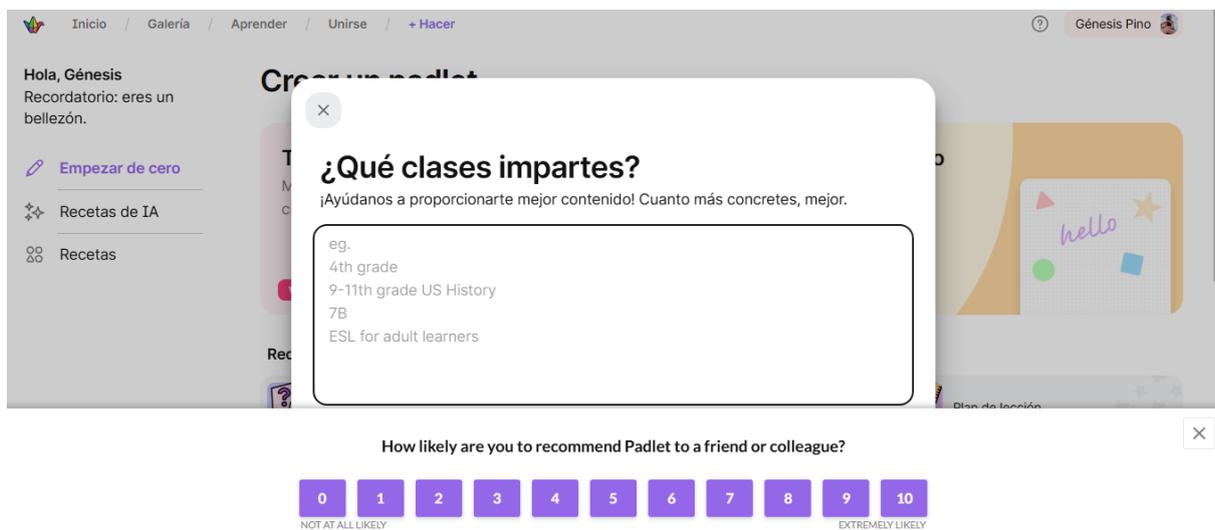
Normas de comportamiento:

- **Respeto y ética:** Se debe mantener un trato cordial y respetuoso con los demás usuarios, evitar comentarios ofensivos, discriminatorios o inapropiados.
- **Uso adecuado del lenguaje:** Es indispensable usar un lenguaje claro, profesional y apropiado para el contexto educativo o laboral.
- **Colaboración y trabajo en equipo:** En el caso de trabajar en proyectos colaborativos, se debe respetar las contribuciones de los demás y fomentar un ambiente de cooperación.

- **Privacidad y seguridad:** No compartas información personal o confidencial en los tableros públicos. Mantén el respeto por la privacidad de los demás.

Uso de la plataforma Padlet:

- Se debe acceder y registrarse teniendo en cuenta que no se debe compartir las credenciales.
- Luego es importante completar la información solicitada para poder continuar.



- Se debe elegir el diseño del Padlet a utilizar.

Hola, Génesis
Recordatorio: eres un
bellezón.

 [Empezar de cero](#)

 [Recetas de IA](#)

 [Recetas](#)

Crear un padlet



Tablero en blanco
Muro, lienzo, cronología, cuadrícula, lista, mapa
[Ver ejemplos](#)

Sandbox en blanco
Dibuja, crea y juega en tiempo real con otras personas
[Ver ejemplos](#)

Recetas de IA BETA

-  Panel de debate Nuevo
-  Creador de actividades de clase Nuevo
-  Plan de lección
-  Ideas para actividades de clase
-  Cronología de acontecimientos
-  Lista de lectura
-  Mapa de hechos históricos
-  Sondeos de evaluación
-  Rúbrica

- Se recomienda crear Padlets organizados en los que el contenido sea claro para los demás.
- En entornos educativos o colaborativos, el creador del Padlet debe revisar y gestionar las publicaciones para garantizar su calidad y pertinencia. (Goel & Piyush, 2008)

4.1.3.1.4. *Canvas:*

Normas de comportamiento:

- **Respeto y ética:** Se debe mantener un trato cordial y respetuoso con los demás usuarios, evitar comentarios ofensivos, discriminatorios o inapropiados.
- **Uso adecuado del lenguaje:** Es indispensable usar un lenguaje claro, profesional y apropiado para el contexto educativo o laboral.
- **Colaboración y trabajo en equipo:** En el caso de trabajar en proyectos colaborativos, se debe respetar las contribuciones de los demás y fomentar un ambiente de cooperación.
- **Privacidad y seguridad:** No compartas información personal, contraseñas o datos sensibles en la plataforma. Respeta la privacidad de los demás usuarios.

Uso de la plataforma Canvas:

- Se debe acceder y registrarse teniendo en cuenta que no se debe compartir las credenciales.



- Esta plataforma es mucho más formal, ya que netamente se usa para acceder (en el caso de los estudiantes) al contenido de la materia, ver las tareas programadas por el docente, realizar test, etc.



- Se recomienda usar estos espacios para el aprendizaje y la discusión académica. Evitar contenido irrelevante, spam o mensajes que no aporten al objetivo del curso. (Osterwalder & Pigneur, 2010)

4.2. Diseño de Materiales Educativos Digitales

El diseño de material digital se convirtió en un componente fundamental para apoyar el desarrollo del proyecto, las prácticas y las habilidades docentes. Basado en este diagnóstico institucional, se observó que muchos docentes no se sienten protegidos para trabajar con herramientas digitales, y también hay una fuerte deconstrucción de su potencial pedagógico y educativo. En relación a esto, se abogó por un programa de capacitación paso a paso, con metodologías activas e inclusivas, que generaron recursos fáciles de usar, accesibles y útiles para una enseñanza clara, etc.

Los recursos se desarrollaron no como herramientas tecnológicas para su uso en el currículo, sino como materiales didácticos desarrollados para fomentar la participación, habilidades de pensamiento y actitud hacia la diversidad. Entre los productos más destacados que desarrollamos se encuentra una infografía interactiva en Genially para que los compañeros se vuelvan más independientes y atractivos en aspectos clave sobre metodologías activas. Este material contribuyó a la apropiación de la disposición pedagógica del proyecto y mostró que la tecnología puede ser un aliado para simplificar un contenido sofisticado.

También crearon videos educativos que incluyen locución, imágenes, música original; estos videos introducen herramientas digitales como Canvas, Padlet o Jamboard y modelan su uso inclusivo en el aula. Estos videos fueron muy poderosos ya que ayudaron a demostrar que la tecnología también puede agregar valor a los más inexpertos. La adquisición incremental de herramientas por parte de los miembros del cuerpo docente fue uno de los elementos más gratificantes del proceso. La pedagogía del proyecto se tradujo en productos que son capaces

de enseñar, motivar, inspirar y apoyar. Se enfatizó la estética visual, la claridad didáctica y la capacidad de adaptar recursos en otros contextos urbanos, para asegurar la sostenibilidad y reutilización de las experiencias de capacitación.

4.2.1 Guiones Multimedia

4.2.1.1 Guion multimedia 1

Título: ¿Qué son y cómo aplicar las metodologías activas?

Descriptivo: Infografía con contenido interactivo acerca de que son y cómo aplicar las metodologías activas. La interactividad está dada a través de etiquetas, ventanas y enlaces con contenido conceptual textual y apoyado por imágenes sobre los diferentes tópicos para amenizar la comprensión del tema propuesto. Además, con enlace a páginas de contenido conceptual sobre como las metodologías activas representan un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, que busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un escenario dinámico y participativo.

Base didáctica: Contenido conceptual sobre los antecedentes de las metodologías activas, como base para diseñar un programa de capacitación integral y contextualizado, establecido en metodologías activas, (blended learning.) para optimizar los resultados educativos.

Tipo de recurso: Infografía, texto, imágenes

Parametrización: La infografía fue diseñada en Genially, aprovechando al máximo las posibilidades de interactividad y navegación autónoma del usuario. La estructura del recurso se basa en bloques temáticos con elementos interactivos como etiquetas, botones, ventanas emergentes y enlaces que permiten profundizar en los distintos aspectos de las metodologías activas. A continuación, se detallan los componentes configurados:

- Etiquetas interactivas: Se colocaron en los conceptos clave como

"aprendizaje activo", "rol del docente", "evaluación formativa" y "tipos de metodologías", permitiendo que al pasar el cursor o hacer clic sobre ellas, el usuario acceda a definiciones breves o ejemplos visuales que amplían la comprensión.

- Ventanas emergentes: En los apartados más densos (por ejemplo, cuando se describen los tipos de metodologías activas o las estrategias para su implementación), se utilizaron ventanas pop-up con contenido textual ampliado e imágenes explicativas. Estas ventanas fueron diseñadas para mantener la claridad visual en la infografía principal, sin sobrecargarla con información.

- Enlaces externos: Se integraron enlaces que conducen a recursos complementarios de alto valor académico, como artículos, blogs especializados y estudios en línea, permitiendo al usuario ampliar su aprendizaje si lo desea. Estos enlaces están debidamente identificados y ubicados al final de cada sección o dentro de botones visibles.

- Imágenes ilustrativas: Se incluyeron imágenes en formato PNG de alta calidad que representan visualmente los conceptos explicados. Estas imágenes están integradas de manera armónica al diseño, aportando atractivo visual sin distraer del contenido pedagógico. Algunas de ellas también funcionan como botones interactivos que conducen a secciones internas del recurso.

- Navegación estructurada: El recurso se configuró con una navegación libre pero orientada, de manera que el usuario pueda explorar el contenido en el orden que prefiera, pero sin perder el hilo lógico de los temas. Se incorporó un índice visual y una página final con recursos descargables o complementarios.

- Adaptabilidad: El contenido fue optimizado para visualizarse correctamente en diferentes dispositivos (ordenadores, tablets y móviles), lo que

permite a los docentes acceder a él en múltiples contextos. Archivar:

-Que son las metodologías activas y como aplicarlas:

<https://www.unir.net/revista/educacion/metodologias-activas/>

- Metodologías activas de evaluación para estudiantes de educación superior (ventana:

<https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/metodologias-activas-de- evaluacion-para-estudiantes-de-educacion-superior>

-Metodologías activas: definición, tipos y ejemplos (dos ventanas:

<https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/metodologias-activas-de-valuacion- para-estudiantes-de-educacion-superior>

<https://smowl.net/es/blog/metodologias-activas/>

-Metodologías Participativas en la Formación del Profesorado: Análisis de Estrategias Didácticas Activas y Colaborativas (etiqueta:

<https://www.scielo.cl/pdf/rlei/v16n2/0718-7378-rlei-16-02-53.pdf>

Enlace al material:

- Infografía realizada en Genially sobre ¿Qué son y cómo aplicar las metodologías activas?:

<https://view.genially.com/6817cd35c2620386b9a1f82f/interactiva-content-metodologias-activas-e-inclusivas-para-transformar-la-formacion-docente-en-contextos-urbanos>

Imágenes en formato PNG:

<https://senseilearning.com/wp-content/uploads/2024/04/Ilustracion-blog-Metodologias-Activas-del-Aprendizaje-1024x717.png>

<https://i0.wp.com/csic.com.mx/wp-content/uploads/2017/04/Dise%C3%B1o-instruccional1.png?resize=170%2C273&ssl=1>

<https://www.rededuca.net/sites/default/files/2023-06/Dise%C3%B1o%20sin%20t%C3%ADtulo%20-%202023-06-14T093430.930.png>

<https://blog.reformamatematica.net/wp-content/uploads/2022/06/pngwing.com1-789bf232.png>

<https://thumbnails.genially.com/5616d5401561ec0ad0e05943/pdf/4dd4ceed-b28b-4d60-9619-f46c2bb44d14.png?2c8bdd38-e650-47ef-97f0-8b729>

Conclusión:

En primera instancia, utilizar una herramienta como Genially puede parecer complicado al principio; sin embargo, basta con comenzar la creación de una infografía para descubrir que su uso es bastante intuitivo. La experiencia previa con herramientas como genially, canva o filmora; facilita aún más su manejo. Además, la posibilidad de editar en tiempo real representa una ventaja significativa, ya que permite actualizar los contenidos con facilidad. Esto la convierte en una herramienta reutilizable y adaptable para futuras clases o diferentes grupos de estudiantes.

4.2.1.2. Guion multimedia 2

Título: Video narrativo- Herramientas digitales para el aula activa e inclusiva.

Tipo de recurso: Video narrativo con imágenes, narración y música de fondo

Realizado en la aplicación Canva y uso de Jamboard como pizarra digital para presentación de contenidos

Descripción: En este recurso se explican las principales herramientas digitales que permiten dinamizar el proceso enseñanza aprendizaje, promoviendo la participación activa y

la inclusión en el aula. Entre las herramientas que se mencionan esta: Canva, Genially, Kahoot, Padlet, Jamboard y Google Docs.

Parametrización: El video fue diseñado en la plataforma Canva, combinando elementos visuales, textuales y sonoros para brindar al usuario una experiencia audiovisual completa y coherente con los principios de accesibilidad y diseño didáctico. Se organizó en secciones temáticas donde se presentan diferentes herramientas digitales, con una narrativa fluida y ejemplos concretos de aplicación en el aula.

Componentes integrados:

Narración con voz generada por IA (voz en off):

La voz en off acompaña todo el video, guiando al usuario a través de las distintas herramientas y destacando sus principales funciones, beneficios y formas de implementación. Esta narración fue cuidadosamente redactada con un lenguaje claro, inclusivo y motivador.

Música de fondo motivacional (creada con IA en Suno):

Se incorporó una pista instrumental diseñada específicamente para este proyecto, con un ritmo moderno y amable, que busca mantener la atención del espectador sin interferir con la narración. El volumen de la música fue calibrado para no opacar la voz en off. *Ver Anexos*

Imágenes ilustrativas:

Se incluyeron capturas reales del uso de cada herramienta digital: desde tableros colaborativos en Jamboard hasta quizzes en Kahoot o plantillas de diseño en Canva. Estas imágenes fueron dispuestas en transiciones suaves, combinadas con íconos representativos y textos cortos que refuerzan lo dicho en la narración.

Diapositivas animadas:

Cada sección del video se acompaña de texto animado con efectos suaves (aparición, desplazamiento, cambio de opacidad), lo que ayuda a mantener el dinamismo visual sin saturar la pantalla. Se priorizó la legibilidad mediante el uso de tipografías claras y contrastes apropiados.

Duración:

El video tiene una duración de 2 minutos, adecuada para un consumo rápido, claro y eficaz del contenido, ideal para docentes con tiempos ajustados.

Transiciones y ritmo narrativo:

El video fue estructurado con una lógica clara: introducción breve → presentación de herramientas (una a una) → cierre inspirador. Las transiciones entre segmentos mantienen un ritmo constante que guía la atención del espectador sin pausas innecesarias.

Accesibilidad y compatibilidad:

El contenido está optimizado para ser visualizado en cualquier dispositivo (ordenadores, móviles, tablets).

Se consideraron criterios de accesibilidad visual: contraste adecuado entre texto y fondo, ritmo pausado en la narración, subtítulos opcionales.

El video puede ser compartido fácilmente mediante enlace o incrustado en plataformas educativas.

Base Didáctica: Este recurso tiene como objetivo proporcionar a los docentes una guía práctica y visual sobre cómo utilizar herramientas digitales para fomentar el aula inclusiva y activa.

Tipo de recurso o actividad: Video tutorial donde se combinan texto, imágenes, narración y música de fondo para presentar las herramientas digitales.

Archivador:

Pista de voz de la narración con IA (audio mp3).

Pista de música de fondo creada en Suno (audio mp3):

<https://suno.com/@maryp96>

Imágenes alusivas al uso de las herramientas digitales.

Captura de pantalla de las actividades realizadas en cada plataforma.

Enlace al material:

Video realizado en Canva sobre Herramientas digitales activas e inclusivas:

https://www.canva.com/design/DAGmbn_oiqU/TO030Ab-OGvam3h9MBLxSA/edit

Conclusión:

El uso de recursos multimedia, como videos narrativos que integran herramientas digitales puede ser muy efectivo para captar el interés de los estudiantes y ayudarles a comprender de forma más dinámica. Estas aplicaciones permiten al docente crear

actividades interactivas, colaborativas e inclusivas que favorecen el aprendizaje de los estudiantes independientemente de sus necesidades. Además, el manejo de plataformas como Canva, Genially, Kahoot, Padlet, Jamboard y Google Docs es accesible y permite a los docentes diseñar actividades de forma sencilla, con resultados visualmente atractivos y altamente efectivos en el proceso de aprendizaje.

4.2.1.3 *Guion multimedia 3*

Título: Video narrativo- Diseño de una secuencia didáctica inclusiva en Canva (video realizado en Filmora)

Tipo de recurso: Video narrativo con imágenes, textos animados, narración con IA y música de fondo. Editado en la aplicación Filmora e ilustrado con el uso de la herramienta digital Canva como soporte para el diseño pedagógico.

Descripción: Este recurso presenta, de manera práctica y visual, cómo utilizar **Canva** para diseñar una **secuencia didáctica inclusiva**. Se muestran sus funciones clave, ejemplos de plantillas aplicadas al aula y su utilidad para personalizar contenidos educativos visuales, promoviendo la participación de todos los estudiantes.

Parametrización: Este recurso fue producido mediante la edición audiovisual en Filmora, integrando narración, imágenes, textos animados y música de fondo. La narrativa se construyó a partir de un enfoque didáctico que guía paso a paso el proceso de diseño de una secuencia didáctica inclusiva usando Canva como herramienta principal. El video busca ofrecer a los docentes una experiencia visual clara, práctica y aplicable a sus contextos educativos.

Elementos integrados en la producción:

Narración con voz generada por IA (voz en off):

Se elaboró un guion narrativo con lenguaje cercano, motivador y claro. La voz acompaña el desarrollo visual explicando las funciones de Canva, cómo seleccionar plantillas, personalizar recursos y adaptar contenidos a distintos estilos de aprendizaje.

Música de fondo personalizada (generada con IA en Suno):

La pista fue creada exclusivamente para este video, con un estilo instrumental suave, moderno y emocionalmente inspirador. La música fue elegida para acompañar la narración sin distraer, manteniendo el tono reflexivo y motivacional del mensaje. *Ver Anexos*

Imágenes ilustrativas:

Se incorporaron capturas de pantalla reales del entorno de trabajo en Canva, mostrando cómo seleccionar una plantilla, editar elementos, cambiar tipografía, agregar íconos de accesibilidad e incluir ejemplos de secuencias planificadas. Estas imágenes refuerzan visualmente el contenido explicado por la narración.

Textos animados y efectos de transición:

A lo largo del video, se emplearon textos breves y animaciones suaves que enfatizan ideas clave como: "Participación", "Diversidad", "Diseño Universal", "Creatividad". Las transiciones entre escenas se configuraron para mantener un ritmo fluido y profesional, evitando sobrecarga visual.

Elementos gráficos complementarios:

Íconos educativos (accesibilidad, inclusión, trabajo colaborativo).

Logos de Canva y Filmora integrados con transparencia para reforzar el reconocimiento de herramientas.

Representaciones de docentes interactuando con recursos digitales.

Duración: El video tiene una duración aproximada de 2 minutos y medio, suficiente para presentar los conceptos sin alargar innecesariamente el contenido, respetando la atención del usuario.

Organización interna del video:

Introducción con título animado: Se contextualiza la necesidad de planificar para la inclusión.

Paso a paso del uso de Canva: Se explica cómo elegir plantillas, editarlas y adaptarlas.

Sugerencias pedagógicas: Consejos sobre cómo aplicar estas plantillas en clase con enfoque DUA.

Cierre motivador: Frase inspiradora y recordatorio del rol docente en la transformación educativa.

Compatibilidad y accesibilidad:

El video está optimizado para reproducirse en múltiples dispositivos.

Uso de subtítulos sugerido en versiones extendidas.

Se empleó contraste visual adecuado entre fondo y texto.

La pista musical y la narración respetan un balance sonoro que facilita la comprensión auditiva.

Base Didáctica: Este video tiene como objetivo servir de guía práctica y visual para que los docentes aprendan a utilizar Canva como herramienta de apoyo para diseñar secuencias didácticas inclusivas, accesibles, creativas y centradas en el aprendizaje activo.

Tipo de recurso o actividad: Video tutorial narrativo, que combina imágenes, texto, voz y música de fondo, explicando paso a paso el uso pedagógico de Canva como plataforma para el diseño de clases más visuales e inclusivas.

Archivador:

Pista de música de fondo (audio mp3 realizado en Suno):

<https://suno.com/s/djL27iwg38CF9wKV>

Imágenes alusivas al uso de las herramientas digitales.

<https://pin.it/3S0byttYb>

<https://pin.it/5q77sXjhl>

Captura de pantalla de las actividades realizadas en cada plataforma.

Logo canva png:

https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/048/759/334/non_2x/c

[anva-transparent-icon-free-png.png](#)

Logo Filmora png:

https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/048/759/334/non_2x/c

[anva-transparent-icon-free-png.png](#)

Docentes interactuando: <https://chatgpt.com/c/68181e2e-b3d8-8012-85cb-29b71f6cbf7c>

Íconos educativos: https://es.123rf.com/photo_125520054_el-concepto-de-educaci%C3%B3n-educaci%C3%B3n-de-los-ic%C3%B3nos-educaci%C3%B3n-en-1%C3%ADnea-siluetas-de-ni%C3%B1os.html

Enlace al material:

Video realizado en Filmora sobre Diseño de una secuencia didáctica inclusiva:

<https://drive.google.com/file/d/100SMJTbZ887F69R8m3AiyXKhvwMua5xk/view?usp=drivesdk>

Conclusión:

La utilización de este video como recurso educativo permite a los docentes visualizar, de manera concreta y accesible, cómo Canva puede convertirse en una herramienta clave para el diseño de secuencias didácticas inclusivas. Al presentar ejemplos reales, funciones

prácticas y un enfoque pedagógico centrado en la diversidad, el recurso no solo facilita la comprensión técnica del uso de Canva, sino que también inspira a los docentes a transformar sus prácticas hacia entornos más equitativos, visuales y colaborativos. Este tipo de contenido refuerza la idea de que la inclusión no es una meta distante, sino una posibilidad tangible cuando se combinan la creatividad, la tecnología y la intención educativa.

Enlaces al Material

A continuación, se presentan los enlaces a los materiales educativos producidos, los cuales han sido elaborados con herramientas digitales que permiten su visualización y descarga desde plataformas accesibles. Estos recursos están disponibles en línea para facilitar su difusión, reutilización y aplicación en distintos entornos de formación docente:

Infografía interactiva en Genially

Título: *¿Qué son y cómo aplicar las metodologías activas?*

Descripción: Recurso visual y dinámico que explora los fundamentos, tipos y aplicaciones prácticas de las metodologías activas en el aula. Permite la interacción del usuario mediante etiquetas, ventanas emergentes y enlaces a recursos complementarios.

Enlace de acceso:

<https://view.genially.com/6817cd35c2620386b9a1f82f/interactive-content-metodologias-activas-e-inclusivas-para-transformar-la-formacion-docente-en-contextos-urbanos>

Video educativo elaborado en Canva

Título: *Herramientas digitales para el aula activa e inclusiva* Descripción:

Video narrativo breve que introduce herramientas digitales como Canva, Genially, Padlet, Kahoot, Jamboard y Google Docs, explicando cómo su uso fomenta la participación, inclusión y dinamismo en el aula. Enlace de acceso:

https://www.canva.com/design/DAGmbn_oiqU/TO030Ab-OGvam3h9MBLxSA/edit

Video corto explicativo producido en Filmora

Título: *Diseño de una secuencia didáctica inclusiva*

Descripción: Recurso audiovisual que guía a los docentes en el uso de Canva para diseñar secuencias didácticas inclusivas, presentando ejemplos visuales, plantillas y elementos de accesibilidad pedagógica.

Enlace de acceso:

[https://drive.google.com/file/d/100SMJTbZ887F69R8m3AiyXKhvwMua5xk/vi
ew?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/100SMJTbZ887F69R8m3AiyXKhvwMua5xk/vi
ew?usp=drivesdk)

Pista musical generada por IA en Suno

Título: *Canción de fondo personalizada para recursos educativos* **Descripción:**

Composición musical instrumental con tono motivador, diseñada para acompañar los recursos audiovisuales del proyecto. Esta pista ha sido creada con inteligencia artificial y está libre de derechos de autor.

Enlace de acceso:

Canción 1 (Guión multimedia 2): <https://suno.com/@maryp96>

Canción 2 (Guión multimedia 3): <https://suno.com/s/djL27iwg38CF9wKV>

Conclusiones

La elaboración de los recursos educativos presentados en este proyecto ha representado una experiencia profundamente formativa, tanto a nivel técnico como pedagógico. Este proceso ha permitido experimentar de forma concreta cómo la integración de tecnologías digitales puede enriquecer significativamente la práctica docente, no solo en términos de innovación, sino también de accesibilidad e inclusión.

La utilización de plataformas como Genially, Canva, Filmora, Jamboard y Suno ha sido clave para la creación de materiales dinámicos, atractivos y adaptados a diferentes estilos de aprendizaje. Si bien al inicio fue necesario invertir tiempo en la exploración y familiarización con cada herramienta, su uso progresivo reveló su enorme potencial para transformar el contenido educativo en experiencias más interactivas y motivadoras para el docente y el estudiante. Esta curva de aprendizaje se convirtió en una oportunidad para descubrir nuevas posibilidades expresivas y didácticas.

Uno de los mayores desafíos encontrados fue garantizar que cada recurso cumpliera con criterios de accesibilidad, diversidad e inclusión, desde la elección de colores y tipografías hasta la estructura narrativa, la claridad en los contenidos y el equilibrio entre imagen, texto y audio. Esta necesidad obligó a adoptar una mirada crítica durante todo el proceso de diseño, lo que a su vez fomentó una reflexión profunda sobre la importancia de anticiparse a las diferencias del alumnado desde la etapa de planificación, en línea con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Otro aprendizaje valioso fue comprender que la tecnología no debe ser el fin, sino el medio para potenciar procesos pedagógicos más humanos, participativos y contextualizados. Las herramientas digitales empleadas no sustituyen el rol del docente, sino que lo fortalecen cuando se utilizan con un propósito educativo claro, ético y sensible a la realidad del aula.

Este proyecto refuerza la convicción de que la formación docente en metodologías activas y el uso significativo de TIC no es un lujo, sino una necesidad urgente en los sistemas educativos actuales. Lograr que todos los estudiantes puedan acceder, participar y progresar requiere de docentes empoderados, creativos y con recursos adecuados para actuar. Este trabajo representa un paso en esa dirección y deja abierta la posibilidad de seguir construyendo, compartiendo y aprendiendo de manera colaborativa.

4.2.2 Diseño y presentación de recurso educativo multimedia interactivo

Diseñar y presentar un que integre contenidos planificados con guiones didácticos, incorporando elementos audiovisuales y herramientas digitales, con el fin de fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas del profesorado, promoviendo metodologías activas e inclusivas en contextos de formación docente.

4.2.2.1 Contenido y Estructura

El contenido interactivo desarrollado en IsEazy está compuesto por un total de 12 diapositivas, cada una diseñada con una intención pedagógica clara y pensada desde el enfoque de metodologías activas e inclusivas. La estructura busca seguir una lógica didáctica coherente, que introduzca al docente en el tema, le presente recursos útiles y lo invite a reflexionar sobre su práctica educativa. A lo largo de las diapositivas se integran elementos visuales, narrativos y de interacción, así como un ejercicio de evaluación.

A continuación, se detalla el propósito y diseño de cada una:

1. Portada interactiva

Propósito: Captar la atención del usuario y establecer el enfoque del contenido.

Cómo se hizo: Se incorporó una imagen significativa de un docente interactuando con tecnología, acompañada del título del proyecto:



"Innovación Educativa: Metodologías Activas e Inclusivas para Transformar la Formación Docente en Contextos Urbanos".

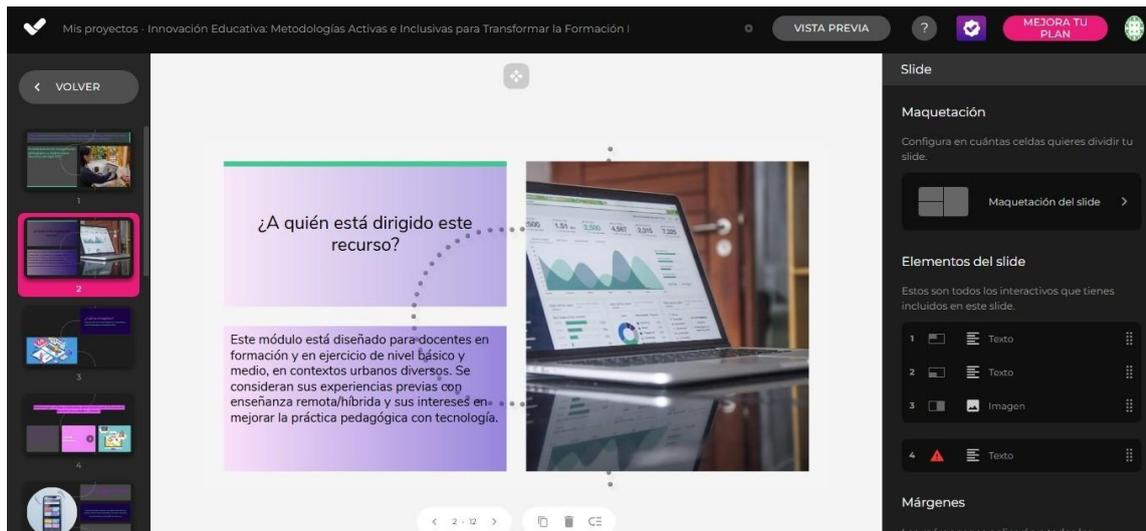
Además, se agregó un subtítulo motivacional: *“Fortalecimiento de competencias pedagógicas y digitales para docentes del siglo XXI”*. Esta portada fue diseñada para transmitir profesionalismo, claridad y pertinencia al contexto educativo.

Introducción al tema

Propósito: Presentar el contexto general de la innovación educativa.

Cómo se hizo: Se expone brevemente la necesidad de transformar las prácticas docentes, especialmente en contextos donde la tecnología, la inclusión y la participación estudiantil son claves. Se usó un lenguaje cercano y motivador, junto con un diseño limpio y visualmente atractivo, para establecer una conexión inicial con el lector.

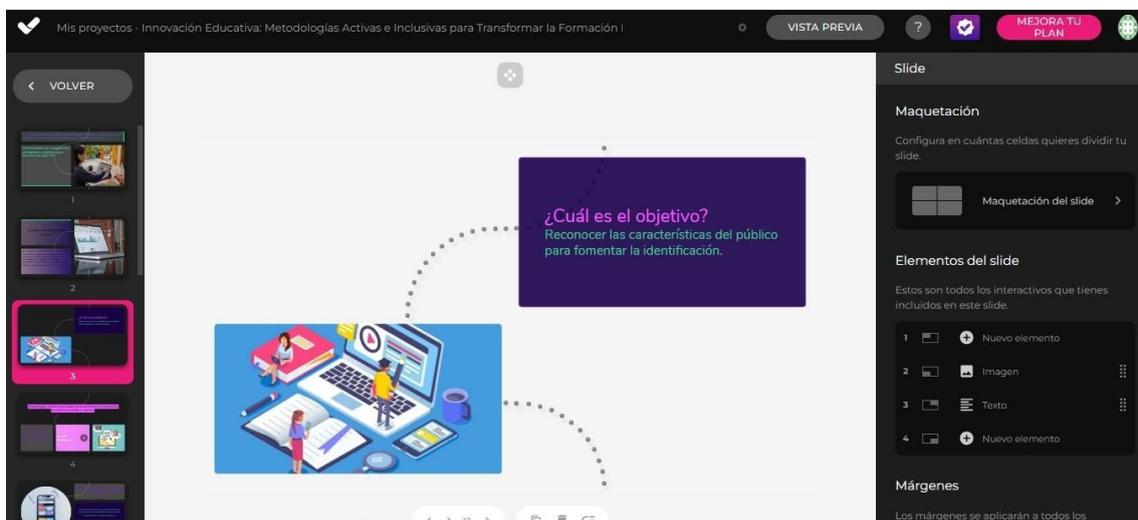
2. ¿A quién está dirigido este recurso?



3. ¿Qué son las metodologías activas?

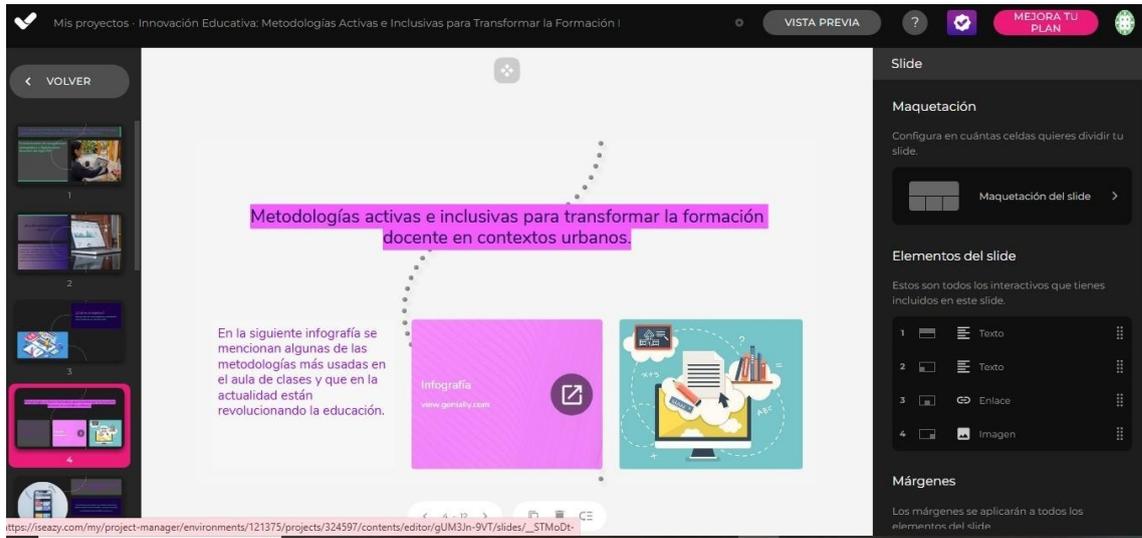
Propósito: Explicar el concepto y tipos principales de metodologías activas.

Cómo se hizo: Se desarrolló una explicación clara y sencilla de metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), aula invertida y gamificación, acompañada de íconos visuales y ejemplos prácticos. Esta diapositiva introduce los pilares conceptuales del proyecto y sienta las bases para el uso posterior de herramientas digitales.



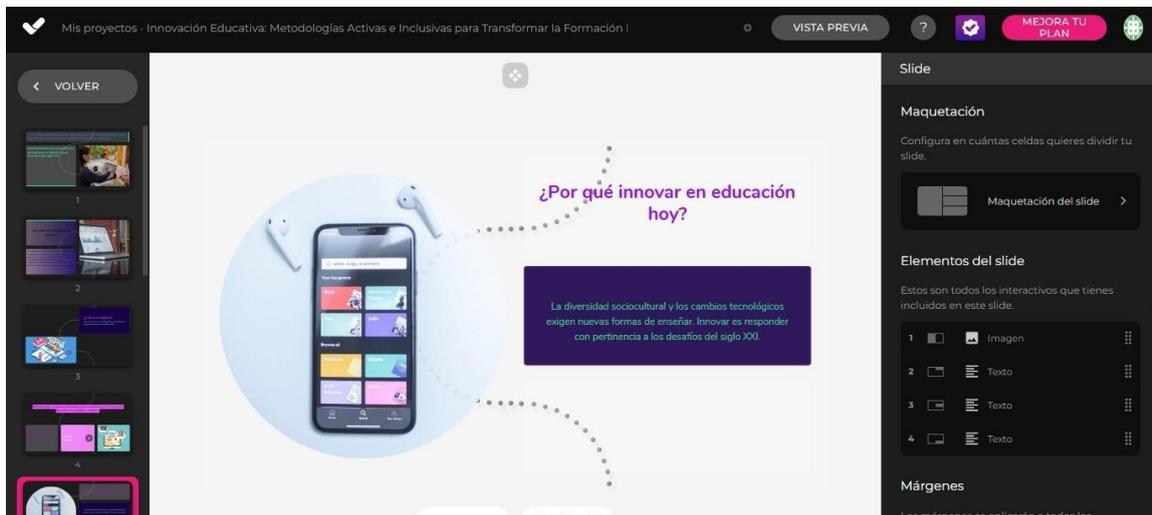
4. Herramientas digitales para el aula inclusiva

Propósito: Mostrar al docente recursos concretos que puede implementar fácilmente.



Cómo se hizo: Se presentó una selección de herramientas digitales (Canva, Genially, Kahoot, Padlet, Jamboard y Google Docs), explicando brevemente su función y aportes en el aula. Cada una está representada con su logotipo, imágenes reales y un breve ejemplo de uso, facilitando así su reconocimiento y aplicabilidad.

5. Infografía interactiva: Cómo aplicar metodologías activas



Propósito: Reforzar lo aprendido mediante un recurso visual e interactivo.

Cómo se hizo: Se integró la infografía interactiva previamente diseñada en Genially, la cual permite al usuario hacer clic sobre etiquetas y elementos para explorar conceptos clave. Esta

diapositiva se elaboró con el objetivo de ofrecer autonomía en el aprendizaje, promoviendo la curiosidad y el aprendizaje a ritmo propio.

6. Video narrativo: Herramientas digitales



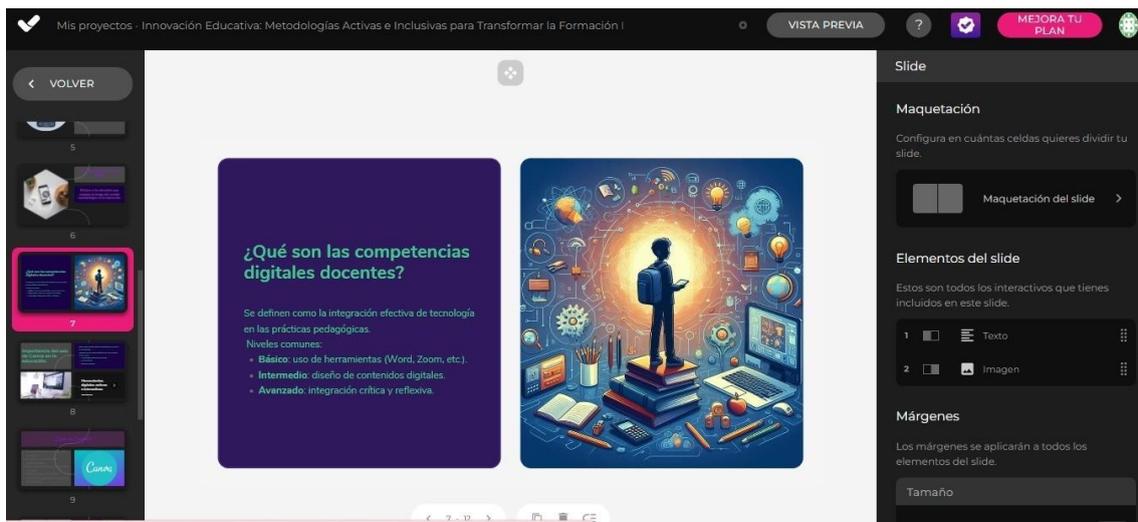
Propósito: Mostrar de forma audiovisual cómo implementar herramientas digitales.

Cómo se hizo: Se enlazó el video elaborado en Canva, que contiene imágenes ilustrativas, música de fondo motivacional y narración con voz generada por IA. El video explica cómo utilizar herramientas como Padlet, Genially o Kahoot para promover la participación e inclusión en clase. El recurso fue incluido como ejemplo de contenido accesible, breve y directo.

7. Diseño de una secuencia didáctica inclusiva

Propósito: Ofrecer un modelo de planificación visual que integre inclusión y tecnología. **Cómo se hizo:** Se enlazó un segundo video, esta vez producido con Filmora, en el que se muestra paso a paso cómo usar Canva para diseñar secuencias didácticas inclusivas. La edición incorpora transiciones suaves, texto animado, ejemplos visuales y una pista de música de fondo personalizada creada con IA (Suno), con el fin de mantener la atención del

usuario y reforzar el mensaje.



8. ¿Cómo integrar las metodologías activas en clase?



Propósito: Traducir la teoría en práctica real de aula.

Cómo se hizo: Se propuso una breve guía paso a paso con acciones que el docente puede implementar directamente en su planificación, considerando aspectos como objetivos, recursos, evaluación y participación. Se usaron esquemas simples y ejemplos concretos.

9. Evaluación interactiva

Propósito: Comprobar la comprensión del contenido.



Cómo se hizo: Se elaboró una evaluación con 5 preguntas de opción

múltiple, diseñadas en un formato amigable e interactivo, que permite al usuario recibir retroalimentación inmediata. Esta actividad busca que el docente reflexione sobre los aprendizajes adquiridos y fortalezca su comprensión conceptual.

10. motivadora y cierre reflexivo

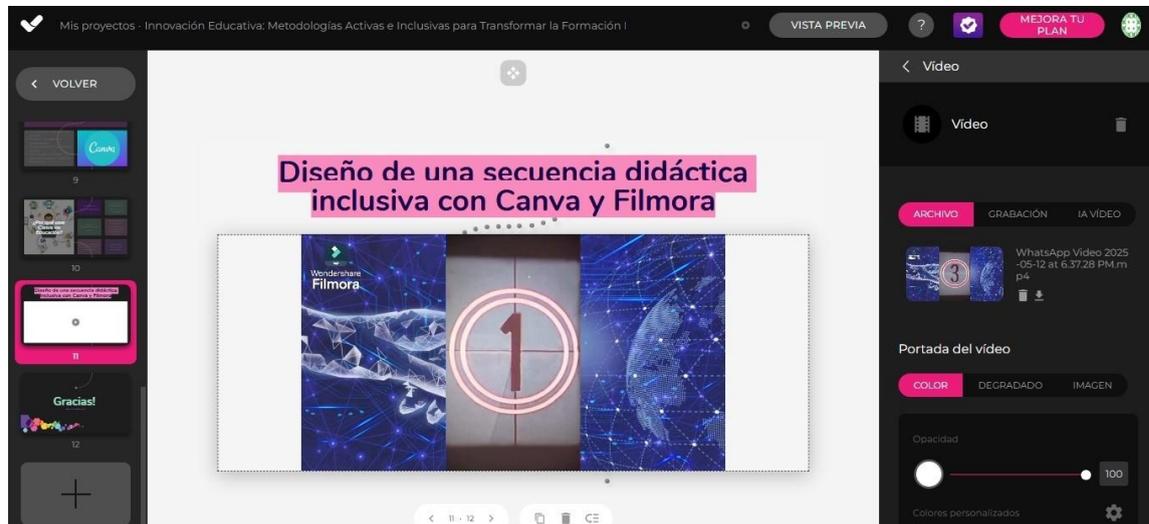


Propósito: Cerrar con un mensaje que inspire al cambio y la mejora docente.

Cómo se hizo: Se incluyó una frase reflexiva que invita al usuario a pensar en su rol como agente de cambio en la educación, con fondo visual y

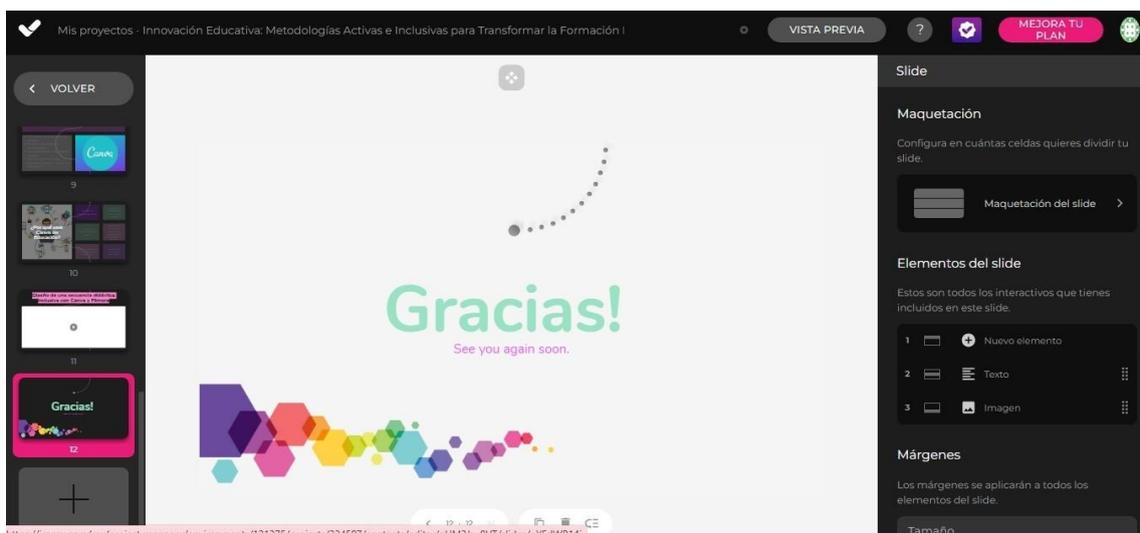
tipografía clara. Este cierre busca dejar una huella emocional y pedagógica que conecte con la realidad del aula.

11. Créditos y recursos externos



Propósito: Reconocer el trabajo del equipo y las herramientas utilizadas.

Cómo se hizo: Se listó el equipo de autores del proyecto y se



mencionaron las herramientas empleadas (Canva, Genially, Filmora, Jamboard, Suno, isEazy), promoviendo la transparencia en la creación del contenido.

También se citan brevemente las fuentes consultadas.

12. Conclusiones y agradecimiento

Propósito: Ofrecer acceso a los materiales utilizados o creados.

En conjunto, las 12 diapositivas conforman una experiencia formativa compacta pero completa, orientada a docentes que desean transformar su práctica educativa. La secuencia didáctica respeta una lógica de exploración, aprendizaje activo, práctica y reflexión final, integrando múltiples formatos para atender a diversos estilos de aprendizaje y promover una experiencia significativa.

4.2.2.2 Proceso De Desarrollo

El proceso fue desarrollado en cuatro etapas, en concordancia con la planificación establecida:

- Semana 1: Investigación de contenido y análisis del grupo objetivo.
- Semana 2: Diseño de guiones multimedia y selección de herramientas.
- Semana 3: Producción de materiales (infografía, videos, música).
- Semana 4: Maquetación del contenido en IsEazy, revisión técnica y publicación.

Se utilizaron herramientas como Canva, Genially, Filmora, Suno y Jamboard, combinadas estratégicamente para garantizar diversidad de formatos, accesibilidad y atractivo visual.

4.2.2.3 Elementos Multimedia Incluidos

El contenido interactivo incluye una variedad de recursos audiovisuales:

- Imágenes pedagógicas y representativas.
- Narraciones generadas por IA.
- Música de fondo creada con Suno.
- Videos educativos editados.

- Infografía interactiva de Genially.
- Enlaces a sitios externos de lectura.

4.2.2.4 Enlace de acceso al contenido interactivo

El recurso ha sido maquetado y publicado en la plataforma isEazy. A continuación, se comparte el enlace de acceso:

Presentación interactiva en isEazy:

[Innovación Educativa: Metodologías Activas e Inclusivas para Transformar la Formación Docente en Contextos Urbanos](#)

4.3 Plataformas de Gestión de Entornos Virtuales

La dimensión técnica del proyecto se completó con las herramientas proporcionadas por las plataformas de gestión educativa, especialmente en relación con el uso de Canvas como entorno de aprendizaje virtual. Esta elección no fue aleatoria, se adoptó después de un estudio técnico y pedagógico debido a su facilidad de uso, posibilidad de agregar muchos recursos y monitoreo del aprendizaje de los estudiantes. La plataforma se organizó en tres actividades de capacitación, cada una dirigida a tres tipos de objetivos, es decir, comprender metodologías activas, conocer herramientas digitales inclusivas y diseñar una secuencia didáctica híbrida.

La incorporación de recursos como foros, rúbricas de evaluación, documentos compartidos, presentaciones multimedia permitió el desarrollo de un ecosistema de aprendizaje flexible, accesible y coherente, en cohesión con los requisitos del grupo docente. Lo más notable es que ha habido una nueva cultura de autoaprendizaje y aprendizaje entre pares. Canvas facilitó la entrega de contenido, así como el compromiso lateral, la retroalimentación formativa y el monitoreo personalizado del viaje de cada estudiante.

La forma modular del espacio también permitió a todos los participantes progresar a su propio ritmo, lo cual es necesario cuando se trabaja con un grupo de personas tan heterogéneo como sea posible. En cuanto a los resultados tangibles, cada docente tiene suficiente conocimiento y capacidad para crear sus propias secuencias didácticas inclusivas, condicionadas por lo que ha sido contextualizado. La plataforma también sirvió como repositorio y facilitó la posibilidad de almacenar y compartir materiales instruccionales, promoviendo así el mantenimiento del proceso de capacitación fuera de las reuniones programadas.

El uso de esta plataforma nos mostró que la tecnología educativa puede ser un gran aliado si se ha establecido desde un enfoque pedagógico sólido, cuidadoso con el contexto y centrado en el aprendizaje. No se trataba solo de aprender una herramienta, sino de hacernos repensar nuestra práctica docente desde un nuevo lugar de pensamiento más colaborativo, más accesible y más transformador.

4.3.1 Plan Integral de Capacitación

Dentro de la plataforma, en el programa de capacitación “Innovación Educativa: Metodologías Activas e Inclusivas para Transformar la Formación Docente en Contextos Urbanos” encontraremos las siguientes secciones:

- Bienvenida

- Módulo 1

- Módulo 2

- Módulo 3

- Módulo 4

- Trabajo Práctico
- Prueba Final de Aprobación del Curso
- Grabaciones de las Sesiones en Vivo

En la sección Bienvenida se incorporará un video que se desarrollará en la plataforma de Powtoon para dar la bienvenida al curso Innovación Educativa: Metodologías Activas e Inclusivas para Transformar la Docencia en Contextos Urbanos.

Las sesiones 1, 2, 3 y 4 tendrán la misma estructura:

1. Video de introducción
2. Sesiones en vivo
3. Guía didáctica
4. Lecturas de profundización
5. Test
6. Foros de discusión
7. Entregable

La Calificación del estudiante será de 100 puntos, 20 puntos en el test, 30 puntos el debate y 50 puntos el entregable, esto en cada módulo.

El Trabajo Practico del estudiante que el estudiante debe realizar, es una clase en un LMS de su elección, aplicando las metodologías activas e inclusivas que transforme el modelo de enseñanza y aprendizaje en su alumnado, tomando en cuenta todo lo aprendido durante el curso.

La Prueba Final de Aprobación del Curso se realizará al finalizar los cuatro módulos, tendrá 10 preguntas con una puntuación de 100 puntos. La sección Grabaciones de las Sesiones en Vivo incluirá las grabaciones de las sesiones en vivo de los 4 módulos.

La capacitación se realizará a través del LMS Canvas en el que incluirán 4 módulos con el siguiente contenido:

Módulo 1: Introducción al Blended Learning.

- **Video explicativo:** El video explicativo incluirá información básica sobre el Blended Learning, los beneficios de su introducción en la educación, etc. Este video será creado en Powtoon.
- **Sesión en vivo:** Se llevará a cabo a través de Zoom e incluirá herramientas de gamificación como Padlet y ¡Kahoot! para dinamizar la experiencia.
- **Guía didáctica:** Material de referencia sobre el tema, enlaces y documentos pdf con información necesaria.
- **Lecturas de profundización:** Artículos académicos y documentos complementarios (enlaces directos en la plataforma LMS Canvas).
- **Test:** Los estudiantes será evaluados para medir el aprendizaje. (Test en Canvas)
- **Foros de discusión:** Espacio interactivo en la plataforma LMS Canvas para compartir experiencias y reflexionar sobre los temas tratados.
- **Entregable:** Sección en la plataforma para subir los trabajos de los estudiantes.

Módulo 2: Metodologías Activas en la Educación Digital.

- **Video explicativo:** El video explicativo incluirá información básica sobre las metodologías Activas en la educación Digital: ABP (aprendizaje basado en proyectos), gamificación y aprendizaje colaborativo. Este video será creado en Powtoon.
- **Sesión en vivo:** Se llevará a cabo a través de Zoom e incluirá herramientas de gamificación como Padlet y ¡Kahoot! para dinamizar la experiencia.
- **Guía didáctica:** Material de referencia sobre el tema, enlaces y documentos pdf con información necesaria.

- **Lecturas de profundización:** Artículos académicos y documentos complementarios (enlaces directos en la plataforma LMS Canvas).

- **Test:** Los estudiantes será evaluados para medir el aprendizaje. (Test en Canvas)

- **Foros de discusión:** Espacio interactivo en la plataforma LMS Canvas para compartir experiencias y reflexionar sobre los temas tratados.

- **Entregable:** Sección en la plataforma para subir los trabajos de los estudiantes.

Módulo 3: Herramientas Digitales para la Enseñanza Híbrida.

- **Video explicativo:** El video explicativo incluirá información sobre la importancia de la integración de herramientas digitales para la enseñanza híbrida (Canva, Kahoot, Geneally). Este video será creado en Powtoon.

- **Sesión en vivo:** Se llevará a cabo a través de Zoom e incluirá herramientas de gamificación como Padlet y ¡Kahoot! para dinamizar la experiencia.

- **Guía didáctica:** Material de referencia sobre el tema, enlaces y documentos pdf con información necesaria. Presentación en Geneally.

- **Lecturas de profundización:** Artículos académicos y documentos complementarios (enlaces directos en la plataforma LMS Canvas).

- **Test:** Los estudiantes será evaluados para medir el aprendizaje. (Test en Canvas)

- **Foros de discusión:** Espacio interactivo en la plataforma LMS Canvas para compartir experiencias y reflexionar sobre los temas tratados.

- **Entregable:** Sección en la plataforma para subir los trabajos de los

estudiantes.

Módulo 4: Diseño de Clases Inclusivas y Evaluación de Impacto.

- **Video explicativo:** El video explicativo incluirá información sobre las estrategias para atender la diversidad estudiantil, el DUA (Diseño universal para el aprendizaje) y sobre la importancia de la evaluación y retroalimentación en entornos digitales. Este video será creado en Powtoon.
- **Sesión en vivo:** Se llevará a cabo a través de Zoom e incluirá herramientas de gamificación como Padlet y ¡Kahoot! para dinamizar la experiencia.
- **Guía didáctica:** Material de referencia sobre el tema, enlaces y documentos pdf con información necesaria.
- **Lecturas de profundización:** Artículos académicos y documentos complementarios (enlaces directos en la plataforma LMS Canvas).
- **Test:** Los estudiantes será evaluados para medir el aprendizaje. (Test en Canvas)
- **Foros de discusión:** Espacio interactivo en la plataforma LMS Canvas para compartir experiencias y reflexionar sobre los temas tratados.
- **Entregable:** Sección en la plataforma para subir los trabajos de los estudiantes

5. Conclusiones y Recomendaciones

Este proyecto es una demostración de cómo un trabajo investigativo va más allá de la teoría, es algo enriquecedor para el entusiasmo pedagógico. A lo largo de este viaje, es evidente que el problema de la educación tradicional hoy en día no solo requiere de clases magistrales. Ha sido un proceso de transformación, no solo en términos pedagógicos, sino también humanos. Cada paso estuvo guiado por la intención de comprender a los docentes en su realidad cotidiana, de responder con propuestas viables, y, sobre todo, de generar un impacto auténtico en sus prácticas de enseñanza-aprendizaje.

La primera fase de la investigación nos mostró la gran importancia de comprender el funcionamiento interno de las instalaciones educativas locales. A pesar de un cierto grado de innovación promovido por los docentes, los modos tradicionales permanecen en gran medida sin cambios; tal inercia no se debe a la falta de voluntad por parte de ellos, sino más bien a que se transmite de generación en generación productora de ingresos. Descubrir esta realidad dirigió nuestra investigación en campos particulares, brindándonos también algunas recomendaciones prácticas específicas.

Como resultado de estos hallazgos, se creó un entorno virtual para la formación docente que va más allá de simplemente transmitir conocimientos. Al adoptar la plataforma Canvas, se pudo fomentar un área de espacio cómoda y flexible donde los educadores pudieran progresar a su propio ritmo. Pudieron participar activamente en exámenes, preguntas de los estudiantes, etc., con este tipo de entorno de aprendizaje, las experiencias fueron frescas para todos los que lo practicaron, incluso los errores. En este sentido, la tecnología se convirtió en una herramienta del corazón. El espacio digital con interacción se convirtió en sí mismo en un lugar de estudio y crecimiento.

El programa de capacitación integral se diseñó sobre la base de un modelo llamado " Blended Learning ", que integró metodologías activas y el diseño y gestión de plataformas digitales en entornos virtuales. El propósito no era solo presentar contenido, sino responder a esta pregunta: "¿Cómo mejorar las competencias docentes relacionadas con el uso de metodologías activas, principalmente el Blended Learning, para favorecer la inclusión educativa y la práctica pedagógica en plataformas virtuales, en los niveles básica-media, a través de un programa integral de capacitación adaptado al contexto urbano de la Escuela Clemente Yerovi Indaburu?"

“La claridad y la adaptabilidad fueron importantes en este proceso, lo que generó un sentido de confianza profesional y condujo a nuevas formas de planificar y enseñar más acordes con los intereses de los estudiantes. En conclusión, el objetivo del proyecto se ha logrado casi como se esperaba con el esfuerzo conjunto de todos los involucrados.

El proyecto se estableció para promover la inclusión educativa y proporcionó una serie de ayudas didácticas positivas para los niveles de básica-media. Sin embargo, el verdadero valor de tal proceso no radica tanto en lo que se logra como en la forma en que se logra. La escucha activa y la orientación docente que prevalece en la pedagogía nos enseñan que la transformación educativa presenta una realidad alcanzable que, aunque difícil de lograr, es más importante que nunca. Este camino también nos deja una valiosa lección: el cambio educativo no es mera retórica; debe ser construido consciente y efectivamente.

Por lo tanto, el equipo del proyecto quisiera presentar las siguientes recomendaciones, basadas en los logros:

- Ampliar el proyecto: Llevar la experiencia a más docentes para compartir el conocimiento y la formación. Hacer cosas similares en diferentes niveles educativos puede producir un liderazgo más abierto al cambio.
- Acompañar, no solo enseñar: Establecer una red de apoyo continuo para los docentes. Esto les permitirá intercambiar sus experiencias, dificultades y éxitos, brindando acompañamiento para que uno no solo termine un curso y luego desaparezca.
- Sistematizar y actualizar los recursos digitales: Crear un repositorio institucional que mantenga la relevancia de los materiales generados, asegurando su uso y extensión.
- Fomentar comunidades activas de docentes: Establecer espacios de encuentro para que los docentes realicen su trabajo colaborativo, consolidando así el aprendizaje colectivo y el compromiso con el cambio.
- La ética digital y los principios de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) deben incluirse: Es decir, estos métodos deben realmente entrar en la práctica educativa cotidiana. Esto es un requisito previo; si no es así, por supuesto, el resultado nunca se unificará.
- Evaluación y ajuste continuo: El impacto de los programas debe ser monitoreado tanto en términos cualitativos como cuantitativos. Mantén el dedo en el pulso para proporcionar información no solo de los docentes sino también de los estudiantes. En resumen, este proyecto ha sido un ejercicio de pensamiento, práctica y construcción colectiva. Nos brinda la oportunidad de reflexionar sobre cómo se produce la transformación educativa cuando hemos tomado decisiones pequeñas pero decisivas causadas por el respeto, la confianza en el docente y un deseo genuino hacia una educación más humana, justa y significativa para todos.

6. Referencias Bibliográficas

- Ancaya, Távora, & Yarin. (2024). Estrategias en la formación docente para promover la inclusión educativa: una revisión sistemática. *Epsir*.
- Anchundia, R. N., Chila, E. B., Anchundia, R. M., & Angulo, Q. F. (Julio-Agosto de 2023). Metodologías Activas para un aprendizaje significativo. *Ciencia LATina*, 7(4).
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7453
- Andrade, C. f., Siguenza, J. P., & Chitacapa, J. P. (Septiembre de 2020). Capacitación docente y educación superior: propuesta de un modelo sistémico de Ecuador. *Revista Espacios*, 41, 48. Obtenido de
<https://www.revistaespacios.com/a20v41n33/a20v41n33p05.pdf>
- Arellano, & Escudero. (2022). Tendencias de Investigación de aula invertida con aprendizaje colaborativo: una revisión sistemática. *Revista investigación educativa de la Rediech*, 4.
- Arellano, E., & Escudero, A. (11 de mayo de 2022). Tendencias de Investigación de aula invertida con aprendizaje colaborativo: una revisión sistemática. *Revista investigación educativa de la Rediech*, 13, 4. doi:
https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v13i0.1492
- Castillo, M. J. (2018). ORIGEN Y DESARROLLO DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS. *Revista del departamento de filología moderna* , 18.
- Cedeño, R. E., & Murillo, M. J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Rehuso Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1). doi: <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>

- Darling-Hammond, Hyler, & Gardner. (2017). *Effective Teacher Professional Development*. Palo Alto: Learning Policy Institute.
- Flor, & Obaco. (2024). Las Metodologías Activas y su Impacto en el Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*.
- Gaona, M. d. (2022). La estrategia metodológica B-learning en el aprendizaje de idiomas: una revisión de la literatura académica. *Revista Multidisciplinar* .
- Gaona, P. M., Luna, A. M., Peralta, R. L., & Davila, R. O. (Junio de 2022). La estrategia metodológica B-learning en el aprendizaje de idiomas: una revisión de la literatura académica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3). doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2424
- García, López, Mora, Alcívar, & Yépez. (2024). Uso de la inteligencia artificial por docentes en Bachillerato de unidades educativas de Ecuador. *Revista de investigación. Código científico*.
- Goel, N., & Piyush, P. (2008). *Padelt*. Obtenido de Padlet: <https://padlet.com/>
- Goldman Sachs Asset Management, G. A. (2024). *Kahoot!* Obtenido de Kahoot!: <https://kahoot.com/>
- Jaramillo, M. I., Jaramillo, M. L., Quispillo, V. M., Saransig, R. L., & Mayancela, C. N. (15 de septiembre de 2024). METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PARTICIPATIVAS EN EL AULA DIVERSA. *Revista Científica retos de la Ciencia*, 1(4). doi: <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.7>
- Labrador, & Andreu. (2008). *Metodologías Activas, Valencia*. Valencia: Editorial de la UPV.

- Martí, Heydrich, Rojas, & Hernández. (abril-junio de 2010). Aprendizaje Basado en Proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158), 13. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/215/21520993002.pdf>
- Martí, J. A., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (Febrero de 2010). Aprendizaje basado en proyector: una experiencia de innovación docente. *Revista Univerdidad EAFIT*, 46(159), 12. Obtenido de <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/743/655>
- Mayorga, A. M., Tagua, M. A., Muyulema, M. D., & Velasteguí, H. S. (agosto de 2024). Estudio sobre la implementación de metodologías activas en la educación superior: beneficios y desafíos. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(4).
doi:doi.org/10.33386/593dp.2024.4-1.2739
- Mena, Villacís, & Mora. (2024). La importancia de la formación docente en Ecuador. *Revista Científica Multidisciplinar*.
- Mena, Villacís, & Mora. (2024). La importancia de la formación docente en la educación básica. *Revista Científica Multidisciplinar*, 166.
- Ministerio de Educación. (26 de julio de 2012). *Reglamento General a la ley orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Canvas*. Obtenido de Canvas: <https://www.canvas.net/>
- Raeburn, A. (1 de julio de 2024). *Análisis FODA: qué es y cómo usarlo (con ejemplos)*. Obtenido de Asana: <https://asana.com/es/resources/swot-analysis>
- S.L, G. W. (2015). *Genially*. Obtenido de Genially: <https://genially.com/es/>

Samaniego, J. A., Moreno, Q. N., Campuzano, Y. M., & Karla, V. M. (marzo-abril de 2024).

INCLUSIÓN EDUCATIVA DE ESTUDIANTES CON DISCAPACIDADES EN ESCUELAS PÚBLICAS ECUATORIANAS. *Ciencia Latina Internacional*, 8(2).

doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10727

Supriadi, N., Jamaluddin, W., Suherman, S., & Komarudin, K. (8 de enero de 2025). El papel

del aprendizaje mixto en la mejora de la capacidad numérica y la creatividad en el aprendizaje de los estudiantes. *Revista de educación a distancia*, 25(81), 3. doi:

<https://doi.org/10.6018/red.619061>

UNESCO. (2020). Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción. *Unesco Biblioteca digital*.

Zapata, L. W., Merino, L. F., Moreno, J. E., Moposita, A. G., & Escobar, V. V. (2024).

Metodologías activas para impulsar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. Otros Horizontes, Otros Desafíos . *Ciencia Latina*, 8(3).

doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11454

7. Anexos

7.1 Anexo 1

RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES

Justificación del proyecto:

La necesidad de ese proyecto. ¿Por qué se va a hacer?

El proyecto nace de la necesidad de transformar la manera en que se concibe la educación en entornos urbanos, donde los modelos tradicionales han mostrado limitaciones para responder a las necesidades de estudiantes con diversas realidades y estilos de aprendizaje. En un mundo donde la tecnología avanza rápidamente, es esencial que los docentes cuenten con herramientas y metodologías innovadoras que les permitan mejorar la enseñanza y hacerla más accesible, dinámica e inclusiva. La educación no puede quedarse atrás en esta era digital, y la formación docente debe evolucionar para garantizar que los estudiantes reciban una enseñanza acorde con los desafíos del presente y del futuro.

Se busca fortalecer las competencias digitales y pedagógicas de los docentes, promoviendo un aprendizaje más participativo y significativo. A través de metodologías activas, los educadores podrán diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas, que fomenten el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la creatividad en el aula. No se trata solo de incorporar tecnología en la enseñanza, sino de transformar la manera en que se aprende, impulsando una educación más cercana, flexible y adaptada a la realidad de los estudiantes.

La implementación de esta capacitación responde a la necesidad de generar mayor equidad en la educación. No todos los docentes tienen acceso a formación continua en herramientas digitales y metodologías innovadoras, lo que puede generar brechas en la calidad educativa. Al ofrecer un programa estructurado y accesible, se busca democratizar el conocimiento y brindar a cada docente la oportunidad de actualizarse y mejorar sus estrategias didácticas.

Este proyecto no solo beneficiará a los docentes, sino que tendrá un impacto positivo en la comunidad educativa en su conjunto. Al transformar la práctica pedagógica, se generarán entornos de aprendizaje más inclusivos y efectivos, donde los estudiantes podrán desarrollar habilidades clave para su futuro. La innovación y la tecnología se convierten así en aliados fundamentales para fortalecer la educación y preparar a las nuevas generaciones para los retos de una sociedad en constante cambio.

2. Finalidad del proyecto ¿Para qué se va a hacer?

Este proyecto propuesto tiene la finalidad de fomentar el diseño de un programa de capacitación sobre metodologías activas e inclusivas para transformar la formación docente en contextos urbanos, se vuelve de gran importancia para la Escuela CYI (Clemente Yerovi Indaburu).

Este proyecto se va a hacer porque es necesario debido a que la institución posee diversas necesidades en cuanto al desconocimiento de las herramientas TIC que podrían ser usadas para la innovación de la educación, la institución tiene como propuesta para el siguiente año lectivo ofertar la educación híbrida (B-learning), en la que los estudiantes consigan desarrollar destrezas que le permitan a los estudiantes ser más competitivos y mediante el dominio de las herramientas digitales que hoy en día se utilizan en la mayoría de las instituciones. Por este motivo la falta de capacitación de los docentes en cuanto al uso de dichas herramientas es la problemática, por lo que un programa de capacitación en

Metodologías Activas será algo que les servirá en gran manera a una futura adopción de la educación híbrida.

3. ¿Qué problemáticas resuelve?

Busca resolver varias problemáticas que afectan la Escuela de educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”, principalmente la falta de formación docente en metodologías activas e inclusivas, lo que limita la capacidad de educadores para adaptar las prácticas a las necesidades existentes de sus estudiantes.

Además, la escasa integración de tecnologías en la enseñanza limita el proceso educativo, especialmente en un contexto urbano donde las TIC son esenciales para promover una educación accesible y dinámica. Por ende, es esencial la capacitación docente en metodologías como el Blended Learning, para superar estas barreras y transformar las prácticas pedagógicas.

Este proyecto busca capacitar a los docentes en metodologías activas que promuevan una participación más equitativa y favorezca el desarrollo integral de los estudiantes, asegurando que todos cuenten con las mismas oportunidades para desarrollarse y aprender sin importar sus contextos culturales o sociales.

Las exigencias que tiene. ¿Cómo se va a hacer?

En este apartado nos vamos a centrar en organizar el proyecto de manera sistemática, asegurando una gestión adecuada de recursos, la participación de equipos especializados y la implementación de mecanismos de evaluación continua que permitan adaptar y perfeccionar el proceso formativo a lo largo del tiempo. A continuación, detallo el “cómo se va a hacer”:

Estructura de Gestión y Coordinación

Definición de roles: Se establecerá un comité directivo y un coordinador del proyecto, que serán responsables de la planificación, ejecución y seguimiento de cada fase.

Equipos de trabajo: Se formarán equipos especializados (por ejemplo, equipo pedagógico, equipo TIC, y equipo de evaluación) para distribuir tareas y facilitar la toma de decisiones.

Planificación Estratégica y Cronograma

Plan de acción detallado: Se diseñará un plan que incluya cada actividad con fechas de inicio y fin, utilizando herramientas como un diagrama de Gantt.

Hitos y entregables: Se definirán hitos clave (como la finalización del diagnóstico, el desarrollo de materiales y la primera ronda de capacitación) para medir el avance del proyecto.

Asignación de Recursos y Capacitación en Infraestructura

Recursos humanos y materiales: Se realizará un inventario de los recursos disponibles y se identificarán las necesidades adicionales, tanto en personal como en equipamiento tecnológico (software, hardware y plataformas digitales).

Capacitación en TIC: Se organizarán talleres y sesiones prácticas para asegurar que los docentes conozcan y se sientan cómodos con las herramientas digitales que se utilizarán en la modalidad híbrida.

Metodología Pedagógica y Estrategia Formativa

Diseño del contenido formativo: Se desarrollará un currículo basado en metodologías activas e inclusivas, combinando sesiones teóricas, prácticas colaborativas y actividades en entornos virtuales.

Enfoque práctico y contextualizado: Se incluirán estudios de caso y simulaciones que permitan a los docentes aplicar lo aprendido en situaciones reales, facilitando la transición a la educación híbrida.

Implementación, Seguimiento y Evaluación Continua

Ejecución controlada: El proyecto se llevará a cabo siguiendo el cronograma establecido, con sesiones de capacitación programadas y actividades interactivas que fomenten la participación activa.

Monitoreo constante: Se implementarán indicadores de rendimiento y se llevarán a cabo evaluaciones periódicas (a través de encuestas, análisis de desempeño y reuniones de retroalimentación) para detectar áreas de mejora.

Plan de contingencia: Se identificarán posibles riesgos (como fallas técnicas o resistencia al cambio) y se establecerán estrategias para mitigarlos, garantizando la continuidad del proyecto.

Retroalimentación y Mejora Continua

Evaluación final y ajustes: Al concluir cada fase, se recogerán opiniones de los docentes y demás actores involucrados para ajustar el contenido y las metodologías según las necesidades emergentes.

Sostenibilidad: Se planificarán acciones para la actualización periódica del programa, asegurando que la capacitación se mantenga vigente y se adapte a los cambios tecnológicos y pedagógicos futuros.

5. ¿Misión, visión y valores de la institución con la que estéis relacionado el trabajo?

Visión: ofrecer una educación de calidad, accesible e inclusiva mediante la utilización de recursos que potencien un aprendizaje activo. La responsabilidad social asegura que la comunidad educativa se forme de manera competente mediante el uso responsable de herramientas virtuales, fomentando un aprendizaje activo, colaborativo y equitativo.

Misión: La institución se compromete a utilizar recursos innovadores y metodologías que fomenten el crecimiento intelectual y personal de la comunidad educativa lo que hace que en el presente proyecto se enlace a analizar la integración responsable de las metodologías activas e inclusivas en la formación docente para lograr una educación equitativa de calidad, pues lo que se busca es garantizar el acceso equitativo a los recursos tecnológicos educativos siguiendo un enfoque ético y organizado.

Valores:

Amor

Honestidad

Respeto

Solidaridad

Responsabilidad

Identidad

Introducción del código ético.

La importancia de un código ético en el contexto educativo es fundamental para garantizar una formación integral, justa e inclusiva. La educación no solo busca desarrollar habilidades intelectuales, físicas y emocionales en los estudiantes, sino también formar ciudadanos responsables y comprometidos con la sociedad. En este sentido, el establecimiento de principios éticos orienta la conducta de todos los actores involucrados en el proceso educativo: alumnado, familias, docentes, la institución y la comunidad.

Un código ético proporciona una guía clara para fomentar un ambiente de respeto mutuo, colaboración y crecimiento personal y profesional. Además, promueve la equidad y la inclusión, alineándose con la visión y misión de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”, que busca garantizar una educación de calidad mediante metodologías activas e inclusivas.

Compromisos y deberes en relación con el alumnado.

Garantizar el acceso equitativo a las herramientas digitales y metodologías innovadoras, promoviendo la participación activa y el aprendizaje significativo.

Fomentar la autonomía, el pensamiento crítico y la resolución de problemas mediante estrategias como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación.

Respetar la diversidad cultural, social y académica de los estudiantes, adaptando las estrategias de enseñanza según sus necesidades y contextos.

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

Fomentar respeto entre los actores de la Comunidad Educativa.

Conocer el uso de aplicaciones que ayuden al control y supervisión digital.

Proporcionar orientación a los padres y tutores sobre cómo pueden apoyar el aprendizaje de sus hijos en casa, así como colaborar en la resolución de problemas que puedan surgir.

Mantener una comunicación abierta y regular con las familias para informarles sobre el progreso académico, conductual y emocional de los estudiantes, así como para discutir cualquier preocupación o necesidad especial.

Trabajar conjuntamente con las familias para apoyar el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo la participación activa de los padres o tutores en el proceso educativo.

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.

Los docentes y la dirección de la institución deben mantener canales de comunicación fluidos y transparentes.

Los docentes deben comprometerse a mejorar sus habilidades y conocimientos pedagógicos, de manera que puedan estar actualizados a los diversos cambios que se presentan en el ámbito educativo.

La dirección y los docentes deben velar por que todas las decisiones tomadas en el ámbito educativo se basen en principios de justicia y equidad, garantizando ecuanimidad entre los agentes educativos.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

Dirigirse a sus compañeros utilizando un vocabulario adecuado en tono, palabras y frases, con actitudes amables y positivas.

Contribuir a la superación personal de sus compañeros

En el mejoramiento de la calidad académica que presenta un estudiante al reconocimiento de su aptitud, de conocimientos, experiencias, destrezas y hábitos.

Dialogar con sus compañeros para superar las diferencias personales evitando utilizar cualquier medio de comunicación para agredirse verbalmente.

Compromisos y deberes en relación con la profesión.

Desempeñar la labor docente con responsabilidad, ética y vocación de servicio, priorizando el bienestar y desarrollo integral del estudiantado.

Mantener una formación continua a través de la actualización pedagógica y disciplinar, asegurando el uso de estrategias de enseñanza innovadoras y adaptadas a las necesidades del contexto educativo.

Aplicar metodologías activas e inclusivas que fomenten la participación, el pensamiento crítico y el aprendizaje autónomo, promoviendo una educación de calidad.

Respetar la diversidad de pensamientos, creencias y valores dentro del ámbito educativo, garantizando un trato equitativo a todos los miembros de la comunidad escolar.

Actuar con integridad profesional, evitando cualquier tipo de favoritismo, discriminación o conducta que pueda afectar la confianza y el respeto dentro del entorno educativo.

Colaborar con colegas, directivos y otros actores educativos para fortalecer el trabajo en equipo y la construcción de un ambiente de aprendizaje positivo y enriquecedor.

Fomentar la reflexión pedagógica y la autoevaluación como herramientas para mejorar el desempeño docente y la calidad de la enseñanza.

Contribuir activamente a la transformación educativa y social, impulsando iniciativas que promuevan la equidad, la inclusión y el acceso universal a una educación de calidad (Zambrano & Guzmán, 2022).

Compromisos y deberes en relación con la sociedad.

Promover el acceso a metodologías inclusivas que respondan a la diversidad social y educativa.

Implementar estrategias que permitan el uso efectivo de las Tic como herramientas de inclusión y no de exclusión.

Asegurar que la enseñanza promueva la equidad y acceso equitativo a oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes.

Garantizar que la formación docente responda a las necesidades reales de la sociedad, promoviendo una educación transformadora y sostenible.

Fomentar el aprendizaje colaborativo entre docentes, estudiantes y familias para generar una cultura inclusiva.

6.6 Promover el uso ético y responsable de la tecnología en la comunidad educativa.

Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

Introducción de la guía de buenas prácticas.

En la actualidad, los entornos virtuales de aprendizaje han tomado gran relevancia en el ámbito educativo, permitiendo la interacción entre estudiantes, docentes y otros participantes a través de diversas plataformas digitales. Estas herramientas tecnológicas no solo optimizan los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que también fomentan la colaboración y la construcción colectiva del conocimiento (Darder, Pineda, & Salinas, 2024). Sin embargo, la comunicación en estos espacios requiere de normas y prácticas específicas que garanticen un ambiente dinámico y de respeto con sus participantes.

El propósito de esta guía es ofrecer recomendaciones y pautas oportunas para mejorar la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje, promoviendo una interacción efectiva, ética y respetuosa. A través del uso adecuado de las TIC, se busca potenciar el intercambio de conocimientos, fortalecer el trabajo en equipo para de esta manera fomentar una comunidad de aprendizaje en la que primen el respeto y la empatía (Ruiz Bolívar, 2016). En el marco del proyecto final, esta guía servirá como un recurso clave para optimizar la participación y el desempeño de todos los actores involucrados en el proceso educativo digital.

Esta guía está dirigida a todos los participantes de un entorno educativo digital, incluyendo estudiantes, docentes, tutores y administradores. Al seguir estas recomendaciones, cada usuario podrá contribuir a un espacio más inclusivo, organizado y eficiente para el aprendizaje en línea.

Justificación

La importancia de un código ético en el contexto educativo es fundamental para garantizar una formación integral, justa e inclusiva. La educación no solo busca desarrollar habilidades intelectuales, físicas y emocionales en los estudiantes, sino también formar ciudadanos responsables y comprometidos con la sociedad. En este sentido, el establecimiento de principios éticos orienta la conducta de todos los actores involucrados en el proceso educativo: alumnado, familias, docentes, la institución y la comunidad.

Un código ético proporciona una guía clara para fomentar un ambiente de respeto mutuo, colaboración y crecimiento personal y profesional, se crea un entorno propicio para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes, donde no solo se busca su éxito académico, sino también su formación como seres humanos conscientes y solidarios. Además, promueve la equidad y la inclusión, alineándose con la visión y misión de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”, que busca garantizar una educación de calidad mediante metodologías activas e inclusivas.

Las metodologías activas, al ser adoptadas por los docentes, brindan una oportunidad invaluable para diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas. Estas metodologías permiten involucrar a los estudiantes de manera activa en su proceso de aprendizaje, alentándolos a participar, investigar, colaborar y reflexionar críticamente sobre los contenidos. De esta manera, no solo se fomenta la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades clave como el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo, competencias indispensables para el contexto actual.

La incorporación de tecnologías ha transformado la educación a distancia, abriendo nuevos espacios para la comunicación mediante foros, chats, videoconferencias y plataformas colaborativas. Es vital que los docentes orienten a los estudiantes hacia un uso responsable y respetuoso de estos recursos, promoviendo la expresión clara y fundamentada de ideas, la escucha activa y la empatía para prevenir conflictos o malentendidos. Asimismo, es conveniente establecer normas básicas que regulen el lenguaje y las conductas adecuadas en estos entornos digitales.

En este proyecto, y considerando el perfil del alumnado, los foros de discusión deben ser espacios que fomenten el pensamiento crítico constructivo y una actitud respetuosa. Para ello, se sugiere que los docentes planteen preguntas abiertas que motiven la reflexión, promuevan la participación equitativa y moderen las intervenciones para asegurar que las aportaciones sean valiosas y respetuosas. Además, implementar la técnica de "tormenta de ideas" permitirá explorar diversas perspectivas sobre los temas y organizarlas de forma colaborativa.

En las redes sociales, se debe propiciar una comunicación adecuada —asertiva, respetuosa y constructiva— entre estudiantes y docentes, para facilitar la expresión de inquietudes, dudas y logros académicos. Es crucial evitar conductas como la descalificación personal, el uso de lenguaje ofensivo o la propagación de información errónea. Una estrategia efectiva es acordar previamente las reglas de interacción, garantizando la cortesía, la cita de fuentes confiables y el respeto por la diversidad de opiniones.

Aprendizaje Híbrido (Blended Learning) y la capacitación docente

Más conocido como B-Learning, es un tipo de aprendizaje mixto porque combina el aprendizaje presencial con la tecnología digital, a pesar de no ser algo nuevo, es un aprendizaje que está ganando mayor popularidad en la actualidad, pues genera mayor motivación en estudiantes, logrando mayor satisfacción y mejores resultados. (Supriadi, Jamaluddin, Suherman, & Komarudin, 2025)

Si bien en las ciudades hay mayor acceso a la tecnología en comparación con zonas rurales, su distribución sigue siendo desigual, lo que afecta la equidad en el aprendizaje. Una de las principales barreras es la conectividad deficiente, ya que en algunas instituciones la falta de acceso estable a internet limita la posibilidad de implementar estrategias basadas en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Mayorga, Tagua, Muyulema, & Velasteguí, 2024)

Para superar estos desafíos, es fundamental promover la capacitación y el acompañamiento docente mediante programas de formación continua que les permitan desarrollar habilidades en metodologías activas (Jaramillo, 2024).

Además, es clave fomentar el uso de plataformas digitales de acceso gratuito y materiales educativos adaptados a distintos contextos.

La capacitación docente es esencial para que el profesor sepa cómo enseñar; debido que, no basta con que poseer conocimientos de la asignatura o de su actividad profesional, sino que, también conozca estrategias y metodologías para llegar con el conocimiento a sus estudiantes, siendo esta una actividad inherente a la docencia, por cuanto la ciencia está constante cambio, más aún en la actualidad en que el conocimiento es ubicuo y abierto por lo

que puede llegar a diferentes lugares, en suma es una forma de actualizar al docente.
(Andrade, 2020, pág. 48)

La formación docente continua no solo se refiere al dominio del contenido, sino a cómo adaptarse a nuevas tecnologías, enfoques pedagógicos y maneras de conectarse con los estudiantes, que hoy en día tienen acceso a mucha información.

Principios generales de comunicación

Para favorecer una comunicación armónica y respetuosa en los entornos virtuales de aprendizaje, es importante seguir los siguientes principios:

Usar un lenguaje claro y respetuoso en todas las interacciones.

Mantener un tono cordial y empático al expresarse.

Ten siempre en cuenta la empatía para con los demás.

Fomentar el intercambio de ideas en un ambiente colaborativo.

Evitar la descalificación personal y el uso de lenguaje ofensivo.

En las actividades colaborativas en línea se debe asegurar que todos los miembros del grupo participen de manera equitativa.

La interacción debe estar centrada en la cooperación y el trabajo en equipo, donde se favorezca la comunicación clara y el intercambio de ideas.

Es fundamental que los docentes monitoreen y guíen el progreso de los grupos, ayudando a resolver cualquier conflicto que pueda surgir y fomentando el aprendizaje colaborativo.

En sesiones síncronas, como las realizadas a través de Zoom, es fundamental generar un ambiente de confianza donde todos los participantes se sientan cómodos para compartir sus opiniones. La participación equitativa y el pensamiento crítico deben ser promovidos en todas las discusiones.

Uso de herramientas digitales

Para aprovechar al máximo las plataformas tecnológicas en la educación, es importante:

Utilizar las herramientas digitales de manera responsable.

Conocer las normas de uso de cada plataforma y actualizarse constantemente.

Compartir recursos relevantes y accesibles para todos los participantes.

Implementar herramientas como **Genially**, **Kahoot**, **Padlet** y **Canva** para dinamizar el aprendizaje y fomentar la interacción.

A continuación se detallarán las normas de comportamiento y el uso de las herramientas digitales nombradas anteriormente:

Genially:

Normas de comportamiento:

Respeto y ética: Se debe mantener un trato cordial y respetuoso con los demás usuarios, evitar comentarios ofensivos, discriminatorios o inapropiados.

Uso adecuado del lenguaje: Es indispensable usar un lenguaje claro, profesional y apropiado para el contexto educativo o laboral.

Colaboración y trabajo en equipo: En el caso de trabajar en proyectos colaborativos, se debe respetar las contribuciones de los demás y fomentar un ambiente de cooperación.

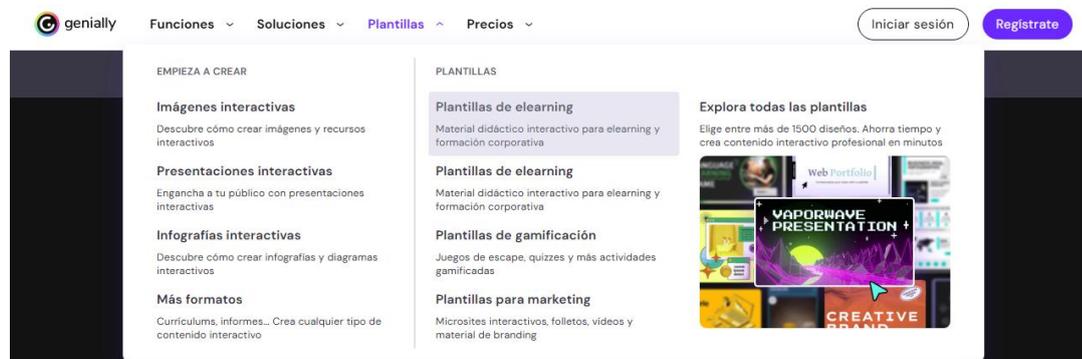
Uso responsable de los recursos: Se debe tener cuidado con el contenido con derechos de autor, ya que este debe usarse con los permisos adecuados. Ten en cuenta que puedes utilizar imágenes, videos y otros elementos con licencias libres o con atribución correspondiente.

Uso de la plataforma Genially:

En esta plataforma se puede registrar gratis y empezar a crear presentaciones propias.



Se puede usar plantillas prediseñadas e ir las modificando de acuerdo al gusto personal.



Si se trabaja en equipo, se debe usar las opciones de colaboración de manera responsable.

Antes de compartir un Genially, es recomendable revisar la ortografía, gramática y claridad del contenido para garantizar la calidad del trabajo.

Kahoot:

Normas de comportamiento:

Respeto y ética: Se debe mantener un trato cordial y respetuoso con los demás usuarios, evitar comentarios ofensivos, discriminatorios o inapropiados.

Uso adecuado del lenguaje: Es indispensable usar un lenguaje claro, profesional y apropiado para el contexto educativo o laboral.

Colaboración y trabajo en equipo: En el caso de trabajar en proyectos colaborativos, se debe respetar las contribuciones de los demás y fomentar un ambiente de cooperación.

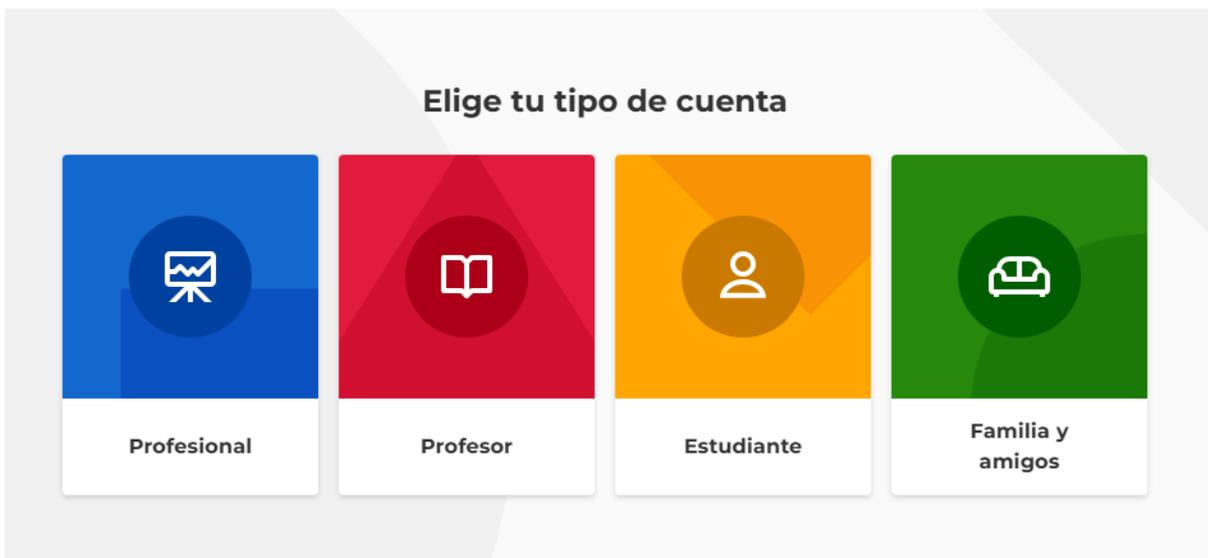
Participación activa: Se debe respetar los tiempos de respuesta y seguir las reglas del juego para fomentar una competencia sana y justa. (S.L, 2015)

Uso de la plataforma Kahoot:

En esta plataforma se puede registrar gratis y empezar a crear cuestionarios o juegos.



Se debe elegir el tipo de cuenta a utilizar y tipo de trabajo.



Se debe evitar crear juegos con contenido ofensivo, engañoso o que no cumpla con los objetivos educativos o recreativos.

En entornos educativos, los docentes o administradores deben supervisar la creación y uso de los Kahoots para garantizar su adecuado empleo. (Goldman Sachs Asset Management, 2024)

Padlet:

Normas de comportamiento:

Respeto y ética: Se debe mantener un trato cordial y respetuoso con los demás usuarios, evitar comentarios ofensivos, discriminatorios o inapropiados.

Uso adecuado del lenguaje: Es indispensable usar un lenguaje claro, profesional y apropiado para el contexto educativo o laboral.

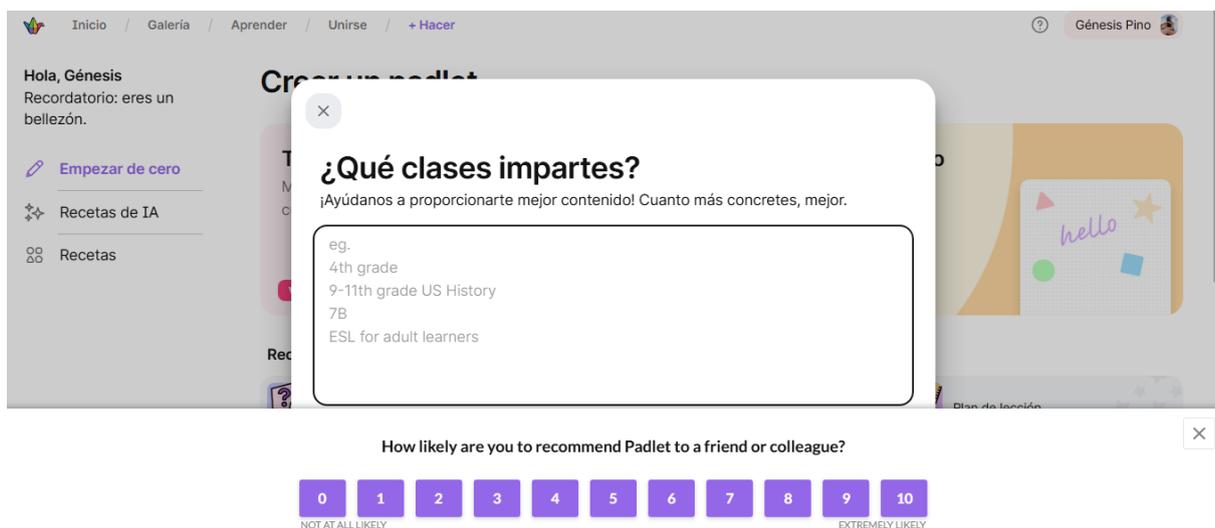
Colaboración y trabajo en equipo: En el caso de trabajar en proyectos colaborativos, se debe respetar las contribuciones de los demás y fomentar un ambiente de cooperación.

Privacidad y seguridad: No compartas información personal o confidencial en los tableros públicos. Mantén el respeto por la privacidad de los demás.

Uso de la plataforma Padlet:

Se debe acceder y registrarse teniendo en cuenta que no se debe compartir las credenciales.

Luego es importante completar la información solicitada para poder continuar.



Se debe elegir el diseño del Padlet a utilizar.



Se recomienda crear Padlets organizados en los que el contenido sea claro para los demás.

En entornos educativos o colaborativos, el creador del Padlet debe revisar y gestionar las publicaciones para garantizar su calidad y pertinencia. (Goel & Piyush, 2008)

Canvas:

Normas de comportamiento:

Respeto y ética: Se debe mantener un trato cordial y respetuoso con los demás usuarios, evitar comentarios ofensivos, discriminatorios o inapropiados.

Uso adecuado del lenguaje: Es indispensable usar un lenguaje claro, profesional y apropiado para el contexto educativo o laboral.

Colaboración y trabajo en equipo: En el caso de trabajar en proyectos colaborativos, se debe respetar las contribuciones de los demás y fomentar un ambiente de cooperación.

Privacidad y seguridad: No compartas información personal, contraseñas o datos sensibles en la plataforma. Respeta la privacidad de los demás usuarios.

Uso de la plataforma Canvas:

Se debe acceder y registrarse teniendo en cuenta que no se debe compartir las credenciales.



Esta plataforma es mucho más formal, ya que netamente se usa para acceder (en el caso de los estudiantes) al contenido de la materia, ver las tareas programadas por el docente, realizar test, etc.

Se recomienda usar estos espacios para el aprendizaje y la discusión académica. Evitar contenido irrelevante, spam o mensajes que no aporten al objetivo del curso.

(Osterwalder & Pigneur, 2010)

Conclusiones

El uso de metodologías activas y la promoción de prácticas comunicativas saludables en entornos virtuales son esenciales para mejorar el aprendizaje y la convivencia digital.

Los docentes desempeñan un rol fundamental al modelar comportamientos adecuados y orientar a los estudiantes en el uso ético y productivo de las tecnologías.

Estas prácticas no solo facilitan la comprensión de los contenidos académicos, sino que también fortalecen habilidades sociales, emocionales y cognitivas imprescindibles en la era digital.

Recomendaciones

Definir desde el inicio normas claras sobre la comunicación en entornos virtuales y garantizar que todos los participantes las comprendan y acepten.

Promover la empatía, la escucha activa y el respeto mutuo en todas las interacciones digitales.

Elegir plataformas acordes a los objetivos de aprendizaje y asegurar que sean accesibles para todos los estudiantes.

Incentivar la retroalimentación constructiva, enseñando a los estudiantes a dar y recibir críticas de manera respetuosa y reflexiva.

Brindar capacitación periódica en competencias digitales para optimizar el uso de las tecnologías en la educación. Estas capacitaciones se desarrollarán a través de la plataforma Canvas, permitiendo un seguimiento personalizado y materiales interactivos para la formación docente.

La aplicación de estas estrategias permitirá consolidar una comunidad educativa digital más equitativa, participativa y comprometida con la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje.

DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES

Recursos digitales educativos

Contextualización

Este proyecto forma parte de un módulo formativo virtual diseñado para docentes de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”, una institución ubicada en un entorno urbano diverso, donde confluyen múltiples realidades culturales, sociales y económicas. Este contexto representa tanto un desafío como una oportunidad para repensar las prácticas educativas y adecuarlas a las necesidades de los docentes y estudiantes del siglo XXI.

La propuesta surge en respuesta a una necesidad concreta identificada por la propia institución: fortalecer las competencias digitales y pedagógicas del profesorado, especialmente en vista de la transición progresiva hacia un modelo de enseñanza híbrido (B-learning). En este sentido, se pretende acompañar a los docentes en un proceso de actualización que no solo mejore su dominio técnico de las herramientas digitales, sino que también enriquezca su práctica educativa mediante el uso de metodologías activas e inclusivas.

El grupo destinatario está conformado por docentes con alto compromiso profesional, interesados en mejorar su práctica pedagógica, pero que enfrentan limitaciones debido a su escasa experiencia en el uso de TIC. Muchos de ellos muestran cierta resistencia al cambio, motivada no por falta de interés, sino por una baja familiaridad con entornos digitales educativos. Por ello, se parte de un nivel de competencia digital básico a intermedio, lo que implica diseñar una formación accesible, gradual y centrada en sus propias necesidades y contextos.

Este módulo contempla tres sesiones virtuales de 90 minutos cada una, implementadas a través de la plataforma Canvas, seleccionada por su capacidad para integrar recursos, facilitar la comunicación y monitorear el progreso del grupo. Cada sesión estará apoyada en el uso de herramientas digitales de carácter gratuito, intuitivo y multiplataforma, como Genially, Canva, Padlet, Jamboard y Google Docs, que permitirán diseñar experiencias formativas activas, colaborativas y significativas. Estas herramientas han sido elegidas no solo por su funcionalidad, sino también por su compatibilidad con entornos híbridos y su facilidad de adaptación a distintos niveles de competencia digital.

En resumen, esta capacitación no se limita a enseñar el uso técnico de ciertos recursos digitales, sino que busca transformar la práctica docente desde una mirada pedagógica renovadora, fomentando el pensamiento crítico, la inclusión, la participación y la creación de ambientes de aprendizaje más dinámicos, justos y adaptados a la diversidad de la comunidad escolar.

Justificación Curricular Objetivo general del módulo

Capacitar a los docentes en el uso de metodologías activas e inclusivas apoyadas en recursos digitales, con el fin de promover experiencias de enseñanza-aprendizaje transformadoras en contextos urbanos diversos.

Objetivos específicos

Integrar herramientas TIC accesibles en el diseño de actividades didácticas activas.

Conocer y aplicar los principios del aprendizaje colaborativo, inclusivo y centrado en el estudiante.

Promover el diseño de secuencias didácticas híbridas que fomenten la participación y el pensamiento crítico.

Reflexionar sobre la práctica docente desde la perspectiva de equidad y accesibilidad.

Contenidos

Conceptuales:

Principios de metodologías activas: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), aula invertida, gamificación.

Fundamentos del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Rol del docente en entornos híbridos.

Procedimentales:

Uso de herramientas como Genially, Canva, Padlet y Jamboard.

Diseño de micro-lecciones interactivas.

Elaboración de secuencias híbridas accesibles.

Actitudinales:

Apertura al cambio e innovación.

Compromiso con una educación inclusiva y transformadora.

Valoración del aprendizaje centrado en el estudiante.

Criterios de evaluación

Elabora una actividad con TIC que refleje una metodología activa.

Participa en tareas colaborativas virtuales.

Justifica sus decisiones desde un enfoque inclusivo.

Diseña una secuencia híbrida con DUA y recursos digitales pedagógicos.

Fundamentación teórica y pertinencia

En el contexto educativo actual, caracterizado por una creciente diversidad en las aulas y la necesidad de adaptarse a entornos de enseñanza híbridos, es fundamental que los docentes desarrollen competencias que les permitan diseñar e implementar estrategias pedagógicas inclusivas y efectivas. Este módulo formativo responde a esa necesidad, proporcionando a los docentes herramientas y enfoques que faciliten la creación de experiencias de aprendizaje significativas para todos los estudiantes.

Las metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aula invertida y la gamificación, han demostrado ser efectivas para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Estas metodologías promueven un aprendizaje más profundo y significativo, al situar al estudiante en el centro del proceso educativo y al fomentar la colaboración y el pensamiento crítico. Según (Puga, J, 2015), las metodologías activas se caracterizan por colocar al estudiante como protagonista de su aprendizaje, promoviendo un enfoque constructivista y colaborativo.

Por otro lado, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) ofrece un marco para la creación de entornos de aprendizaje accesibles e inclusivos. Al considerar la variabilidad del alumnado desde el inicio del diseño curricular, el DUA permite anticipar y eliminar

barreras al aprendizaje, garantizando que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para alcanzar el éxito educativo. Según (García, 2022), la formación del profesorado en paradigmas pedagógicos transformadores e inclusivos como el DUA es esencial para alcanzar una verdadera inclusión educativa.

La integración de tecnologías digitales en la enseñanza es otro aspecto clave de este módulo. Herramientas como Genially, Canva, Padlet y Jamboard no solo facilitan la creación de recursos educativos interactivos y atractivos, sino que también permiten adaptar los

contenidos a las necesidades y preferencias de los estudiantes, en línea con los principios del DUA. De acuerdo con (Chavarría, 2019), es necesario que los docentes desarrollen una comprensión profunda de los principios del DUA y de cómo aplicarlos en su práctica diaria para garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes.

Además, la formación docente en el uso de estas herramientas digitales debe ir acompañada de una reflexión crítica sobre la práctica educativa y un compromiso con la equidad y la accesibilidad. Como señala (Chavarría, 2019), es necesario que los docentes desarrollen una comprensión profunda de los principios del DUA y de cómo aplicarlos en su práctica diaria para garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes.

Este módulo formativo busca empoderar a los docentes para que se conviertan en agentes de cambio en sus comunidades educativas, capaces de diseñar e implementar estrategias pedagógicas activas, inclusivas y apoyadas en tecnologías digitales, que respondan a las necesidades de todos los estudiantes y que promuevan una educación más equitativa y de calidad.

Recursos Digitales Educativos Planteados

El módulo formativo se estructura en tres sesiones virtuales de 90 minutos cada una, diseñadas para fortalecer las competencias digitales y pedagógicas de los docentes de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”. A continuación, se detallan los recursos digitales propuestos para cada sesión, junto con su justificación pedagógica:

Sesión 1: ¿Qué son y cómo aplicar las metodologías activas?

Recursos: Presentación interactiva en (Geneally, s.f.) y foro de reflexión en Padlet.

Justificación: Genially es una herramienta que permite crear presentaciones interactivas y visualmente atractivas, facilitando la comprensión de conceptos complejos mediante el uso de elementos multimedia y animaciones. Esta herramienta promueve un aprendizaje activo y autónomo, al permitir que los docentes exploren los contenidos a su propio ritmo.

Por otro lado, Padlet es una plataforma que facilita la creación de murales colaborativos en línea, donde los participantes pueden compartir ideas, reflexiones y recursos en tiempo real. Esta herramienta fomenta la participación activa y el aprendizaje colaborativo, al permitir que los docentes expresen sus opiniones y aprendan de las experiencias de sus colegas. (Educación 3.0, 2019)

Sesión 2: Herramientas digitales para el aula activa e inclusiva

Recursos: Video tutorial y actividad práctica con Canva y Jamboard.

Justificación: (Canva, s.f.) es una plataforma de diseño gráfico en línea que ofrece una amplia variedad de plantillas y recursos visuales, permitiendo a los docentes crear materiales educativos atractivos e inclusivos sin necesidad de tener conocimientos avanzados en diseño. Esta herramienta es especialmente útil para representar información de manera visual, facilitando la comprensión de los contenidos por parte de todos los estudiantes.

Jamboard, por su parte, es una pizarra digital colaborativa desarrollada por Google, que permite a los usuarios trabajar conjuntamente en tiempo real. Esta herramienta es ideal para fomentar la creatividad y el trabajo en equipo, ya que permite a los docentes y estudiantes compartir ideas, realizar lluvias de ideas y construir conocimiento de manera conjunta.

Sesión 3: Diseño de una secuencia didáctica inclusiva

Recursos: Plantilla editable en Google Docs y rúbrica de evaluación.

Justificación: Google Docs es una herramienta de procesamiento de texto en línea que permite la edición y colaboración en tiempo real. Esta plataforma es ideal para el diseño de secuencias didácticas, ya que facilita la co-creación de documentos, la retroalimentación inmediata y el seguimiento del progreso de los participantes.

La rúbrica de evaluación, integrada en el documento, proporciona criterios claros y objetivos para valorar la calidad de las secuencias didácticas diseñadas por los docentes. Esta herramienta es fundamental para garantizar la coherencia y la equidad en la evaluación, así como para orientar a los docentes en la mejora continua de sus prácticas pedagógicas.

Preguntas de Reflexión durante el Diseño

¿Cómo asegurar que todos los docentes puedan participar plenamente?

Para garantizar la participación plena de todos los docentes, se han seleccionado herramientas digitales gratuitas, accesibles y de uso intuitivo, como Genially, Padlet, Canva, Jamboard y Google Docs. Estas herramientas permiten una interacción sencilla y efectiva, incluso para aquellos con poca experiencia en el uso de tecnologías digitales. Además, cada sesión incluye guías paso a paso, tutoriales y soporte en tiempo real a través de la plataforma Canva, lo que facilita el aprendizaje autónomo y la resolución de dudas. Esta estrategia se alinea con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que promueve la creación de entornos de aprendizaje flexibles y accesibles para todos los estudiantes, incluyendo a los docentes en formación.

¿Qué impacto tiene aplicar el enfoque inclusivo desde el diseño?

Aplicar el enfoque inclusivo desde el diseño, mediante la implementación del DUA, permite anticiparse a la diversidad de necesidades del alumnado y fomentar una cultura pedagógica más empática, proactiva e inclusiva. El DUA se basa en tres principios fundamentales: proporcionar múltiples formas de representación, de acción y expresión, y de implicación, lo que facilita el acceso al aprendizaje y la participación de todos los estudiantes. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en este enfoque amplía las posibilidades de personalización y adaptación de los contenidos educativos, promoviendo una educación más equitativa y de calidad.

¿Cómo evaluar el aprendizaje activo de los docentes?

La evaluación del aprendizaje activo de los docentes se llevará a cabo mediante la utilización de rúbricas, coevaluaciones y productos colaborativos que reflejen no solo los conocimientos teóricos adquiridos, sino también la aplicación práctica de lo aprendido. Estas estrategias de evaluación permiten valorar el desarrollo de competencias digitales

y pedagógicas, así como la capacidad de diseñar e implementar actividades didácticas inclusivas y efectivas. Además, fomentan la reflexión crítica sobre la propia práctica docente y el compromiso con la mejora continua.

¿Qué barreras podrían surgir y cómo abordarlas?

Durante el proceso de formación, es posible que surjan barreras como la resistencia al uso de TIC, la falta de familiaridad con las herramientas digitales o la inseguridad frente a nuevas metodologías pedagógicas. Para abordar estas dificultades, se ofrecerá un acompañamiento cercano y personalizado, que incluirá experiencias exitosas compartidas por colegas, propuestas contextualizadas y actividades diseñadas para generar confianza progresiva en el uso de recursos digitales. Este enfoque busca crear un ambiente de aprendizaje seguro y motivador, que promueva la apertura al cambio y la innovación educativa.

Conclusiones del proceso

El desarrollo de este diseño teórico nos ha permitido comprender que capacitar a los docentes no implica únicamente enseñarles a usar herramientas tecnológicas, sino acompañarlos en un proceso de transformación pedagógica más profundo, que toca sus creencias, su forma de relacionarse con el conocimiento y con sus estudiantes. Ha quedado claro que la integración

de metodologías activas e inclusivas no puede ser un añadido superficial, sino el núcleo desde donde se construye toda práctica educativa significativa.

Uno de los aprendizajes más importantes ha sido entender que la accesibilidad no debe considerarse como un ajuste posterior, sino como un principio de diseño que orienta desde el inicio cualquier propuesta formativa. Al aplicar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), nos anticipamos a la diversidad del grupo docente, facilitando una experiencia más equitativa y efectiva. Esta mirada inclusiva nos permitió proponer recursos que no solo fuesen funcionales, sino también sensibles al contexto, como Genially, Canva, Padlet, Jamboard y Google Docs, herramientas que demostraron su valor por ser accesibles, flexibles y colaborativas.

También comprobamos que los docentes no parten todos del mismo nivel, por lo que se requiere de una planificación diferenciada que respete sus trayectorias, fortalezca su confianza y reconozca sus saberes previos. Esta diversidad interna, lejos de ser un obstáculo, se convirtió en una oportunidad para enriquecer la propuesta formativa con estrategias activas, participativas y contextualizadas, como las actividades reflexivas en Padlet o las prácticas colaborativas en Canva y Jamboard.

Uno de los mayores desafíos fue mantener un equilibrio entre el componente tecnológico y el pedagógico. Si bien el uso de TIC es indispensable en entornos híbridos, descubrimos que la tecnología solo cobra sentido cuando se pone al servicio de una intención educativa clara y humana. Este principio guió la selección de recursos, la estructura de las sesiones y el enfoque inclusivo del módulo.

Finalmente, esta experiencia reafirma nuestra convicción de que la capacitación docente en TIC, metodologías activas y diseño inclusivo no solo mejora la calidad de la enseñanza, sino que también fortalece la equidad educativa. Una formación que escucha, que se adapta, que propone y transforma, es la base para una educación que no deje a nadie atrás. Este proyecto es un primer paso hacia ese objetivo: una educación más justa, innovadora y sensible a las realidades de quienes enseñan y aprenden.

Material Multimedia

Contextualización

El grupo objetivo de este proyecto está conformado por docentes en formación y en ejercicio, principalmente de nivel básico y medio, quienes desempeñan su labor en contextos urbanos caracterizados por una diversidad sociocultural creciente. La mayoría de estos profesionales tiene entre 25 y 45 años, posee estudios superiores (licenciatura o posgrado) y muestra un alto

grado de compromiso con su labor educativa. Su interés se centra en fortalecer sus competencias pedagógicas y digitales para responder de forma pertinente a los retos del siglo XXI.

Muchos de estos docentes ya han transitado por experiencias de enseñanza remota o híbrida, lo que ha generado una conciencia clara sobre la necesidad de actualizar sus prácticas mediante metodologías activas y herramientas tecnológicas. Sin embargo, se identifican niveles heterogéneos de competencia digital: algunos tienen habilidades básicas y otros intermedias, lo que obliga a diseñar recursos accesibles, graduales y flexibles que permitan avanzar desde lo técnico hacia lo pedagógico.

En cuanto al consumo de contenido audiovisual, se observa una preferencia clara por plataformas visuales e intuitivas como YouTube, Genially, Canva y redes sociales como Facebook y TikTok, que se han convertido en fuentes habituales de aprendizaje e inspiración docente. Estos usuarios valoran especialmente los recursos que combinan múltiples canales comunicativos —como imagen, texto, voz y música—, y muestran afinidad por aquellos materiales que permiten interacción, exploración autónoma y aplicación inmediata en sus aulas.

Por tanto, el diseño de este proyecto no solo responde a una necesidad técnica, sino a una demanda pedagógica más profunda: crear recursos que conecten con los hábitos digitales reales del profesorado, que promuevan su empoderamiento profesional y que estén alineados con los principios de inclusión, participación y aprendizaje activo.

Preguntas De Reflexión Previas Al Guion Multimedia

¿Qué?

El contenido de este proyecto gira en torno a la implementación práctica de metodologías activas, con énfasis en el uso de herramientas digitales accesibles y versátiles que contribuyan al diseño de aulas inclusivas, participativas y centradas en el estudiante. A través de los materiales desarrollados, se pretende abordar de manera clara y pedagógica los principios fundamentales de metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aula invertida, la gamificación y el aprendizaje colaborativo, resaltando su valor en contextos educativos diversos.

Se incorporan ejemplos concretos y recursos multimedia que permiten visualizar cómo estas estrategias pueden aplicarse en el entorno real del aula, fomentando la autonomía, el pensamiento crítico y la motivación de los estudiantes. Estos contenidos no solo buscan explicar conceptos, sino también ofrecer guías prácticas y visuales que ayuden a los docentes

a trasladar la teoría a la práctica, mediante un diseño instruccional que contemple la diversidad, la equidad y el uso significativo de las TIC.

Por ello, el enfoque del contenido se sustenta en una lógica pedagógica inclusiva, alineada con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con el fin de anticiparse a las necesidades del estudiantado y promover una enseñanza flexible, adaptada y efectiva.

¿Para quién?

El material educativo está dirigido principalmente a docentes en formación y en ejercicio de los niveles de educación básica- media. Este grupo destinatario se caracteriza por una diversidad de trayectorias académicas, niveles de competencia digital, estilos de enseñanza y realidades contextuales. Por tanto, el diseño del material parte del principio de inclusión, entendiendo que cada usuario aprende de manera diferente y se enfrenta a desafíos particulares en su práctica educativa.

En coherencia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el material busca ser accesible, adaptable y significativo para una amplia gama de usuarios. Se contemplan diferentes estilos de aprendizaje —visual, auditivo y kinestésico— mediante el uso de recursos audiovisuales interactivos, videos con narración, música, infografías dinámicas, ejemplos prácticos y guías de aplicación. Asimismo, se consideran

aspectos motivacionales, como el deseo de mejora profesional, el interés por la innovación educativa y la necesidad de adquirir herramientas concretas que faciliten una enseñanza más activa, inclusiva y contextualizada.

Adicionalmente, el material está pensado para ser reutilizable en diversos entornos educativos: desde aulas presenciales hasta contextos virtuales o híbridos. Esta versatilidad permite que pueda ser implementado por docentes con diferentes niveles de experiencia tecnológica, brindando oportunidades de formación continua, autoaprendizaje y desarrollo profesional colaborativo.

¿Para qué?

El propósito principal de este material es fortalecer las capacidades pedagógicas y tecnológicas del profesorado, dotándolos de estrategias didácticas innovadoras que favorezcan una enseñanza más activa, inclusiva y centrada en el estudiante. Se busca que los docentes no solo comprendan el marco teórico de las metodologías activas, sino que también puedan implementarlas de forma efectiva en sus contextos reales, adaptándolas a las características de sus estudiantes y a los recursos disponibles.

A través de estos recursos audiovisuales, se pretende promover la participación significativa de todo el alumnado, generando ambientes de aprendizaje que valoren la diversidad, la colaboración y el pensamiento crítico. El enfoque inclusivo del proyecto garantiza que cada estudiante, independientemente de sus condiciones o capacidades, tenga la oportunidad de acceder, participar y progresar en su proceso educativo.

En ese sentido, los objetivos educativos del material están alineados con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y la integración de las TIC, buscando que los docentes sean capaces de:

Diseñar actividades didácticas adaptadas a la diversidad de sus aulas.

Utilizar herramientas digitales para dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Fomentar entornos educativos más justos, motivadores y participativos.

En definitiva, el material no solo busca transmitir conocimientos, sino también transformar prácticas docentes, posicionando al profesorado como agente de cambio en

la construcción de una educación más equitativa, innovadora y comprometida con la realidad de sus estudiantes.

¿Cómo?

La producción del material educativo se llevará a cabo mediante el uso de herramientas digitales accesibles, intuitivas y versátiles que permiten integrar múltiples canales comunicativos en un solo recurso. Entre las principales plataformas seleccionadas se encuentran Genially, Canva y Filmora, cada una elegida estratégicamente por sus funcionalidades pedagógicas, posibilidades creativas y compatibilidad con diversos niveles de competencia digital docente.

Genially se utilizará para la creación de infografías interactivas, permitiendo al usuario explorar los contenidos de forma no lineal, mediante etiquetas, ventanas emergentes y enlaces a recursos complementarios. Esta herramienta potencia la autonomía del docente al ofrecer rutas personalizadas de aprendizaje y una experiencia visual dinámica.

Canva, por su parte, será empleada tanto para el diseño gráfico como para la producción de presentaciones y videos educativos. Su interfaz intuitiva y su amplio banco de recursos visuales la convierten en una plataforma ideal para elaborar materiales didácticos visualmente atractivos, funcionales y adaptados a diferentes estilos de aprendizaje.

Filmora, una herramienta de edición de video, será utilizada para producir videos narrativos que combinen voz (generada por IA), música de fondo y elementos visuales animados. Gracias a sus funciones de edición avanzada, esta plataforma facilita la creación de contenidos audiovisuales con un alto nivel de calidad, manteniendo la atención del usuario y mejorando la comprensión del mensaje pedagógico.

Estas herramientas permiten no solo la diversificación de formatos, sino también la personalización del contenido, haciendo posible atender a distintos perfiles docentes. Asimismo, todas ellas ofrecen versiones gratuitas con amplias funcionalidades, lo que garantiza su replicabilidad en contextos educativos con recursos limitados.

La elección de estas plataformas responde a una lógica pedagógica más que tecnológica: no se trata simplemente de "digitalizar" contenidos, sino de diseñar

experiencias de aprendizaje multimedia que promuevan la reflexión, la interacción y el desarrollo profesional docente desde un enfoque inclusivo e innovador.

¿Cuándo?

La planificación temporal para la producción de los materiales educativos se ha organizado en un periodo estimado de cuatro semanas, permitiendo un desarrollo progresivo, reflexivo y técnicamente viable. Esta distribución por fases responde tanto a las necesidades del proyecto como a una lógica de trabajo colaborativo que prioriza la calidad pedagógica del producto final.

Semana 1: Investigación y recopilación de información.

En esta etapa inicial se realiza la búsqueda, análisis y selección de contenidos teóricos y prácticos relacionados con metodologías activas, inclusión educativa y uso pedagógico de herramientas digitales. Se consultan fuentes académicas, artículos, guías didácticas y experiencias previas que nutran conceptualmente el desarrollo de los guiones multimedia. Además, se exploran recursos visuales, auditivos y audiovisuales relevantes para la producción de los materiales.

Semana 2: Diseño de guiones y selección de herramientas.

A partir de los insumos recopilados, se procede a la elaboración detallada de los guiones multimedia, definiendo objetivos didácticos, tipos de recursos, elementos interactivos y estrategias de accesibilidad. En paralelo, se seleccionan y prueban las herramientas digitales más adecuadas (Genially, Canva, Filmora, Suno, entre otras), considerando su funcionalidad, facilidad de uso y compatibilidad con los formatos deseados.

Semana 3: Producción de materiales.

Esta fase está dedicada a la creación técnica de los recursos audiovisuales, integrando narraciones, imágenes, música de fondo, animaciones y enlaces interactivos según lo previsto en los guiones. Se trabaja de forma iterativa, combinando creatividad y pedagogía, para asegurar que los materiales sean comprensibles, motivadores y alineados con los objetivos educativos del proyecto.

Semana 4: Revisión, ajustes y publicación.

Finalmente, se lleva a cabo una revisión integral de los materiales, evaluando aspectos como la coherencia didáctica, la accesibilidad, la calidad estética y la funcionalidad técnica. Se realizan los ajustes necesarios antes de publicar o compartir los recursos mediante enlaces (Genially, Canva, YouTube, Google Drive). Esta etapa también contempla la elaboración de una memoria explicativa y reflexiva que acompañe la entrega final del proyecto.

Este cronograma flexible permite una organización clara del trabajo, garantiza tiempos suficientes para la reflexión pedagógica y facilita la colaboración entre los miembros del equipo. Además, ofrece una estructura replicable para futuros proyectos educativos basados en la integración de TIC y metodologías activas.

Manifiesto de Herramientas y Recursos

Para la producción de los materiales educativos se ha seleccionado una combinación estratégica de herramientas digitales que permiten diseñar recursos multimedia accesibles, interactivos y con alto valor pedagógico. La elección de estas plataformas responde no solo a su funcionalidad técnica, sino también a su capacidad de promover el aprendizaje activo, la inclusión y la creatividad docente. A continuación, se describen las herramientas utilizadas y la justificación de su uso:

Genially

Esta plataforma fue elegida por su versatilidad para crear infografías y presentaciones interactivas, permitiendo una exploración no lineal del contenido. Gracias a sus opciones de etiquetas, ventanas emergentes, enlaces y animaciones, Genially facilita la construcción de materiales que estimulan la curiosidad del usuario y promueven un aprendizaje autónomo. Su interfaz amigable y la posibilidad de integrar recursos externos la convierten en una herramienta clave para representar contenidos complejos de forma visual, dinámica y accesible.

Canva

Utilizada tanto para el diseño gráfico como para la creación de videos educativos, Canva destaca por su facilidad de uso, su amplio banco de plantillas y elementos visuales, y su capacidad para integrar texto, imagen y audio en un solo recurso. Esta herramienta

permite elaborar contenidos visuales estéticamente cuidados, que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje y favorecen la atención y comprensión del mensaje. Además, su compatibilidad con formatos educativos y su enfoque colaborativo hacen de Canva una plataforma ideal para el diseño de recursos inclusivos.

Filmora

Filmora ha sido seleccionada como herramienta principal para la edición de videos narrativos, ya que permite integrar múltiples elementos multimedia (voz, música, imágenes, animaciones y transiciones) de manera profesional y sencilla. Gracias a sus funciones de edición intuitiva, se ha podido crear contenido audiovisual atractivo y bien estructurado, manteniendo la atención del usuario y reforzando los objetivos educativos. Su compatibilidad con diferentes formatos de exportación facilita la distribución de los materiales en diversas plataformas.

Jamboard

Esta pizarra digital colaborativa, desarrollada por Google, se ha incorporado como recurso para representar ideas, organizar información y fomentar la participación activa de los docentes durante el proceso formativo. Jamboard permite trabajar en tiempo real, realizar lluvias de ideas, construir mapas conceptuales y co-crear contenidos, promoviendo un enfoque de aprendizaje participativo y constructivista. Su accesibilidad desde distintos dispositivos y su uso intuitivo refuerzan su valor en contextos educativos híbridos o virtuales.

Suno

Para la composición de música de fondo personalizada, se ha utilizado Suno, una plataforma basada en inteligencia artificial que permite generar pistas sonoras adaptadas al tono y objetivo del recurso educativo. La incorporación de música de fondo mejora la experiencia audiovisual, añade una dimensión emocional al contenido y contribuye a mantener el interés y la concentración del usuario. Además, al generar piezas únicas, se garantiza la originalidad y la no vulneración de derechos de autor.

Google Drive (Docs, Slides, Forms)

Plataforma colaborativa para el diseño, almacenamiento y coedición de contenidos educativos. Facilita el trabajo sincrónico y asincrónico entre estudiantes y docentes.

En conjunto, estas herramientas han sido seleccionadas considerando criterios como la gratuidad, facilidad de acceso, compatibilidad con diversos niveles de competencia digital y su contribución al desarrollo de materiales pedagógicamente significativos, inclusivos y técnicamente sostenibles.

Guiones Multimedia

Guion multimedia 1

Título: ¿Qué son y cómo aplicar las metodologías activas?

Descriptivo: Infografía con contenido interactivo acerca de que son y cómo aplicar las metodologías activas. La interactividad está dada a través de etiquetas, ventanas y enlaces con contenido conceptual textual y apoyados por imágenes sobre los diferentes tópicos para amenizar la comprensión del tema propuesto. Además, con enlace a páginas de contenido conceptual sobre como las metodologías activas representan un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, que busca transformar el proceso de enseñanza- aprendizaje en un escenario dinámico y participativo.

Base didáctica: Contenido conceptual sobre los antecedentes de las metodologías activas, como base para diseñar un programa de capacitación integral y contextualizado, establecido en metodologías activas, (blended learning.) para optimizar los resultados educativos.

Tipo de recurso: Infografía, texto, imágenes

Parametrización: La infografía fue diseñada en Genially, aprovechando al máximo las posibilidades de interactividad y navegación autónoma del usuario. La estructura del recurso se basa en bloques temáticos con elementos interactivos como etiquetas, botones, ventanas emergentes y enlaces que permiten profundizar en los distintos aspectos de las metodologías activas. A continuación, se detallan los componentes configurados:

Etiquetas interactivas: Se colocaron en los conceptos clave como "aprendizaje activo", "rol del docente", "evaluación formativa" y "tipos de metodologías", permitiendo que al pasar el cursor o hacer clic sobre ellas, el usuario acceda a definiciones breves o ejemplos visuales que amplían la comprensión.

Ventanas emergentes: En los apartados más densos (por ejemplo, cuando se describen los tipos de metodologías activas o las estrategias para su implementación), se utilizaron ventanas pop-up con contenido textual ampliado e imágenes explicativas. Estas ventanas fueron diseñadas para mantener la claridad visual en la infografía principal, sin sobrecargarla con información.

Enlaces externos: Se integraron enlaces que conducen a recursos complementarios de alto valor académico, como artículos, blogs especializados y estudios en línea, permitiendo al usuario ampliar su aprendizaje si lo desea. Estos enlaces están debidamente identificados y ubicados al final de cada sección o dentro de botones visibles.

Imágenes ilustrativas: Se incluyeron imágenes en formato PNG de alta calidad que representan visualmente los conceptos explicados. Estas imágenes están integradas de manera armónica al diseño, aportando atractivo visual sin distraer del contenido pedagógico. Algunas de ellas también funcionan como botones interactivos que conducen a secciones internas del recurso.

Navegación estructurada: El recurso se configuró con una navegación libre pero orientada, de manera que el usuario pueda explorar el contenido en el orden que prefiera, pero sin perder el hilo lógico de los temas. Se incorporó un índice visual y una página final con recursos descargables o complementarios.

Adaptabilidad: El contenido fue optimizado para visualizarse correctamente en diferentes dispositivos (ordenadores, tablets y móviles), lo que permite a los docentes acceder a él en múltiples contextos. Archivar:

-Que son las metodologías activas y como aplicarlas (etiqueta:

<https://www.unir.net/revista/educacion/metodologias-activas/>

- Metodologías activas de evaluación para estudiantes de educación superior (ventana: <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/metodologias-activas-de-evaluacion-para-estudiantes-de-educacion-superior>

-Metodologías activas: definición, tipos y ejemplos (dos ventanas:

<https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/metodologias-activas-de-valoracion-para-estudiantes-de-educacion-superior>

<https://smowl.net/es/blog/metodologias-activas/>

-Metodologías Participativas en la Formación del Profesorado: Análisis de Estrategias Didácticas Activas y Colaborativas (etiqueta: <https://www.scielo.cl/pdf/rlei/v16n2/0718-7378-rlei-16-02-53.pdf>

Enlace al material:

Infografía realizada en Genially sobre ¿Qué son y cómo aplicar las metodologías activas?:

<https://view.genially.com/6817cd35c2620386b9a1f82f/interactive-content-metodologias-activas-e-inclusivas-para-transformar-la-formacion-docente-en-contextos-urbanos>

Imágenes en formato PNG:

<https://senseilearning.com/wp-content/uploads/2024/04/Ilustracion-blog-Metodologias-Activas-del-Aprendizaje-1024x717.png>

<https://i0.wp.com/csic.com.mx/wp-content/uploads/2017/04/Dise%C3%B1o-instruccional1.png?resize=170%2C273&ssl=1>

<https://www.rededuca.net/sites/default/files/2023-06/Dise%C3%B1o%20sin%20t%C3%ADtulo%20-%202023-06-14T093430.930.png>

<https://blog.reformamatematica.net/wp-content/uploads/2022/06/pngwing.com1-789bf232.png>

<https://thumbnails.genially.com/5616d5401561ec0ad0e05943/pdf/4dd4ceed-b28b-4d60-9619-f46c2bb44d14.png?2c8bdd38-e650-47ef-97f0-30f18ff8b729>

Conclusión:

En primera instancia, utilizar una herramienta como Genially puede parecer complicado al principio; sin embargo, basta con comenzar la creación de una infografía para descubrir que su uso es bastante intuitivo. La experiencia previa con herramientas como genially, canva o filmora; facilita aún más su manejo. Además, la posibilidad de editar en tiempo real representa una ventaja significativa, ya que permite actualizar los contenidos con facilidad. Esto la convierte en una herramienta reutilizable y adaptable para futuras clases o diferentes grupos de estudiantes.

Guion multimedia 2

Título: Video narrativo- Herramientas digitales para el aula activa e inclusiva.

Tipo de recurso: Video narrativo con imágenes, narración y música de fondo

Realizado en la aplicación Canva y uso de Jamboard como pizarra digital para presentación de contenidos

Descripción: En este recurso se explican las principales herramientas digitales que permiten dinamizar el proceso enseñanza aprendizaje, promoviendo la participación activa y la inclusión en el aula. Entre las herramientas que se mencionan esta: Canva, Genially, Kahoot, Padlet, Jamboard y Google Docs.

Parametrización: El video fue diseñado en la plataforma Canva, combinando elementos visuales, textuales y sonoros para brindar al usuario una experiencia audiovisual completa y coherente con los principios de accesibilidad y diseño didáctico. Se organizó en secciones temáticas donde se presentan diferentes herramientas digitales, con una narrativa fluida y ejemplos concretos de aplicación en el aula.

Componentes integrados:

Narración con voz generada por IA (voz en off):

La voz en off acompaña todo el video, guiando al usuario a través de las distintas herramientas y destacando sus principales funciones, beneficios y formas de implementación. Esta narración fue cuidadosamente redactada con un lenguaje claro, inclusivo y motivador.

Música de fondo motivacional (creada con IA en Suno):

Se incorporó una pista instrumental diseñada específicamente para este proyecto, con un ritmo moderno y amable, que busca mantener la atención del espectador sin interferir con la narración. El volumen de la música fue calibrado para no opacar la voz en off.

Letra propuesta para la música:

"Educar con el alma"

(Verso 1)

Con una idea y una conexión,
nace una clase con participación.

Tecnología con intención,
transforma el aula en innovación.

(Coro)

Enseñar, crear, conectar,
con cada mente despertar.

Canva, Kahoot, Padlet, emoción,
el aula es vida, es inclusión.

(Verso 2)

Jamboard en mano, ideas al volar,
Genially te invita a explorar.

Google Docs para colaborar,
juntos podemos transformar.

Imágenes ilustrativas:

Se incluyeron capturas reales del uso de cada herramienta digital: desde tableros colaborativos en Jamboard hasta quizzes en Kahoot o plantillas de diseño en Canva. Estas imágenes fueron dispuestas en transiciones suaves, combinadas con íconos representativos y textos cortos que refuerzan lo dicho en la narración.

Diapositivas animadas:

Cada sección del video se acompaña de texto animado con efectos suaves (aparición, desplazamiento, cambio de opacidad), lo que ayuda a mantener el dinamismo visual sin saturar la pantalla. Se priorizó la legibilidad mediante el uso de tipografías claras y contrastes apropiados.

Duración:

El video tiene una duración de 2 minutos, adecuada para un consumo rápido, claro y eficaz del contenido, ideal para docentes con tiempos ajustados.

Transiciones y ritmo narrativo:

El video fue estructurado con una lógica clara: introducción breve → presentación de herramientas (una a una) → cierre inspirador. Las transiciones entre segmentos mantienen un ritmo constante que guía la atención del espectador sin pausas innecesarias.

Accesibilidad y compatibilidad:

El contenido está optimizado para ser visualizado en cualquier dispositivo (ordenadores, móviles, tablets).

Se consideraron criterios de accesibilidad visual: contraste adecuado entre texto y fondo, ritmo pausado en la narración, subtítulos opcionales.

El video puede ser compartido fácilmente mediante enlace o incrustado en plataformas educativas.

Base Didáctica: Este recurso tiene como objetivo proporcionar a los docentes una guía práctica y visual sobre cómo utilizar herramientas digitales para fomentar el aula inclusiva y activa.

Tipo de recurso o actividad: Video tutorial donde se combinan texto, imágenes, narración y música de fondo para presentar las herramientas digitales.

Archivador:

Pista de voz de la narración con IA (audio mp3).

Pista de música de fondo creada en Suno (audio mp3):
<https://suno.com/@maryp96>

Imágenes alusivas al uso de las herramientas digitales.

Captura de pantalla de las actividades realizadas en cada plataforma.

Enlace al material:

Video realizado en Canva sobre Herramientas digitales activas e inclusivas:
https://www.canva.com/design/DAGmbn_oiqU/TO030Ab-OGvam3h9MBLxSA/edit

Conclusión:

El uso de recursos multimedia, como videos narrativos que integran herramientas digitales puede ser muy efectivo para captar el interés de los estudiantes y ayudarles a comprender de forma más dinámica. Estas aplicaciones permiten al docente crear

actividades interactivas, colaborativas e inclusivas que favorecen el aprendizaje de los estudiantes independientemente de sus necesidades. Además, el manejo de plataformas como Canva, Genially, Kahoot, Padlet, Jamboard y Google Docs es accesible y permite a los docentes diseñar actividades de forma sencilla, con resultados visualmente atractivos y altamente efectivos en el proceso de aprendizaje.

Guion multimedia 3

Título: Video narrativo- Diseño de una secuencia didáctica inclusiva en Canva (video realizado en Filmora)

Tipo de recurso: Video narrativo con imágenes, textos animados, narración con IA y música de fondo. Editado en la aplicación Filmora e ilustrado con el uso de la herramienta digital Canva como soporte para el diseño pedagógico.

Descripción: Este recurso presenta, de manera práctica y visual, cómo utilizar Canva para diseñar una secuencia didáctica inclusiva. Se muestran sus funciones clave, ejemplos de plantillas aplicadas al aula y su utilidad para personalizar contenidos educativos visuales, promoviendo la participación de todos los estudiantes.

Parametrización: Este recurso fue producido mediante la edición audiovisual en Filmora, integrando narración, imágenes, textos animados y música de fondo. La narrativa se construyó a partir de un enfoque didáctico que guía paso a paso el proceso de diseño de una secuencia didáctica inclusiva usando Canva como herramienta principal. El video busca ofrecer a los docentes una experiencia visual clara, práctica y aplicable a sus contextos educativos.

Elementos integrados en la producción:

Narración con voz generada por IA (voz en off):

Se elaboró un guion narrativo con lenguaje cercano, motivador y claro. La voz acompaña el desarrollo visual explicando las funciones de Canva, cómo seleccionar plantillas, personalizar recursos y adaptar contenidos a distintos estilos de aprendizaje.

Música de fondo personalizada (generada con IA en Suno):

La pista fue creada exclusivamente para este video, con un estilo instrumental suave, moderno y emocionalmente inspirador. La música fue elegida para acompañar la narración sin distraer, manteniendo el tono reflexivo y motivacional del mensaje.

Letra propuesta para la música (opcional si se desea integrar versión cantada):

(Inspirada en el contenido del video, ideal para una futura versión cantada o como refuerzo visual de subtítulos)

"Diseñar para incluir"

(Verso 1)

Cada aula es un universo,

cada mente es un lugar.

Con Canva como recurso,

el cambio puede comenzar.

(Coro)

Diseñar para incluir,

enseñar para construir.

Que nadie quede atrás,

la diversidad es la paz.

(Verso 2)

Plantillas que dan sentido,

colores para expresar.

Una clase diferente,

donde todos puedan estar.

Imágenes ilustrativas:

Se incorporaron capturas de pantalla reales del entorno de trabajo en Canva, mostrando cómo seleccionar una plantilla, editar elementos, cambiar tipografía, agregar íconos de accesibilidad e incluir ejemplos de secuencias planificadas. Estas imágenes refuerzan visualmente el contenido explicado por la narración.

Textos animados y efectos de transición:

A lo largo del video, se emplearon textos breves y animaciones suaves que enfatizan ideas clave como: "Participación", "Diversidad", "Diseño Universal", "Creatividad". Las transiciones entre escenas se configuraron para mantener un ritmo fluido y profesional, evitando sobrecarga visual.

Elementos gráficos complementarios:

Íconos educativos (accesibilidad, inclusión, trabajo colaborativo).

Logos de Canva y Filmora integrados con transparencia para reforzar el reconocimiento de herramientas.

Representaciones de docentes interactuando con recursos digitales.

Duración:

El video tiene una duración aproximada de 2 minutos y medio, suficiente para presentar los conceptos sin alargar innecesariamente el contenido, respetando la atención del usuario.

Organización interna del video:

Introducción con título animado: Se contextualiza la necesidad de planificar para la inclusión.

Paso a paso del uso de Canva: Se explica cómo elegir plantillas, editarlas y adaptarlas.

Sugerencias pedagógicas: Consejos sobre cómo aplicar estas plantillas en clase con enfoque DUA.

Cierre motivador: Frase inspiradora y recordatorio del rol docente en la transformación educativa.

Compatibilidad y accesibilidad:

El video está optimizado para reproducirse en múltiples dispositivos.

Uso de subtítulos sugerido en versiones extendidas.

Se empleó contraste visual adecuado entre fondo y texto.

La pista musical y la narración respetan un balance sonoro que facilita la comprensión auditiva.

Base Didáctica: Este video tiene como objetivo servir de guía práctica y visual para que los docentes aprendan a utilizar Canva como herramienta de apoyo para diseñar secuencias didácticas inclusivas, accesibles, creativas y centradas en el aprendizaje activo.

Tipo de recurso o actividad: Video tutorial narrativo, que combina imágenes, texto, voz y música de fondo, explicando paso a paso el uso pedagógico de Canva como plataforma para el diseño de clases más visuales e inclusivas.

Archivador:

Pista de música de fondo (audio mp3 realizado en Suno):
<https://suno.com/s/djL27iwg38CF9wKV>

Imágenes alusivas al uso de las herramientas digitales.
<https://pin.it/3S0byttYb>

<https://pin.it/5q77sXjhl>

Captura de pantalla de las actividades realizadas en cada plataforma.

Logo canva png: https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/048/759/334/non_2x/canva-transparent-icon-free-png.png

Logo Filmora png:
https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/048/759/334/non_2x/canva-transparent-icon-free-png.png

Docentes interactuando: <https://chatgpt.com/c/68181e2e-b3d8-8012-85cb-29b71f6cbf7c>

Íconos educativos: https://es.123rf.com/photo_125520054_el-concepto-de-educaci%C3%B3n-educaci%C3%B3n-de-los-ic%C3%B3n-educaci%C3%B3n-en-1%C3%ADnea-siluetas-de-ni%C3%B1os.html

Enlace al material:

Video realizado en Filmora sobre Diseño de una secuencia didáctica inclusiva:
<https://drive.google.com/file/d/100SMJTbZ887F69R8m3AiyXKhvwMua5xk/view?usp=drivesdk>

Conclusión:

La utilización de este video como recurso educativo permite a los docentes visualizar, de manera concreta y accesible, cómo Canva puede convertirse en una herramienta clave para el diseño de secuencias didácticas inclusivas. Al presentar ejemplos reales, funciones

prácticas y un enfoque pedagógico centrado en la diversidad, el recurso no solo facilita la comprensión técnica del uso de Canva, sino que también inspira a los docentes a transformar sus prácticas hacia entornos más equitativos, visuales y colaborativos. Este tipo de contenido refuerza la idea de que la inclusión no es una meta distante, sino una posibilidad tangible cuando se combinan la creatividad, la tecnología y la intención educativa.

Enlaces al Material

A continuación, se presentan los enlaces a los materiales educativos producidos, los cuales han sido elaborados con herramientas digitales que permiten su visualización y descarga desde plataformas accesibles. Estos recursos están disponibles en línea para facilitar su difusión, reutilización y aplicación en distintos entornos de formación docente:

Infografía interactiva en Genially

Título: *¿Qué son y cómo aplicar las metodologías activas?*

Descripción: Recurso visual y dinámico que explora los fundamentos, tipos y aplicaciones prácticas de las metodologías activas en el aula. Permite la interacción del usuario mediante etiquetas, ventanas emergentes y enlaces a recursos complementarios.

Enlace de acceso:

<https://view.genially.com/6817cd35c2620386b9a1f82f/interactive-content- metodologias-activas-e-inclusivas-para-transformar-la-formacion-docente-en- contextos-urbanos>

Video educativo elaborado en Canva

Título: *Herramientas digitales para el aula activa e inclusiva* Descripción: Video narrativo breve que introduce herramientas digitales como Canva, Genially, Padlet, Kahoot, Jamboard y Google Docs, explicando cómo su uso fomenta la participación, inclusión y dinamismo en el aula. Enlace de acceso:
https://www.canva.com/design/DAGmbn_oiqU/TO030Ab-OGvam3h9MBLxSA/edit

Video corto explicativo producido en Filmora

Título: *Diseño de una secuencia didáctica inclusiva*

Descripción: Recurso audiovisual que guía a los docentes en el uso de Canva para diseñar secuencias didácticas inclusivas, presentando ejemplos visuales, plantillas y elementos de accesibilidad pedagógica.

Enlace de acceso:

<https://drive.google.com/file/d/100SMJTbZ887F69R8m3AiyXKhvwMua5xk/view?usp=drivesdk>

Pista musical generada por IA en Suno

Título: *Canción de fondo personalizada para recursos educativos* Descripción: Composición musical instrumental con tono motivador, diseñada para acompañar los recursos audiovisuales del proyecto. Esta pista ha sido creada con inteligencia artificial y está libre de derechos de autor.

Enlace de acceso:

Canción 1 (Guión multimedia 2): <https://suno.com/@maryp96>

Canción 2 (Guión multimedia 3): <https://suno.com/s/djL27iwg38CF9wKV>

Conclusiones

La elaboración de los recursos educativos presentados en este proyecto ha representado una experiencia profundamente formativa, tanto a nivel técnico como pedagógico. Este proceso ha permitido experimentar de forma concreta cómo la integración de tecnologías digitales

puede enriquecer significativamente la práctica docente, no solo en términos de innovación, sino también de accesibilidad e inclusión.

La utilización de plataformas como Genially, Canva, Filmora, Jamboard y Suno ha sido clave para la creación de materiales dinámicos, atractivos y adaptados a diferentes estilos de aprendizaje. Si bien al inicio fue necesario invertir tiempo en la exploración y familiarización con cada herramienta, su uso progresivo reveló su enorme potencial para transformar el contenido educativo en experiencias más interactivas y motivadoras para el docente y el estudiante. Esta curva de aprendizaje se convirtió en una oportunidad para descubrir nuevas posibilidades expresivas y didácticas.

Uno de los mayores desafíos encontrados fue garantizar que cada recurso cumpliera con criterios de accesibilidad, diversidad e inclusión, desde la elección de colores y tipografías hasta la estructura narrativa, la claridad en los contenidos y el equilibrio entre

imagen, texto y audio. Esta necesidad obligó a adoptar una mirada crítica durante todo el proceso de diseño, lo que a su vez fomentó una reflexión profunda sobre la importancia de anticiparse a las diferencias del alumnado desde la etapa de planificación, en línea con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Otro aprendizaje valioso fue comprender que la tecnología no debe ser el fin, sino el medio para potenciar procesos pedagógicos más humanos, participativos y contextualizados. Las herramientas digitales empleadas no sustituyen el rol del docente, sino que lo fortalecen cuando se utilizan con un propósito educativo claro, ético y sensible a la realidad del aula.

Finalmente, este proyecto refuerza la convicción de que la formación docente en metodologías activas y el uso significativo de TIC no es un lujo, sino una necesidad urgente en los sistemas educativos actuales. Lograr que todos los estudiantes puedan acceder, participar y progresar requiere de docentes empoderados, creativos y con recursos adecuados para actuar. Este trabajo representa un paso en esa dirección y deja abierta la posibilidad de seguir construyendo, compartiendo y aprendiendo de manera colaborativa.

Anexo:

Letra de canción 2 usada como pista en Suno:

Verso 1:

Pinceles digitales dibujan mi verdad.

Con Canva diseño el lienzo de mi realidad. Colores que gritan historias sin hablar.

Un aula creativa El mundo va a mirar. Coro:

Genially ilumina este viaje genial.

Con preguntas que explotan como un festival Kahoot lanza risas en cada rincón. La interacción es la clave del corazón.

Verso 2:

En Padlet dejo huellas que nadie borrará Ideas que vuelan. No hay límite acá Jamboard conecta con líneas sin final.

Un aula efervescente. Un sueño espacial Puente:

Google Docs susurra Colabora.

Ven aquí Página compartida. Nuestro mundo a escribir.

Vamos armando juntos la historia que viví Herramientas del alma. Todo empieza en mí.

Letra de canción 2 usada como pista en Suno:

Verso 1:

En un aula donde todos puedan ser, parte activa, con derecho a aprender. Las ideas toman forma y color, cuando el diseño nace del amor.

Verso 2:

Con Canva el aula empieza a brillar, cada imagen ayuda a enseñar. Objetivos que pueden llegar, a todos sin dejar de soñar.

Coro:

□ Diseñar para incluir, para ver a todos sonreír. Cada mente, cada voz, merece aprender con ilusión. Diseñar para crecer, una escuela que sabe entender.

Con Canva tú puedes crear, un aula donde todos puedan estar. Verso 3:

Las secuencias no son solo papel, son caminos que llevan al saber. Con pictos, texto y colaboración, la inclusión es nuestra misión.

Puente:

Poco a poco vamos a lograr, que el aprendizaje sea integral. Planificar con el corazón, y abrir espacio a cada visión. (Repite coro)

□ Diseñar para incluir, para ver a todos sonreír

INNOVACIÓN EDUCATIVA: METODOLOGÍAS ACTIVAS E INCLUSIVAS PARA TRANSFORMAR LA FORMACIÓN DOCENTE EN CONTEXTOS URBANOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar y presentar un recurso educativo multimedia interactivo que integre contenidos planificados con guiones didácticos, incorporando elementos audiovisuales y herramientas digitales, con el fin de fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas del profesorado, promoviendo metodologías activas e inclusivas en contextos de formación docente.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Aplicar los guiones multimedia previamente elaborados como base para el diseño del contenido interactivo.

Integrar diversas herramientas tecnológicas como Canva, Genially, Filmora en IsEazy, con el propósito de generar una experiencia de aprendizaje accesible, participativa y atractiva.

Desarrollar un recurso audiovisual que combine imágenes, audio, enlaces, videos e interactividad, fomentando la comprensión de metodologías activas y herramientas para la inclusión.

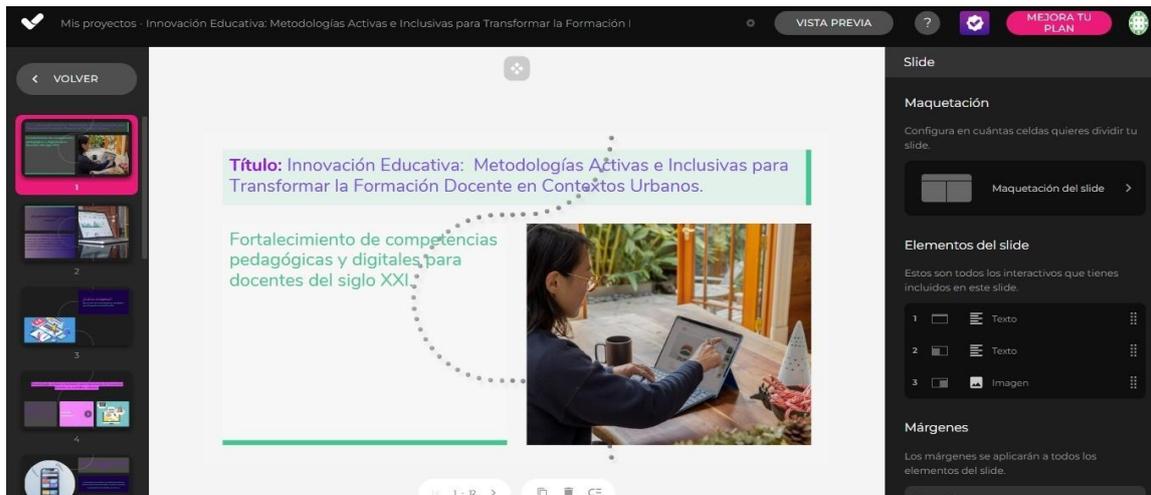
Elaborar un documento explicativo que justifique el diseño pedagógico del recurso, el proceso seguido, las herramientas utilizadas y las conclusiones alcanzadas.

CONTENIDO Y ESTRUCTURA

El contenido interactivo desarrollado en IsEazy está compuesto por un total de 12 diapositivas, cada una diseñada con una intención pedagógica clara y pensada desde el enfoque de metodologías activas e inclusivas. La estructura busca seguir una lógica didáctica coherente, que introduzca al docente en el tema, le presente recursos útiles y lo invite a reflexionar sobre su práctica educativa. A lo largo de las diapositivas se integran elementos visuales, narrativos y de interacción, así como un ejercicio de evaluación.

A continuación, se detalla el propósito y diseño de cada una:

Portada interactiva



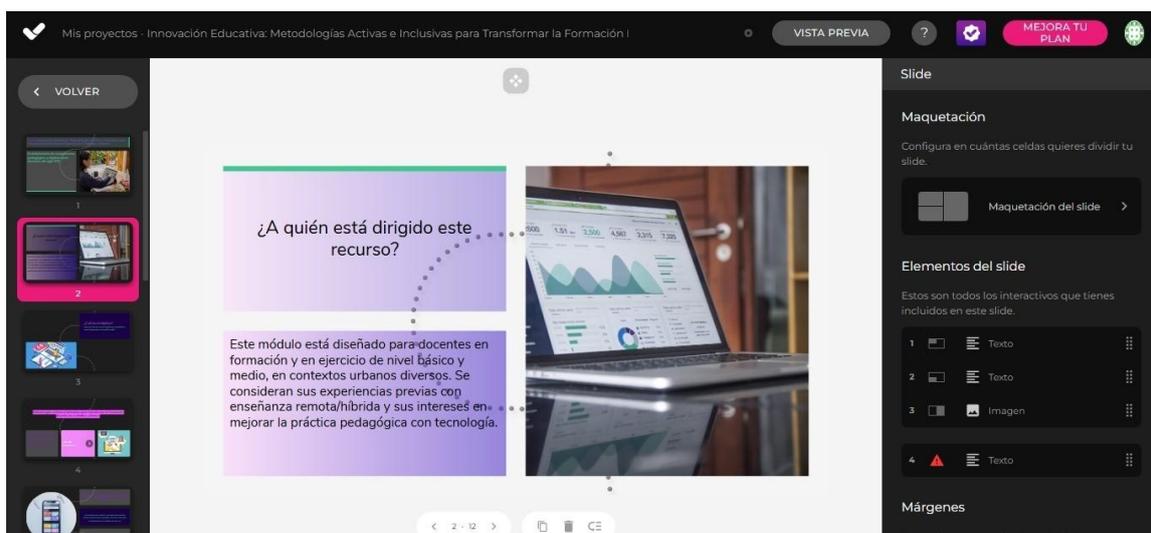
Propósito: Captar la atención del usuario y establecer el enfoque del contenido.

Cómo se hizo: Se incorporó una imagen significativa de un docente interactuando con tecnología, acompañada del título del proyecto:

"Innovación Educativa: Metodologías Activas e Inclusivas para Transformar la Formación Docente en Contextos Urbanos".

Además, se agregó un subtítulo motivacional: *"Fortalecimiento de competencias pedagógicas y digitales para docentes del siglo XXI"*. Esta portada fue diseñada para transmitir profesionalismo, claridad y pertinencia al contexto educativo.

Introducción al tema



Propósito: Presentar el contexto general de la innovación educativa.

Cómo se hizo: Se expone brevemente la necesidad de transformar las prácticas docentes, especialmente en contextos donde la tecnología, la inclusión y la participación estudiantil son claves. Se usó un lenguaje cercano y motivador, junto con un diseño limpio y visualmente atractivo, para establecer una conexión inicial con el lector.

¿Qué son las metodologías activas?



Propósito: Explicar el concepto y tipos principales de metodologías activas. Cómo se hizo: Se desarrolló una explicación clara y sencilla de metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), aula invertida y gamificación, acompañada de íconos visuales y ejemplos prácticos. Esta diapositiva introduce los pilares conceptuales del proyecto y sienta las bases para el uso posterior de herramientas digitales.

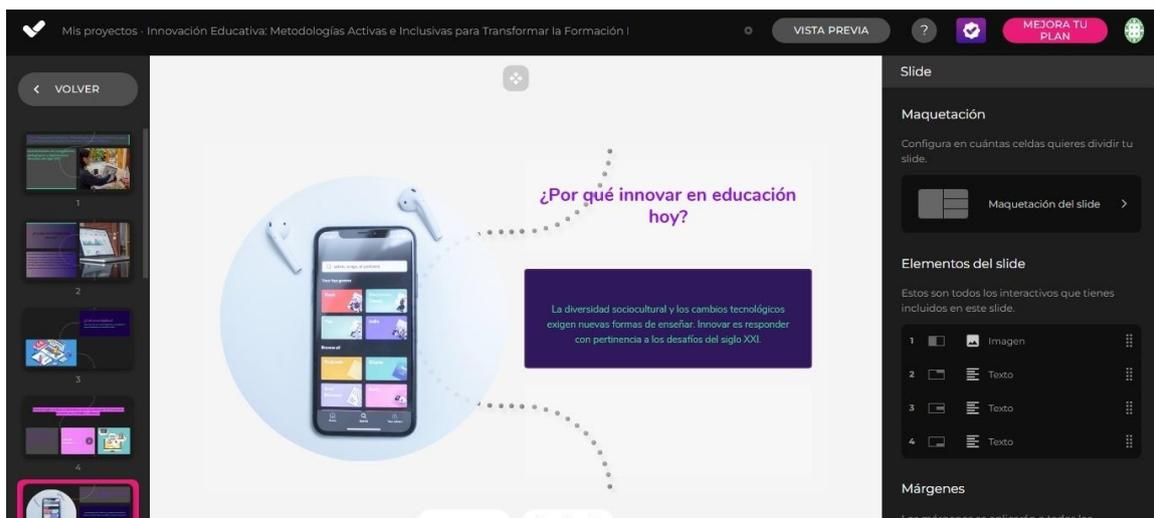
Herramientas digitales para el aula inclusiva



Propósito: Mostrar al docente recursos concretos que puede implementar fácilmente.

Cómo se hizo: Se presentó una selección de herramientas digitales (Canva, Genially, Kahoot, Padlet, Jamboard y Google Docs), explicando brevemente su función y aportes en el aula. Cada una está representada con su logotipo, imágenes reales y un breve ejemplo de uso, facilitando así su reconocimiento y aplicabilidad.

Infografía interactiva: Cómo aplicar metodologías activas



Propósito: Reforzar lo aprendido mediante un recurso visual e interactivo. Cómo se hizo: Se integró la infografía interactiva previamente diseñada en Genially, la cual permite al usuario hacer clic sobre etiquetas y elementos para explorar conceptos clave. Esta diapositiva se elaboró con el objetivo de ofrecer autonomía en el aprendizaje, promoviendo la curiosidad y el aprendizaje a ritmo propio.

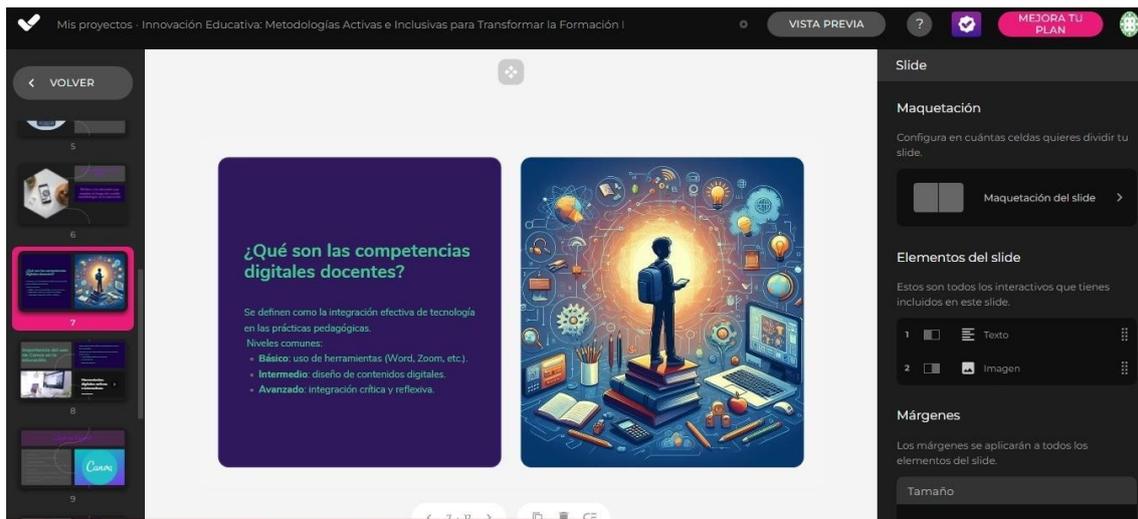
Video narrativo: Herramientas digitales



Propósito: Mostrar de forma audiovisual cómo implementar herramientas digitales.

Cómo se hizo: Se enlazó el video elaborado en Canva, que contiene imágenes ilustrativas, música de fondo motivacional y narración con voz generada por IA. El video explica cómo utilizar herramientas como Padlet, Genially o Kahoot para promover la participación e inclusión en clase. El recurso fue incluido como ejemplo de contenido accesible, breve y directo.

Diseño de una secuencia didáctica inclusiva



Propósito: Ofrecer un modelo de planificación visual que integre inclusión y tecnología.
Cómo se hizo: Se enlazó un segundo video, esta vez producido con Filmora, en el que se muestra paso a paso cómo usar Canva para diseñar secuencias didácticas inclusivas. La edición incorpora transiciones suaves, texto animado, ejemplos visuales y una pista de música de fondo personalizada creada con IA (Suno), con el fin de mantener la atención del usuario y reforzar el mensaje.

¿Cómo integrar las metodologías activas en clase?



Propósito: Traducir la teoría en práctica real de aula.

Cómo se hizo: Se propuso una breve guía paso a paso con acciones que el docente puede implementar directamente en su planificación, considerando aspectos como objetivos, recursos, evaluación y participación. Se usaron esquemas simples y ejemplos concretos.

Evaluación interactiva



Propósito: Comprobar la comprensión del contenido.

Cómo se hizo: Se elaboró una evaluación con 5 preguntas de opción múltiple, diseñadas en un formato amigable e interactivo, que permite al usuario recibir retroalimentación inmediata. Esta actividad busca que el docente reflexione sobre los aprendizajes adquiridos y fortalezca su comprensión conceptual.

Frase motivadora y cierre reflexivo



Propósito: Cerrar con un mensaje que inspire al cambio y la mejora docente.

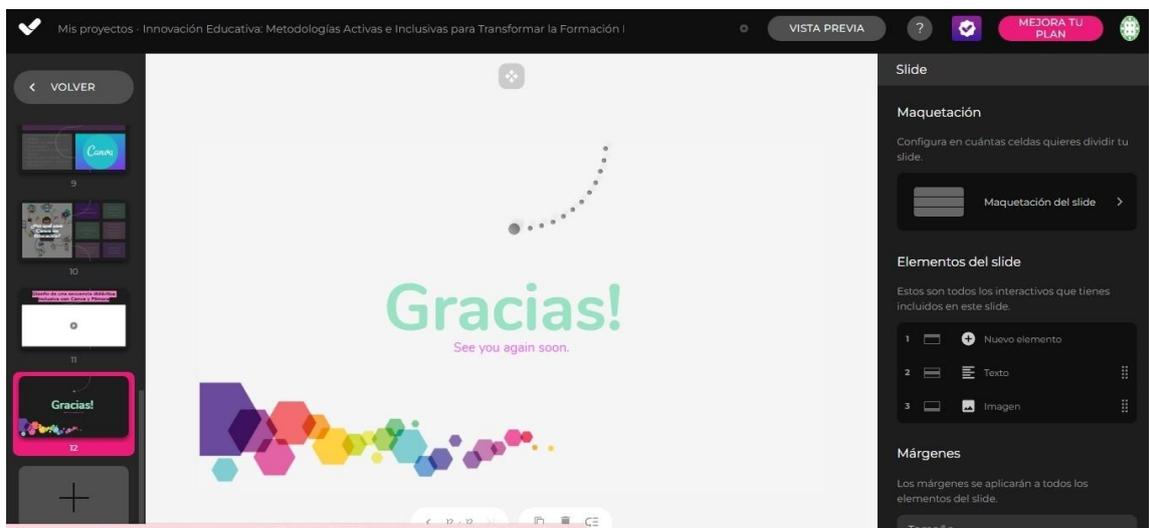
Cómo se hizo: Se incluyó una frase reflexiva que invita al usuario a pensar en su rol como agente de cambio en la educación, con fondo visual y tipografía clara. Este cierre busca dejar una huella emocional y pedagógica que conecte con la realidad del aula.

Créditos y recursos externos



Propósito: Reconocer el trabajo del equipo y las herramientas utilizadas. Cómo se hizo: Se listó el equipo de autores del proyecto y se mencionaron las herramientas empleadas (Canva, Genially, Filmora, Jamboard, Suno, isEazy), promoviendo la transparencia en la creación del contenido. También se citan brevemente las fuentes consultadas.

Conclusiones y agradecimiento



Propósito: Ofrecer acceso a los materiales utilizados o creados.

En conjunto, las 12 diapositivas conforman una experiencia formativa compacta pero completa, orientada a docentes que desean transformar su práctica educativa. La secuencia didáctica respeta una lógica de exploración, aprendizaje activo, práctica y reflexión final, integrando múltiples formatos para atender a diversos estilos de aprendizaje y promover una experiencia significativa.

PROCESO DE DESARROLLO

El proceso fue desarrollado en cuatro etapas, en concordancia con la planificación establecida:

Semana 1: Investigación de contenido y análisis del grupo objetivo.

Semana 2: Diseño de guiones multimedia y selección de herramientas.

Semana 3: Producción de materiales (infografía, videos, música).

Semana 4: Maquetación del contenido en IsEazy, revisión técnica y publicación.

Se utilizaron herramientas como Canva, Genially, Filmora, Suno y Jamboard, combinadas estratégicamente para garantizar diversidad de formatos, accesibilidad y atractivo visual.

ELEMENTOS MULTIMEDIA INCLUIDOS

El contenido interactivo incluye una variedad de recursos audiovisuales:

Imágenes pedagógicas y representativas.

Narraciones generadas por IA.

Música de fondo creada con Suno.

Videos educativos editados.

Infografía interactiva de Genially.

Enlaces a sitios externos de lectura.

PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

1.- ¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

Los asistentes a esta capacitación serán seis docentes de nivel básica-media de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”. Estos docentes participarán en un programa de capacitación que forma parte de un curso en la plataforma Canvas, sobre Metodologías Activas e Inclusivas.

El objetivo de este curso es desarrollar competencias digitales y pedagógicas entre los docentes, especialmente en el uso del aprendizaje híbrido (Blended Learning). Aunque el enfoque es más extenso, esta acción formativa se centra en 4 módulos relacionados con la integración de tecnologías digitales y la creación de entornos de aprendizaje interactivo e inclusivo.

El objetivo es proporcionar herramientas innovadoras para mejorar la enseñanza, integrar tecnologías digitales y fomentar un aprendizaje más interactivo e inclusivo en entornos urbanos.

¿Quiénes serán los docentes?

La formación estará a cargo de estudiantes de la Maestría en Educación, mención en Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, quienes cuentan con una preparación sólida en capacitación 100% virtual y una amplia experiencia en la implementación del modelo Blended Learning dentro de la plataforma Canvas. Gracias a su formación en pedagogía digital e innovación educativa, podrán guiar a los docentes participantes en el uso de herramientas digitales avanzadas, brindándoles estrategias prácticas para enriquecer su enseñanza y hacerla más dinámica e inclusiva.

Además, al estar inmersos en un entorno de aprendizaje mediado por TIC, comprenden de primera mano los desafíos y oportunidades de la educación en línea, lo que les permite ofrecer una capacitación estructurada, contextualizada y alineada con las necesidades actuales del modelo híbrido. Su acompañamiento no solo asegurará que los docentes adquieran nuevas competencias digitales, sino que también los motivará a transformar sus prácticas pedagógicas, promoviendo un aprendizaje más flexible y significativo para sus estudiantes.

¿Dónde se producirá la acción educativa?

Toda la capacitación se desarrollará de forma virtual a través de la plataforma Canvas, un entorno virtual de aprendizaje que facilitará el acceso a materiales interactivos, actividades colaborativas y evaluación continua. Los docentes participantes podrán capacitarse de manera flexible y personalizada, utilizando recursos digitales diseñados específicamente para fortalecer la integración del Blended Learning en sus clases.

2.- Identificamos el camino pedagógico, ¿la acción forma parte de un curso más amplio?

Es importante determinar si esta acción formativa pertenece a un curso o capacitación más extensa. Si bien el enfoque general busca transformar las prácticas pedagógicas mediante metodologías activas e inclusivas, resulta esencial identificar si esta acción específica

corresponde a cuatro módulos dentro de un programa mayor. De esta manera, se podrá asegurar su alineación con el propósito general de fortalecer las competencias docentes para la implementación de estrategias como el aprendizaje híbrido (Blended Learning). Esto permitirá atender la diversidad estudiantil y garantizar una educación más equitativa y participativa.

¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas que se deban tener en cuenta antes de la realización de esta acción?

Formación docente: Es necesario identificar las necesidades de los docentes en relación con las metodologías activas y su capacidad para utilizar herramientas tecnológicas. La capacitación debe ser integral, combinando teoría y práctica, de modo que los docentes puedan aplicar los conocimientos adquiridos en sus aulas, promoviendo la equidad educativa.

Alineación curricular: La acción formativa debe estar diseñada para responder a los objetivos educativos de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”. Debe promover habilidades como el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, en concordancia con las demandas actuales del contexto urbano.

Acceso y equidad: Es fundamental considerar la disponibilidad de recursos tecnológicos que permitan a los docentes acceder a las herramientas necesarias para la implementación del aprendizaje híbrido (Blended Learning) dentro de la plataforma Canvas. Esto garantizará una participación activa y equitativa en las actividades pedagógicas.

Diseño inclusivo: La acción formativa debe adaptarse a las diversas necesidades de los estudiantes en el entorno educativo. Para ello, el uso de tecnologías digitales y plataformas interactivas debe fomentar un aprendizaje innovador y accesible, permitiendo a los docentes identificar y responder a las necesidades específicas de sus alumnos.

Evaluación del impacto: Finalmente, es crucial definir cómo se medirán los resultados de esta acción dentro del contexto más amplio. Esto asegurará que contribuya al desarrollo de competencias docentes y al mejoramiento de la calidad educativa.

3.- ¿Qué elementos tiene la acción?, ¿Que actividades la componen, donde se va a producir cada una de ellas?, ¿hay cuestiones online y cuestiones presenciales?

Elementos de la acción educativa

¿Qué actividades se incluirán en la capacitación?

El programa de formación se desarrollará completamente en línea y estará compuesto por diversas actividades para garantizar un aprendizaje dinámico e interactivo:

Módulo teórico: Sesiones virtuales en video y documentos interactivos sobre metodologías activas e inclusivas y su aplicación en la enseñanza online.

Módulo práctico: Talleres en línea donde los docentes practicarán el uso de herramientas digitales disponibles en la plataforma Canvas.

Aplicación en el aula virtual: Simulación de clases en entornos digitales dentro de Canvas, donde los docentes aplicarán estrategias activas mediante el uso de foros, cuestionarios y material multimedia.

Foros de discusión: Espacios de interacción asincrónica en Canvas para compartir experiencias, debatir sobre la aplicación de metodologías activas y resolver dudas con los facilitadores.

Evaluación y seguimiento: Autoevaluaciones y participación en actividades interactivas dentro de Canvas para medir el impacto del aprendizaje.

¿Dónde se realizarán estas actividades?

Todas las actividades se llevarán a cabo en la plataforma Canvas, asegurando acceso flexible y asincrónico:

Canvas: Entorno virtual de aprendizaje donde los docentes podrán acceder a materiales, participar en foros, realizar evaluaciones y recibir retroalimentación.

Herramientas digitales integradas en Canvas: Se utilizarán recursos interactivos para fortalecer la experiencia de aprendizaje, como cuestionarios y actividades multimedia.

Sesiones en vivo a través de Canvas (Zoom o Google Meet integrados): Encuentros virtuales para aclarar dudas, realizar talleres prácticos y fomentar la interacción en tiempo real.

¿Cómo se evaluará la capacitación?

La evaluación será un proceso continuo, formativo y completamente en línea, e incluirá:

Autoevaluaciones periódicas: Reflexión sobre el aprendizaje a través de cuestionarios en Canvas.

Participación en foros y actividades interactivas: Seguimiento del grado de interacción y aplicación de conocimientos en debates y ejercicios prácticos.

Observación en entornos virtuales: Simulación de clases dentro de Canvas, donde los docentes aplicarán lo aprendido en escenarios digitales.

Retroalimentación entre pares: Evaluación colaborativa mediante comentarios en los foros y ejercicios prácticos.

4.- ¿Cómo vamos a utilizar el entorno?

El programa de capacitación: “metodologías activas e inclusivas: Blended learning” se estructurará a través de una plataforma digital, el cual será un espacio de aprendizaje y comunicación entre los participantes. En esta plataforma se detallará la organización de cada módulo, los temas a tratar y en qué consisten las actividades que se completaran por semana dentro del proceso de capacitación con enfoque en las metodologías activas como el Blended Learning.

Para garantizar el acompañamiento en la plataforma se habilitará un foro de consulta en el que podrán intercambiar las ideas y resolver inquietudes de manera colaborativa. Como parte del proceso de formación, una vez a la semana se llevará a cabo una sesión virtual con el docente capacitador, en la que se profundizará los temas abordados y se resolverán inquietudes en tiempo real.

A través de esta metodología, la plataforma no solo facilitara el acceso a contenidos, sino que también fomentara un aprendizaje activo y colaborativo, asegurando que cada docente pueda aplicar sus conocimientos adquiridos en su práctica educativa.

Recursos de apoyo

Para apoyar la acción educativa contaremos con una serie de recursos de apoyo. Entre ellos destacamos:

Recurso metodológico:

Generación de una guía práctica para el docente en el que se explique la aplicación de metodologías activas: blended learning y gamificación.

Recursos Documentales:

Artículos académicos y estudios de caso que muestren experiencias exitosas de la aplicación de las metodologías activas.

Recursos informativos:

Bases de datos con materiales y actividades descargables para su uso en el aula.

Boletines informativos con actualizaciones sobre tendencias y buenas prácticas educativas.

Recursos relacionales:

Crear espacios de diálogo y reflexión entre docentes: Realizar grupos de discusión semanal en el que se platique sobre los avances y los beneficios de adoptar las metodologías activas en la enseñanza.

Diseñar actividades gamificadas que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo,

¡se pueden utilizar las plataformas Kahoot! O Quizizz para que las dinámicas sean más atractivas e interactivas.

DURACIÓN: 48 HORAS.

MODALIDAD: Educación Virtual. **PLATAFORMA:** Canvas.

Plan de la capacitación:

La capacitación se desarrollará en 4 módulos, cada uno con una duración de 12 horas distribuidas en dos semanas. Se realizarán sesiones sincrónicas y asincrónicas para garantizar un aprendizaje flexible y dinámico.

La formación estará a cargo de estudiantes de la Maestría en Educación, mención en Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, quienes cuentan con una preparación sólida en capacitación 100% virtual y una amplia experiencia en la implementación del modelo Blended Learning dentro de la plataforma Canvas. Los asistentes a esta formación serán seis docentes de nivel básica-media de la Escuela de Educación Básica “Clemente Yerovi Indaburu”.

Cada módulo seguirá esta estructura:

Videos introductorios y explicativos: Los videos introductorios abarcan resumen del contenido y bienvenida por cada módulo, mientras que los videos explicativos abordaran los temas en profundidad de cada módulo. Estos serán creados por Powtoon.

Sesiones en vivo: Se llevarán a cabo a través de Zoom e incluirán herramientas de gamificación como Padlet y ¡Kahoot! para dinamizar la experiencia.

Guía didáctica: Material de referencia elaborado en Genially.

Lecturas de profundización: Artículos académicos y documentos complementarios.

Evaluaciones:

Test en Canvas para medir el aprendizaje.

Evaluaciones mediante ¡Kahoot! para reforzar conceptos.

Foros de discusión: Espacio interactivo en la plataforma LMS Canvas para compartir experiencias y reflexionar sobre los temas tratados.

Consulta y dudas: Sección en la plataforma para resolver inquietudes de los participantes.

Contenidos de la Capacitación.

Módulo 1: Introducción al Blended Learning.

Definición y beneficios.

Ejemplos prácticos y análisis de casos de éxito.

Módulo 2: Metodologías Activas en la Educación Digital.

Aprendizaje basado en proyectos.

Gamificación y aprendizaje colaborativo.

Módulo 3: Herramientas Digitales para la Enseñanza Híbrida.

Uso de Canvas.

Integración de ¡Kahoot!

Creación de actividades interactivas.

Módulo 4: Diseño de Clases Inclusivas y Evaluación de Impacto.

Estrategias para atender la diversidad estudiantil.

Diseño universal para el aprendizaje (DUA).

Evaluación y retroalimentación en entornos digitales.

Plan B - Herramientas Digitales del Docente.

Para fortalecer el aprendizaje, se priorizará el Blended Learning (aprendizaje híbrido), resaltando su importancia en la educación y proporcionando estrategias para su correcta implementación en el aula.

Los docentes aprenderán a utilizar diversas herramientas digitales que facilitarán su futura aplicación en clases, tales como Google Classroom, ¡Kahoot!, Padlet, Genially y Educaplay.

Se ofrecerán ejemplos prácticos de actividades en distintas asignaturas, promoviendo la participación activa del estudiante y facilitando la enseñanza interactiva.

Además, se presentarán casos de éxito en la aplicación de metodologías activas, permitiendo a los docentes conocer experiencias previas y adaptar estrategias innovadoras a su propio contexto educativo.

Para garantizar un aprendizaje estructurado y efectivo, los participantes recibirán un cronograma detallado con fechas de acceso a cada módulo, actividades programadas y materiales complementarios, asegurando flexibilidad y continuidad en la formación.

PLAN DE CAPACITACION:

Dentro de la plataforma, en el programa de capacitación “Innovación Educativa: Metodologías Activas e Inclusivas para Transformar la Formación Docente en Contextos Urbanos” encontraremos las siguientes secciones:

Bienvenida

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Trabajo Práctico

Prueba Final de Aprobación del Curso

Grabaciones de las Sesiones en Vivo

En la sección Bienvenida se incorporará un video que se desarrollará en la plataforma de Powtoon para dar la bienvenida al curso Innovación Educativa: Metodologías Activas e Inclusivas para Transformar la Docencia en Contextos Urbanos.

Las sesiones 1, 2, 3 y 4 tendrán la misma estructura:

Video de introducción

Sesiones en vivo

Guía didáctica

Lecturas de profundización

Test

Foros de discusión

Entregable

La Calificación del estudiante será de 100 puntos, 20 puntos en el test, 30 puntos el debate y 50 puntos el entregable, esto en cada módulo.

El Trabajo Practico del estudiante que el estudiante debe realizar, es una clase en un LMS de su elección, aplicando las metodologías activas e inclusivas que transforme el modelo de enseñanza y aprendizaje en su alumnado, tomando en cuenta todo lo aprendido durante el curso.

La Prueba Final de Aprobación del Curso se realizará al finalizar los cuatro módulos, tendrá 10 preguntas con una puntuación de 100 puntos. La sección Grabaciones de las Sesiones en Vivo incluirá las grabaciones de las sesiones en vivo de los 4 módulos.

La capacitación se realizará a través del LMS Canvas en el que incluirán 4 módulos con el siguiente contenido:

Módulo 1: Introducción al Blended Learning.

Video explicativo: El video explicativo incluirá información básica sobre el Blended Learning, los beneficios de su introducción en la educación, etc. Este video será creado en Powtoon.

Sesión en vivo: Se llevará a cabo a través de Zoom e incluirá herramientas de gamificación como Padlet y ¡Kahoot! para dinamizar la experiencia.

Guía didáctica: Material de referencia sobre el tema, enlaces y documentos pdf con información necesaria.

Lecturas de profundización: Artículos académicos y documentos complementarios (enlaces directos en la plataforma LMS Canvas).

Test: Los estudiantes será evaluados para medir el aprendizaje. (Test en Canvas)

Foros de discusión: Espacio interactivo en la plataforma LMS Canvas para compartir experiencias y reflexionar sobre los temas tratados.

Entregable: Sección en la plataforma para subir los trabajos de los estudiantes.

Módulo 2: Metodologías Activas en la Educación Digital.

Video explicativo: El video explicativo incluirá información básica sobre las metodologías Activas en la educación Digital: ABP (aprendizaje basado en proyectos), gamificación y aprendizaje colaborativo. Este video será creado en Powtoon.

Sesión en vivo: Se llevará a cabo a través de Zoom e incluirá herramientas de gamificación como Padlet y ¡Kahoot! para dinamizar la experiencia.

Guía didáctica: Material de referencia sobre el tema, enlaces y documentos pdf con información necesaria.

Lecturas de profundización: Artículos académicos y documentos complementarios (enlaces directos en la plataforma LMS Canvas).

Test: Los estudiantes será evaluados para medir el aprendizaje. (Test en Canvas)

Foros de discusión: Espacio interactivo en la plataforma LMS Canvas para compartir experiencias y reflexionar sobre los temas tratados.

Entregable: Sección en la plataforma para subir los trabajos del estudiante

Módulo 3: Herramientas Digitales para la Enseñanza Híbrida.

Video explicativo: El video explicativo incluirá información sobre la importancia de la integración de herramientas digitales para la enseñanza híbrida (Canva, Kahoot, Geneally). Este video será creado en Powtoon.

Sesión en vivo: Se llevará a cabo a través de Zoom e incluirá herramientas de gamificación como Padlet y ¡Kahoot! para dinamizar la experiencia.

Guía didáctica: Material de referencia sobre el tema, enlaces y documentos pdf con información necesaria. Presentación en Geneally.

Lecturas de profundización: Artículos académicos y documentos complementarios (enlaces directos en la plataforma LMS Canvas).

Test: Los estudiantes será evaluados para medir el aprendizaje. (Test en Canvas)

Foros de discusión: Espacio interactivo en la plataforma LMS Canvas para compartir experiencias y reflexionar sobre los temas tratados.

Entregable: Sección en la plataforma para subir los trabajos de los estudiantes.

Módulo 4: Diseño de Clases Inclusivas y Evaluación de Impacto.

Video explicativo: El video explicativo incluirá información sobre las estrategias para atender la diversidad estudiantil, el DUA (Diseño universal para el aprendizaje) y sobre la importancia de la evaluación y retroalimentación en entornos digitales. Este video será creado en Powtoon.

Sesión en vivo: Se llevará a cabo a través de Zoom e incluirá herramientas de gamificación como Padlet y ¡Kahoot! para dinamizar la experiencia.

Guía didáctica: Material de referencia sobre el tema, enlaces y documentos pdf con información necesaria.

Lecturas de profundización: Artículos académicos y documentos complementarios (enlaces directos en la plataforma LMS Canvas).

Test: Los estudiantes será evaluados para medir el aprendizaje. (Test en Canvas)

Foros de discusión: Espacio interactivo en la plataforma LMS Canvas para compartir experiencias y reflexionar sobre los temas tratados.

Entregable: Sección en la plataforma para subir los trabajos de los estudiantes