

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:

JULIO DANIEL ALTAMIRANO MAXI
KLEBER JEFFERSON ARMIJOS ANDAGOYA
VERONICA JANETH GRIJALVA SARZOSA
EVEREST JONATHAN VERA MUÑOZ

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

HERRAMIENTAS DIGITALES COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA
MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA MATERIA DE HISTORIA EN 1RO
DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN FRANCISCO.

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros *Julio Daniel Altamirano Maxi*, *Kleber Jefferson Armijos Andagoya*, *Verónica Janeth Grijalva Sarzosa*, *Everest Jonathan Vera Muñoz*, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado "*Herramientas digitales como recurso metodológico para mejorar el rendimiento académico en la materia de historia en Iro de bachillerato de la unidad educativa San Francisco de Asís*", 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.



Julio Daniel Altamirano Maxi

Correo Electrónico:

juliodaniel@gmail.com



Verónica Janeth Grijalva Sarzosa

Correo Electrónico:

veritojaneth2014@gmail.com



Kleber Jefferson Armijos Andagoya

Correo Electrónico:

klejefl-mc98@hotmail.com



Everest Jonathan Vera Muñoz

Correo Electrónico:

everestvera11@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, *Julio Daniel Altamirano Maxi, Kleber Jefferson Armijos Andagoya, Verónica Janeth Grijalva Sarzosa, Everest Jonathan Vera Muñoz*, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado *"Herramientas digitales como recurso metodológico para mejorar el rendimiento académico en la materia de historia en 1ro de bachillerato de la unidad educativa San Francisco de Asís"*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



Julio Daniel Altamirano Maxi

Correo Electrónico:

juliodaniel2@gmail.com



Verónica Janeth Grijalva Sarzosa

Correo Electrónico:

veritruinagen2014@gmail.com



Kleber Jefferson Armijos Andagoya

Correo Electrónico:

kbleber-mc98@hotmail.com



Everest Jonathan Vera Muñoz

Correo Electrónico:

everestverall@gmail.com

Agradecimientos

Agradezco profundamente a Dios por darme la fortaleza y la sabiduría necesarias para culminar esta etapa tan importante de mi vida; a mis padres, por su amor incondicional, su ejemplo de esfuerzo y sus enseñanzas que han sido la base de todo lo que soy. Y, en especial, a mi esposa e hijas, quienes son la luz que me guía incluso en mis días más oscuros. Su amor y compañía han sido mi motor, mi refugio y mi mayor inspiración para seguir adelante. Este logro no es solo mío, es de ustedes. Gracias por estar siempre.

Lcdo. Julio Daniel Altamirano Maxi

Agradezco a mis padres que con su cariño y labor me han apoyado en mi formación profesional. Agradezco a mis abuelos Antonio y Alejandro que, aunque ya no están físicamente para celebrar mis logros, me han aconsejado y enseñado cosas vitales para la vida para así mantenerme encaminado por el camino del bien. A mi hermana Patricia, porque siempre ha estado apoyándome y preocupándose por mí. Los amo.! A mis tutores y compañeros de tesis por su ayuda y apoyo en todo el desarrollo de nuestro proyecto.

Ing. Kleber Jefferson Armijos Andagoya.

Agradezco a Dios infinitamente por amarme tanto y darme esa fortaleza que necesito para seguir cada día, a mis padres por escuchar siempre a mis llamados, a mis hermanos que siempre están ahí para apoyarme, a mi esposo e hijos quienes cada día están junto caminando y dándome apoyo incondicional, a mí misma porque la fuerza de mi corazón hace que siga adelante en este camino de la vida.

Dra. Verónica Janeth Grijalva Sarzosa

Agradezco profundamente a mi madre Lorena, por su amor incondicional y su fortaleza inquebrantable; a mi abuela Milca, por su ternura, sabiduría y fe constante; a mis hermanas, por su compañía y apoyo incondicional; y a la memoria de mi abuelo Julio, cuya presencia vive en mí y en cada paso de este logro. Este título es también suyo.

Ing. Everest Jonathan Vera Muñoz.

Índice de Contenido

<i>Resumen Ejecutivo</i>	1
<i>Abstract</i>	3
<i>1. Introducción</i>	5
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	5
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)	7
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación	9
1.4. Objetivo general	10
1.5. Objetivos específicos	11
<i>2. Marco Teórico</i>	11
<i>3. Metodología</i>	14
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	14
3.2. Diseño de materiales educativos digitales	16
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	18
<i>4. Resultados</i>	20
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	20
4.2. Diseño de materiales educativos digitales	50
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	83
<i>5. Conclusiones y Recomendaciones</i>	92
<i>6. Referencias Bibliográficas</i>	94

Índice de Tablas

Tabla 1 : Relación de tareas vinculadas a la investigación sobre el uso de herramientas digitales para mejorar el rendimiento académico en la materia de Historia.....	15
Tabla 2: Relación de tareas orientadas a la selección, análisis y adaptación de una herramienta digital como parte del objetivo específico de mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Historia.....	17
Tabla 3: Relación de tareas enfocadas en la planificación de la integración de la herramienta digital Padlet en una plataforma educativa virtual de la Unidad Educativa San Francisco de Asís.....	19
Tabla 4 : Elementos que se llevaran a cabo la primera semana de clases	27
Tabla 5: Elementos que se llevaran a cabo la segunda semana de clases.....	28
Tabla 6: Elementos que se llevaran a cabo la tercera semana de clases.....	29
Tabla 7 : Elementos que se llevaran a cabo la cuarta semana de clases.....	30
Tabla 8: Elementos del análisis FODA de la Institución Educativa.....	33
Figura 6 : PDF es un formato de archivo que conserva el diseño del documento original y se puede visualizar en cualquier dispositivo sin alteraciones.....	48

Índice de Figuras

Figura 1: Página principal de la plataforma de Prezzi (una herramienta para crear presentaciones y videos)	42
Figura 2: Elemento que representa el icono de Padlet.....	43
Figura 3: Servicio de YouTube orientada específicamente a instituciones educativas.	44
Figura 4: Quizizz plataforma en línea que permite crear cuestionarios y juegos educativos interactivos, añadiendo elementos de gamificación.....	45
Figura 5: Herramienta digital para crear presentaciones, infografías y contenidos interactivos de forma visual y dinámica.....	46
Figura 6: PDF es un formato de archivo que conserva el diseño del documento original y se puede visualizar en cualquier dispositivo sin alteraciones.....	48
Figura 7: Zoom es una plataforma de videoconferencias usada para reuniones virtuales, clases en línea y colaboración a distancia.	48
Figura 8: Kahoot! es una herramienta de aprendizaje basada en juegos facilitando el intercambio de ideas en diferentes cuestionarios de trivias en mi.....	49
Figura 9: Crear una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita, utilizando un correo para todo el grupo.....	76
Figura 10: Se presenta una frase reflexiva que invita al estudiante a valorar la importancia de conocer la historia para comprender su identidad. Esta frase sirve como cierre motivador del recurso y da paso al resto de actividades del paquete SCORM	77

Figura 11: Se da la introducción y una breve explicación de cómo se va a evaluar cuantitativamente el contenido que se presentó en las diapositivas anteriores.....	77
Figura 12: Link que da directo a un enlace externo de kahoot para que los alumnos puedan desarrollar el test de los contenidos presentados	78
Figura 13: Evaluación con una pregunta de reflexión del test con una imagen generada por IA.....	79
Figura 14: Breve introducción de las 4 preguntas reflexivas donde el estudiante va a tener que dar su comentario personal.	79
Figura 14: PADLET para que el estudiante pueda responder de manera personal a cada pregunta planteada.....	80
Figura 15: Imagen generada por IA con una frase que motiva a los estudiantes a participar de manera activa.....	80
Figura 16: Las gracias por la atención a nuestro proyecto.....	81
Figura 17: Encuesta de Satisfacción del uso de Plataforma isEazy con las herramientas digitales a los estudiantes	81

Resumen Ejecutivo

Nuestro trabajo de investigación está enfocado a una problemática que no es solo actual sino, que se ha presentado a lo largo del tiempo en el ámbito educativo, el bajo rendimiento académico en los estudiantes en nuestro caso de bachillerato, lo que comenzó con una idea de mejorar esta problemática, termino siendo un proyecto que nos llena de orgullo ya que creemos que con nuestros cimientos se puede ir logrando cambios positivos en la educación, para mejorar el bajo rendimiento académico, nosotros nos enfocamos en redirigir la educación con el uso de herramientas digitales, que nos permitan impartir las clases de una manera interactiva, igualitaria, dinámica y porque no divertida, que permita la asimilación de los conocimientos en los estudiantes de una forma más rápida y a largo tiempo, por lo tanto nuestro objetivo general es utilizar herramientas digitales como estrategia metodológica que promueva un mejor rendimiento académico en la materia de Historia en los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, permitiendo un entorno educativo dinámico y adaptado a las necesidades académicas, entendemos que existen infinidad de herramientas digitales, pero todas son útiles para todos los estudiantes, desde luego no siempre es así, por lo que dentro de los objetivos específicos hicimos una búsqueda y respaldo bibliográfico de las herramientas que podemos utilizar en este trabajo, además que las mismas deben cumplir con el parámetro ético y responsable para su utilización, seleccionamos varias herramientas a utilizar las mismas que se ajustaron a nuestras necesidades de impartir las clases en la materia de Historia, e incluso las utilizamos de una forma secuencial, finalmente las integramos en la plataforma isEazy en donde vimos plasmados nuestro esfuerzo y dedicación.

Dentro de la metodología cada uno de nuestros objetivos encajaba con aspectos fundamentales para llevar a cabo nuestro proyecto, así que nos enfocamos en el sustento ético

que se debe tomar en cuenta para la utilización de las herramientas tecnológicas, hicimos informes, búsqueda de bibliografía de respaldo, para escoger las herramientas e incluirlas en una plataforma.

Dentro de este camino fuimos también encontrando dificultades una de estas la brecha tecnológica, la desigualdad de acceso internet, el factor económico que de pronto hace que ciertas familias no tengan dispositivos electrónicos a su alcance, así que decidimos que todo será realizado en el colegio en el laboratorio de computación el cual posee computadoras en un número suficiente para nuestros estudiantes, con acceso a internet ilimitado, de esta forma todos pueden acceder a esta oportunidad de utilizar herramientas tecnológicas, que a su vez es un respaldo a la materia que se reciben en el aula, en conclusión realmente este proyecto fue un camino en el cual pulimos nuestras ideas, organizarnos, y verificamos que si es factible incluir la tecnología en las aulas, volver dinámico el aprendizaje, complementario con las clases magistrales, esto a su vez produce una asimilación adecuada de los contenidos, con una respuesta académica mejorada, lo que conlleva a un nivel académico superior, y a mejorar el rendimientos de nuestros estudiantes.

Como recomendaciones es nuestra reflexión creemos que se debe fomentar y seguir nuestras ideas no solo en la materia de Historia ni solo en bachillerato sino en todos los niveles y en todas las materias, una capacitación docente constante es fundamental, y una evaluación del impacto de las herramientas digitales en el rendimiento académico de los estudiantes, de esta forma estamos aportando con un granito de arena para que nuestros chicos tengan mejores oportunidades en un mundo que cada vez es más competitivo.

Abstract

Our research work focuses on a problem that is not only current but has been present over time in the educational field, the low academic performance of students, in our case, high school. What began with an idea to improve this problem, ended up being a project that fills us with pride since we believe that with our foundations we can achieve positive changes in education, to improve low academic performance. We focus on redirecting education with the use of digital tools, which allow us to teach classes in an interactive, egalitarian, dynamic and why not fun way, which allows the assimilation of knowledge in students in a faster and longer way. Therefore, our general objective is to use digital tools as a methodological strategy that promotes better academic performance in the subject of History in first-year high school students at the San Francisco de Asís Educational Unit, allowing a dynamic educational environment adapted to academic needs. We understand that there are countless digital tools, but all are useful for all students, from This is not always the case, so within the specific objectives we conducted a bibliographic search and support of the tools that we can use in this work. In addition, they must comply with the ethical and responsible parameters for their use. We selected several tools to use, the same ones that adjusted to our needs for teaching History classes, and we even used them sequentially. Finally, we integrated them into the isEazy platform, where we saw our effort and dedication reflected.

Within the methodology, each of our objectives fit with fundamental aspects for carrying out our project, so we focused on the ethical basis that must be taken into account for the use of technological tools. We made reports and searched for supporting bibliography to choose the tools and include them in a platform.

Along the way we also encountered difficulties, one of these being the technological gap, the inequality of internet access, the economic factor that suddenly makes it so that certain

families do not have electronic devices within their reach, so we decided that everything will be done at school in the computer lab which has computers in sufficient numbers for our students, with unlimited internet access, in this way everyone can access this opportunity to use technological tools, which in turn is a support to the subject matter they receive in the classroom, in conclusion this project was really a path in which we polished our ideas, organized ourselves, and verified that it is feasible to include technology in the classrooms, making learning dynamic, complementary with the master classes, this in turn produces an adequate assimilation of the contents, with an improved academic response, which leads to a higher academic level, and to improve the performance of our students.

As recommendations, we believe our ideas should be encouraged and followed, not only in History or high school, but at all levels and in all subjects. Ongoing teacher training is essential, as is an assessment of the impact of digital tools on students' academic performance. In this way, we are doing our part to our children have better opportunities in an increasingly competitive world.

1. Introducción

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

"Comienza haciendo lo necesario; luego haz lo posible y de repente estarás haciendo lo imposible".

La trayectoria histórica de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” de la Arcadia ha sido marcada por un sentimiento de lucha y superación que envuelve el sector donde se encuentra, perteneciente a la Congregación de los grupos religiosos que se inspiran en el carisma de San Francisco de Asís. Su gesta social comenzó con la llegada de la Congregación Religiosa misioneras del sagrado corazón de Jesús a su misión en Quito - Ecuador en el año 1988. Las hermanas en primera instancia tuvieron la misión de evangelizar mediante el proceso de la educación y del catecismo. Mediante las clases que impartían, pudieron observar que dentro del sector carecían de valores católicos.

En el año 2002 el Ministerio de educación (MINEDUC) otorgó la aprobación de funcionamiento de la unidad educativa mediante el nombre de San Francisco de Asís de la Arcadia. La institución se encuentra en la ciudad de Quito, parroquia Quitumbe, Calle principal Oe1E e intersección Calle 8. La unidad educativa entró dentro del sistema educativo nacional en el año 2004, donde se desarrolló una educación de primer año hasta séptimo año de educación básica. En el año 2012 y 2021 la institución empieza el proceso de inauguración para los años de básica superior y bachillerato. En la actualidad, la institución educativa consta con 650 estudiantes. La unidad educativa se destaca por brindar apoyo a los estudiantes en situaciones críticas y con apoyo financiero con estudiantes con necesidades económicas.

La unidad educativa “San Francisco de Asís” de la Arcadia es una institución Católica Franciscana tiene como misión educar a los estudiantes para formar

holísticamente con calidad y calidez a niños, niñas y adolescentes EN UN AMBIENTE DE ARMONÍA empleando nuevas técnicas metodológicas utilizadas por profesionales competentes que promueven la identidad ecuatoriana, con sentido de iglesia, respeto a la naturaleza y excelencia académica (U.E.S.F.A, s.f.).

La institución tiene como visión convertirse en una Unidad Educativa que brinde una educación inclusiva con valores Cristianos Franciscanos promoviendo el amor al prójimo y respeto a la naturaleza, llegando al nivel académico de excelencia a la par del avance científico e integración de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje (U.E.S.F.A, s.f.). Los valores que inspira la institución son los valores católicos franciscanos, que permite el vínculo con el modelo pedagógico institucional, la convivencia armónica, la inclusión y la integración de la tecnología al proceso de enseñanza aprendizaje para lograr una formación integral de los estudiantes (U.E.S.F.A, s.f.).

El funcionamiento financiero de la Institución es posible gracias a los aportes de los representantes y el apoyo económico de la congregación. Así mismo, la operatividad del directorio de la institución está dirigido por el departamento provincial de la congregación, ubicado en Santiago de Chile.

Dentro de la descripción general de la institución tenemos que se trata de una Institución que ofrece educación inicial, básica, y Bachillerato cuenta con instalaciones en buenas condiciones, con la infraestructura adecuada para desarrollar las actividades educativas, lo que nos interesa en nuestro proyecto además es que tienen un laboratorio completo tanto en computadoras como en servicio de internet.

La comunidad educativa está conformada por 30 docentes, una directora general, Coordinadora Pedagógica, secretaria y el departamento DECE con su

profesional a cargo de este, en general el ambiente laboral es bastante amigable dentro de los docentes, lo que es fundamental para brindar apoyo a los estudiantes

El estudio será realizado en Estudiantes de 1ro de Bachillerato de esta Institución Educativa en el lectivo 2024 – 2025, El curso está conformado por 33 alumnos, de los cuales 12 son de género masculino y 21 son de género femenino, sus edades oscilan entre 15 y 16 años. El nivel sociocultural y socio - económico pertenecen a clase social media, familias conformadas por padre, madre y hermanos en todos los casos, no hemos detectado desestructuración familiar, ni familias monoparentales, además que todos tendrían acceso e igualdad de condiciones por el hecho de que utilizaran el laboratorio de computación de computación en horas académicas, sin necesidad de hacer actividades extras en casa, dentro de la valoración del DECE no existen problemas graves que puedan interferir con el proyecto, se ha identificado mediante una valoración en relación a conversaciones con los estudiantes por parte de un docente que forma parte de nuestro grupo de trabajo de investigación, que en la materia de Historia el contenido es netamente teórico y monótono, lo que limita la asimilación de contenidos, y disminución del rendimiento académico, por lo que se ve la necesidad de utilizar herramientas digitales, que permitan que el contenido de la materia, sea mucho más creativo, dinámico, atractivo, para que la experiencia del aprendizaje sea más agradable, y de esta forma se promueva el mejoramiento académico.

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

La investigación propuesta surge con una preocupación ante el impacto de las nuevas tecnologías aplicadas al aprendizaje y desarrollo académico de los estudiantes dentro de un contexto educativo que enfrenta múltiples desafíos tales como la adaptación a las nuevas

tecnologías y las altas expectativas académicas, por lo que resulta fundamental encontrar soluciones efectivas que promuevan la excelencia académica de los alumnos promovido por sus maestros. La asignatura de historia es una materia que genera confusión entre los estudiantes durante todas sus etapas de aprendizaje, ya que por su contenido extenso de fechas, lugares y personajes afecta su capacidad de retener la información. Estas dificultades repercuten en un bajo rendimiento académico, una experiencia educativa poco satisfactoria o incluso la deserción educativa. En este contexto, las herramientas digitales crean una alternativa innovadora que transforma el aula de estudio en un espacio interactivo, funcional y adaptado a las necesidades interpersonales del educando, ayudando así a mejorar el enfoque en el aprendizaje. No solo buscamos responder a una necesidad educativa, sino también a un compromiso ético y social. Siendo la educación un espacio inclusivo y equitativo por excelencia, donde todos los estudiantes deben desarrollarse integralmente al implementar herramientas digitales permite crear un ambiente colaborativo y respetuoso, donde se priorice el rendimiento académico. Al hacerlo, se fomenta también el desarrollo de competencias tecnológicas, preparando a los estudiantes y docentes para un futuro cada vez más digital. Además, este enfoque se alinea con las necesidades específicas de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, beneficiando a su comunidad educativa de manera directa. Diseñar e implementar actividades interactivas en plataformas accesibles no solo mejora los resultados académicos, sino que también crea una experiencia educativa más atractiva y significativa. Este proyecto también tiene el potencial de servir como modelo para otras instituciones, promoviendo buenas prácticas que prioricen y potencien el aprendizaje. Por lo anteriormente descrito el problema que se nos presenta es la dificultad del aprendizaje, por la forma teórica, dictada, monótona, en la materia de Historia a los Estudiantes del 1ro de Bachillerato de la Institución Educativa San Francisco de Asís en el periodo 2024 - 2025, por lo que decidimos realizar este estudio con la finalidad ayudar a los estudiantes a mejorar su rendimiento

académico, mediante el uso de las herramientas digitales, ya que estas tienen algunos beneficios en los estudiantes, y de esta forma las clases impartidas en la materia de Historia dejarían a un lado la monotonía de una clase dictada, que en muchas ocasiones no permite la comprensión correcta de los contenidos impartidos, reflejando así un rendimiento académico deficiente.

Como respaldo bibliográfico a esta problemática tenemos que Investigaciones previas indican que la integración de herramientas digitales en la educación secundaria superior puede generar mejoras significativas en el rendimiento académico. López-García (2024) encontró que las plataformas interactivas aumentan la participación de los estudiantes y mejoran su comprensión de los contenidos. Morales y Sánchez (2024) señalaron que las evaluaciones interactivas permiten una retroalimentación más rápida y efectiva, facilitando el aprendizaje autónomo y la autorregulación académica.

Por lo que creemos es un tema muy importante que hay que tomarlo en cuenta en este mundo cada vez más tecnológico.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

PROPOSITO:

Nuestro Proyecto tiene el propósito de que al utilizar la tecnología que tenemos disponible en la actualidad, por medio de la utilización de herramientas digitales; esto debido a que facilita al docente a llegar al estudiantado mediante una manera dinámica y entretenida, con un enfoque inclusivo, fomentando el interés en la materia de Historia, facilitando de esta forma el proceso enseñanza – aprendizaje, impulsando la excelencia académica, además de que la utilización de herramientas digitales puede mejorar la motivación, la colaboración y la comprensión de los temas, además la misma que tendría algunos beneficios tales como:

- Ayudar a los estudiantes a comunicarse y colaborar con otros estudiantes, profesores y tutores.
- Permiten adaptar la enseñanza a las necesidades de cada estudiante.
- Identifican áreas de fortaleza y debilidad de los estudiantes.
- Aumentan la participación de los estudiantes.
- Fomentan el compromiso con los contenidos educativos.
- Esperamos ayudar enormemente que esta información que obtenemos durante la realización de nuestro proyecto sea utilizada y puesta en práctica, ya que debemos actualizarnos y utilizar de forma correcta las herramientas tecnológicas disponibles, que a todos nos ayudan en diferentes campos, siendo la educación el pilar fundamental de la sociedad.

PREGUNTA DE INVESTIGACION:

¿Utilizar herramientas digitales como estrategia metodológica, promueve un mejor rendimiento académico en la materia de Historia en los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, permitiendo un entorno educativo dinámico y adaptado a las necesidades académicas?

1.4. Objetivo general

Utilizar herramientas digitales como estrategia metodológica que promueva un mejor rendimiento académico en la materia de Historia en los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco, permitiendo un entorno educativo dinámico y adaptado a las necesidades académicas.

1.5. Objetivos específicos

1.- Buscar herramientas digitales en auge que tengan un componente inclusivo que ayuden a mejorar el rendimiento académico en la materia de Historia, desde una perspectiva ética y responsable, que promuevan el respeto, equidad y el bienestar integral dentro del entorno educativo. (Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales).

2.- Seleccionar herramientas digitales que se ajusten al contenido de la materia de Historia que se imparte a los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, permitan involucrar a los estudiantes de forma eficaz en el aprendizaje. (Diseño de materiales educativos digitales).

3.- Desarrollar la integración de las herramientas digitales seleccionadas en la plataforma educativa de la Institución San Francisco de Asís, la cual promueve un aprendizaje dinámico, con la finalidad de mejorar el rendimiento académico. (Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales).

2. Marco Teórico

La incorporación de herramientas digitales en el ámbito educativo ha transformado significativamente los métodos de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo nuevas oportunidades para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

En particular, en la materia de Historia, el uso de plataformas digitales puede facilitar una comprensión más profunda y dinámica de los contenidos, fomentando habilidades críticas y colaborativas esenciales para el desarrollo académico.

Este marco teórico explora los fundamentos y beneficios de integrar herramientas digitales, para optimizar el aprendizaje de los estudiantes de 1ro de Bachillerato en la Unidad Educativa San Francisco.

❖ Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la Educación

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han revolucionado el panorama educativo al proporcionar recursos que facilitan el acceso, almacenamiento y transmisión del conocimiento (García-Valcárcel et al., 2010).

Las TIC no solo permiten la búsqueda y gestión eficiente de información, sino que también promueven la creación de entornos colaborativos que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje (Levano et al., 2019).

Estas tecnologías fomentan un aprendizaje más dinámico y participativo, donde el estudiante asume un rol activo en la construcción de su conocimiento (Gómez-Lara, 2018).

Además, las TIC facilitan el desarrollo de competencias digitales esenciales para el siglo XXI, como la capacidad de analizar, sintetizar y presentar información de manera efectiva (Chancusig et al., 2017).

Sin embargo, es crucial que las instituciones educativas implementen estrategias para garantizar un uso adecuado de estas herramientas, evitando problemas como la dependencia tecnológica o la falta de equidad en el acceso a los recursos digitales (Escobar, 2015).

❖ Rendimiento Académico y Herramientas Digitales

El rendimiento académico se define como el nivel de logro alcanzado por los estudiantes en relación con los objetivos educativos establecidos. Diversos estudios han demostrado que el uso de herramientas digitales puede tener un impacto positivo en el

rendimiento académico, al facilitar la comprensión de los contenidos, mejorar la motivación y promover el aprendizaje autónomo (Basso et al., 2018). Roselli (2011) indica que las interacciones sociocognitivas mediadas por entornos virtuales contribuyen al desarrollo de competencias clave, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, lo que se traduce en un mejor desempeño académico.

En la materia de Historia, las herramientas digitales permiten a los estudiantes explorar eventos históricos de manera interactiva, analizar fuentes primarias y secundarias, y participar en debates virtuales que enriquecen su comprensión de los contextos históricos (Rodrigo et al., 2019).

Además, estas herramientas facilitan la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante (Rodríguez, 2024).

El uso de recursos multimedia, como videos, mapas interactivos y líneas de tiempo digitales, ayuda a los estudiantes a visualizar y relacionar eventos históricos de manera más efectiva (Cala et al., 2018).

❖ Metodologías Activas y Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo se ha consolidado como una metodología efectiva para promover la participación activa y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas en los estudiantes (Johnson & Johnson, 2020).

Las metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y el aula invertida, son enfoques pedagógicos que promueven la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Rodrigo et al., 2019).

Estas metodologías se complementan con el uso de herramientas digitales, que facilitan la planificación, ejecución y evaluación de las actividades de aprendizaje (Rodrigo et al., 2019).

Además, el aprendizaje colaborativo promueve el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas al involucrar a los estudiantes en discusiones significativas y en la construcción colectiva del conocimiento (Roselli, 2011). Las herramientas digitales, como Padlet, facilitan este proceso al proporcionar plataformas accesibles y flexibles para el intercambio de ideas y la colaboración en línea (Santos & Concheiro, 2018).

❖ Desafíos y Consideraciones para la Implementación de Herramientas Digitales

A pesar de los beneficios de las herramientas digitales en la educación, su implementación presenta ciertos desafíos que deben ser considerados. Uno de los principales retos es la brecha digital, que se refiere a las desigualdades en el acceso a la tecnología y la conectividad. Es fundamental garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a los recursos digitales para evitar que estas herramientas se conviertan en un factor de exclusión (Chancusig et al., 2017).

3. Metodología

Se utilizará para la realización de este Proyecto el método Cuantitativo, basados en la naturaleza del problema planteado, y de los objetivos que pretendemos alcanzar, mediante la utilización del reporte de notas obtenido por los estudiantes.

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

Buscar herramientas digitales en auge que tengan un componente inclusivo que ayuden a mejorar el rendimiento académico en la materia de Historia, desde una perspectiva ética y responsable, que promuevan el respeto, equidad y el bienestar integral dentro del entorno educativo.

Siguiendo los pasos de la Institución San Francisco de Asís la cual tiene como misión educar a los estudiantes para formar holísticamente con calidad y calidez a niños, niñas y adolescentes EN UN AMBIENTE DE ARMONÍA empleando nuevas técnicas metodológicas utilizadas por profesionales competentes que promueven la identidad ecuatoriana (U.E.S.F.A, s.f.), además tiene como visión convertirse en una Unidad Educativa que brinde una educación inclusiva con valores Cristianos Franciscanos promoviendo el amor al prójimo y respeto a la naturaleza, llegando al nivel académico de excelencia a la par del avance científico e integración de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje (U.E.S.F.A, s.f.), mediante la búsqueda de las herramientas digitales para mejorar el rendimiento académico, nuestro propósito sería fomentar el uso responsable y ético de estas por parte del personal docente, promoviendo en los estudiantes el uso responsable de estas, donde los docentes serán los encargados de guiar a los alumnos dando énfasis en la ética académica y enfocándose en los principios institucionales para su desarrollo integral, con valores que permite el vínculo con el modelo pedagógico institucional, la convivencia armónica, la inclusión y la integración de la tecnología al proceso de enseñanza aprendizaje para lograr una formación integral de los estudiantes (U.E.S.F.A, s.f.).

Tabla 1 : Relación de tareas vinculadas a la investigación sobre el uso de herramientas digitales para mejorar el rendimiento académico en la materia de Historia.

Tarea futuras	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Búsqueda de las herramientas digitales para mejorar el rendimiento académico en la materia de Historia, en Google Academic, y en algunas otras plataformas científicas.	NO APLICA.	5 de Marzo del 2025.	25 de Marzo del 2025.	Informe de los resultados en la búsqueda de las herramientas digitales para mejorar el rendimiento académico en la materia de Historia, en Google Academic, y en algunas otras plataformas científicas.
Búsqueda de bibliografía que sostiene la importancia del uso de las herramientas digitales para mejorar el rendimiento académico.	NO APLICA.	5 de Marzo del 2025.	25 de Marzo del 2025.	Informe del uso de las herramientas digitales, que permiten a los estudiantes fortalecer sus conocimientos, teniendo como resultado el mejor rendimiento académico.
Análisis del buen uso de estas herramientas de una forma ética, responsable e inclusiva en los estudiantes de 1ro de Bachillerato en la materia de Historia.	NO APLICA.	5 de Marzo del 2025.	25 de Marzo del 2025.	Recomendaciones del buen uso de las herramientas digitales en la materia de historia, para el mejor desenvolvimiento académico de los estudiantes.

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

Seleccionar una herramienta digital que se ajuste al contenido de la materia de Historia que se imparte a los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, permitan involucrar a los estudiantes de forma eficaz en el aprendizaje.

RELACIÓN DEL OBJETIVO ESPECÍFICO CON LA ASIGNATURA

“Las nuevas tecnologías son parte de la nueva sociedad, se ha convertido en algo frecuente por lo tanto no se puede concebir una educación sin un mínimo de cultura informática ya que aporta una gran fuente de recursos y materiales didácticos que influyen de manera significativa en la enseñanza y el aprendizaje de la comunidad estudiantil”. (Fernando Pacheco Olea, 2015) Durante nuestro aprendizaje en esta maestría tuvimos la oportunidad de conocer varias herramientas TIC que son de gran utilidad para mejorar tanto la oportunidad de aprender como de enseñar, con el uso de estas herramientas se nos abre un camino bastante fructífero para implementar estas en los procesos de enseñanza, la importancia de la utilización de estas herramientas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, ya que estas pueden facilitar el acceso a la información, personalizar el aprendizaje, y hacer que las clases sean más interactivas. buscando la comprensión en las diferentes asignaturas, y el interés que ellos desarrollen en la utilización de estas. Dentro de nuestro estudio se identificó el uso de algunas herramientas digitales entre ellas: genially, kahoot, padlet, entre muchas otras, basándose el enfoque del aprendizaje cooperativo, por medio de la utilización de esta en la materia de Historia de los estudiantes de 1ro de Bachillerato pretendemos mejorar la asimilación de conocimientos de una forma más sencilla, dinámica y acogedora, teniendo como resultado el mejoramiento académico, reflejado en sus notas, y de su interés en seguir utilizando y llegando a tener excelencia académica.

Tabla 2: *Relación de tareas orientadas a la selección, análisis y adaptación de una herramienta digital como parte del objetivo específico de mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Historia*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Seleccionar la herramienta digital para mejorar el rendimiento académico en la materia Historia.	NO APLICA.	12 de Febrero del 2025.	4 de Marzo del 2025.	Informe de la herramienta digital seleccionada a utilizar para el mejoramiento académico en la materia de Historia.
Análisis detallado del uso de esta herramienta en la materia de Historia, y con el uso de esta obteniendo un resultado prometedor en mejorar el rendimiento académico.	NO APLICA.	12 de Febrero del 2025.	4 de Marzo del 2025.	Informe con los resultados del análisis del uso de esta herramienta en la materia de Historia, y la respuesta estudiantil a este recurso digital.
Adaptar el contenido educativo de la materia de Historia, a la utilización de la herramienta seleccionada.	NO APLICA.	12 de Febrero del 2025.	4 de Marzo del 2025.	Informe del contenido educativo adaptado de la materia de Historia, a la herramienta para mejorar el rendimiento académico.

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Desarrollar la integración de la herramienta digital seleccionada en la plataforma educativa de la Institución San Francisco de Asís, la cual promueve un aprendizaje dinámico, con la finalidad de mejorar el rendimiento académico.

RELACIÓN DEL OBJETIVO ESPECÍFICO CON LA ASIGNATURA

“Los estudiantes en una plataforma educativa virtual interaccionan con los demás participantes y con el entorno, pudiéndose entender este último como sociocognitivo ya que fue diseñado intencionalmente para que interactuando con otros y con el entorno se logren aprender contenidos. Por tanto, participar o usar el entorno implicaría estar presentes como interacción social y cognitiva” (IRICE/CONICET-UNR, 2016). Entendiendo este fundamento de la importancia de la creación, mejoramiento e implementación de plataformas virtuales, creemos que estas ayudan a los estudiantes a tener una mejor captación de los contenidos incluidos en estas plataformas, de esta manera creemos que es importante diseñar un plan de integración de la herramienta: padlet a una plataforma para el uso de esta en la materia de Historia, con una probable respuesta positiva de los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Institución San Francisco de Asís, reflejada en un mejor rendimiento académico.

Tabla 3: *Relación de tareas enfocadas en la planificación de la integración de la herramienta digital Padlet en una plataforma educativa virtual de la Unidad Educativa San Francisco de Asís*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Crear un plan de desarrollo de la integración la herramienta digital seleccionada en una plataforma virtual.	NO APLICA.	23 de Abril del 2025.	13 de Mayo del 2025.	Informe con las posibles alternativas, que permitan en un futuro la integración de esta herramienta en una plataforma virtual la Institución Educativa.
Realizar un documento en el cual se coloque lo beneficios que tendría la Institución San Francisco de Asís, en el uso de la herramienta digital: padlet.	NO APLICA.	23 de Abril del 2025.	13 de Mayo del 2025.	Documento en el cual se recolecta información de lo beneficioso que resulta este diseño de integración de la herramienta digital: padlet,
Socialización del plan de diseño de integración de las de la herramienta digital seleccionada en una plataforma virtual.	NO APLICA.	23 de Abril del 2025.	13 de Mayo del 2025.	Entregar este proyecto ya terminado a la Institución Educativa para su valoración y futura ejecución.

4. Resultados

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

Entregable 1

Justificación del proyecto:

- Objetivo general:

Utilizar herramientas digitales como estrategia metodológica que promueva un mejor rendimiento académico en la materia de Historia en los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, permitiendo un entorno educativo dinámico y adaptado a las necesidades académicas.

- Objetivos específicos:

1.- Buscar herramientas digitales en auge que tengan un componente inclusivo que ayuden a mejorar el rendimiento académico en la materia de Historia, desde una perspectiva ética y responsable, que promuevan el respeto, equidad y el bienestar integral dentro del entorno educativo. (Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales).

2.- Seleccionar herramientas digitales que se ajuste al contenido de la materia de Historia que se imparte a los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, permitan involucrar a los estudiantes de forma eficaz en el aprendizaje. (Diseño de materiales educativos digitales).

3.- Desarrollar la integración de las herramientas digitales seleccionada en la plataforma educativa de la Institución San Francisco de Asís, la cual promueve un aprendizaje dinámico, con la finalidad de mejorar el rendimiento académico. (Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales).

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

La investigación propuesta surge con una preocupación ante el impacto de las nuevas tecnologías aplicadas al aprendizaje y desarrollo académico de los estudiantes dentro de un contexto educativo que enfrenta múltiples desafíos tales como la adaptación a las nuevas tecnologías y las altas expectativas académicas, por lo que resulta fundamental encontrar soluciones efectivas que promuevan la excelencia académica de los alumnos promovido por sus maestros.

La asignatura de historia es una materia que genera confusión entre los estudiantes durante todas sus etapas de aprendizaje, ya que por su contenido extenso de fechas, lugares y personajes afecta su capacidad de retener la información. Estas dificultades repercuten en un bajo rendimiento académico, una experiencia educativa poco satisfactoria o incluso la deserción educativa. En este contexto, las herramientas digitales crean una alternativa innovadora que transforma el aula de estudio en un espacio interactivo, funcional y adaptado a las necesidades interpersonales del educando, ayudando así a mejorar el enfoque en el aprendizaje. No solo buscamos responder a una necesidad educativa, sino también a un compromiso ético y social. Siendo la educación un espacio inclusivo y equitativo por excelencia, donde todos los estudiantes deben desarrollarse integralmente al implementar herramientas digitales permite crear un ambiente colaborativo y respetuoso, donde se priorice el rendimiento académico. Al hacerlo, se fomenta también el desarrollo de competencias tecnológicas, preparando a los estudiantes y docentes para un futuro cada vez más digital. Además, este enfoque se alinea con las necesidades específicas de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, beneficiando a su comunidad educativa de manera directa. Diseñar e implementar actividades interactivas en plataformas accesibles no solo mejora los resultados académicos, sino que también crea una experiencia educativa más atractiva y

significativa. Este proyecto también tiene el potencial de servir como modelo para otras instituciones, promoviendo buenas prácticas que prioricen y potencien el aprendizaje.

Finalidad del proyecto ¿Para qué se va a hacer?

Se realiza este proyecto con la finalidad de diseñar un plan de implementación mediante la utilización de las herramientas digitales como estrategia metodológica en la materia de Historia para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís promoviendo un entorno educativo dinámico y adaptado a las necesidades académicas. Por lo anteriormente descrito el problema que se nos presenta es la dificultad del aprendizaje, por la forma teórica, dictada, monótona, en la materia de Historia a los Estudiantes del 1ro de Bachillerato de la Institución Educativa San Francisco de Asís en el periodo 2024 - 2025, por lo que decidimos realizar este estudio con la finalidad ayudar a los estudiantes a mejorar su rendimiento académico, mediante el uso las herramientas digitales, ya que estas tienen algunos beneficios en los estudiantes, y de esta forma las clases impartidas en la materia de Historia dejarían a un lado la monotonía de una clase dictada, que en muchas ocasiones no permite la comprensión correcta de los contenido impartidos, reflejando así un rendimiento académico deficiente.

¿Qué problemáticas resuelve?

Las problemáticas que resuelva fundamentalmente seria el bajo rendimiento académico, muchas veces este se da como resultado de falta de interés o comprensión, del contenido de la materia, en este caso de la materia de Historia, tratamos que por medio de la utilización de herramientas digitales: entre estas Genially, Padlet, facilite al docente a llegar al estudiantado mediante una manera dinámica y entretenida, con un enfoque inclusivo, fomentando el interés en la materia de Historia, facilitando de esta forma el

proceso enseñanza – aprendizaje, impulsando la excelencia académica, además de que la utilización de herramientas digitales puede mejorar la motivación, la colaboración y la comprensión de los temas, además la misma que tendría algunos beneficios tales como:

Ayudar a los estudiantes a comunicarse y colaborar con otros estudiantes, profesores y tutores.

Permiten adaptar la enseñanza a las necesidades de cada estudiante. Identifican áreas de fortaleza y debilidad de los estudiantes.

- Aumentan la participación activa de los estudiantes.
- Fomentan el compromiso con los contenidos educativos.
- Esperamos ayudar enormemente que esta información que obtenemos durante la realización de nuestro proyecto sea utilizada y puesta en práctica, ya que debemos actualizarnos y utilizar de forma correcta las herramientas tecnológicas actuales, que a todos nos ayudan en diferentes campos.

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

Nuestro proyecto está dirigido a los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Institución San Francisco de Asís en el periodo lectivo 2024 - 2025, que reciben la materia de Historia dentro de su currículum académico.

La docencia será a través de un LMS, combinando las sesiones presenciales dictadas por la docente encargada, con el refuerzo correspondiente mediante el curso con el contenido de la materia de Historia con el uso de varias herramientas digitales, entre estas

Genially, Kahoot, y Padlet, que se impartirá en el laboratorio de computación durante el horario en el que se dicta la materia, se realizará media hora de clases presenciales y media hora de refuerzo en el laboratorio, en la Institución Educativa San Francisco de Asís.

Los elementos de esta acción son sincrónicos y asincrónicos ya que se desarrollan con varias herramientas digitales, y de manera presencial en el aula.

En la plataforma LMS Canvas se dará la bienvenida mediante un video, se explicará cómo se va a organizar nuestro curso, visualización películas, reuniones grupales entre los estudiantes, cómo los vamos a evaluar, preguntaremos si existe alguna duda del manejo de las herramientas utilizadas, entre otros.

La docente va a estar presente durante la utilización de la herramienta digital, para solventar de los estudiantes.

Nuestro curso que tratará una unidad de la materia de Historia, impartido a los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, en el periodo escolar 2024 - 2025, la estructura será de la siguiente manera:

- **Bienvenida:**
 - Video en Prezy Video.
- **Plan de trabajo**
 - Introducción con toda información sobre el curso, será en dos formatos:
 - Video en Prezy video.
 - Documento en PDF.

El curso que impartimos tendrá una duración de cuatro semanas, en cada semana se tratará un tema de la Unidad: Historia e Identidad, en donde los estudiantes reciben la materia de Historia, durante las tres primeras semanas: cuatro horas por semana de lunes a jueves: de las cuales media hora se daría clase magistral presencial en el aula de clases por parte de la docente, y media hora refuerzo académico en el laboratorio de computación de la Institución Educativa mediante el uso de las herramientas digitales, utilizando la cuarta semana para visualizar películas, realizar una reunión por Zoom para compartir ideas de la materia recibida no evaluada de forma cuantitativa, evaluación cuantitativa sobre la materia recibida en las tres semanas, y finalmente una reunión de docente y estudiantes para realizar una retroalimentación sobre el uso de las herramientas digitales escogidas.

- **El contenido estará disponible de la siguiente manera:**

- Videos de introducción.
- Tema por tratar, mediante la utilización de herramientas digitales.
- Lectura de datos curiosos acerca del tema tratado.
- Evaluación y retroalimentación del contenido tratado en la semana, (no cuantitativa).
- Visualización de películas de Historia, acorde a la Unidad tratada.
- Reunión de estudiantes en donde estos den ideas, comentarios, resúmenes sobre la película que observaron, sin la moderación del profesor, mismo que no será evaluado.
- Evaluación cuantitativa de la materia recibida.

- Una reunión para retroalimentación en donde participen la docente y estudiantes del uso de las herramientas digitales.

- **Adicional existirán 2 horas a la semana durante las tres primeras semanas de clases magistrales dictadas por la docente encargada de la materia.**

Toda la información y contenido detallado a continuación será subido a la plataforma LMS: Canvas.

- Los videos serán direccionados por medio de links para visualizarlos en YouTube.

- Los temas a tratar serán realizados con la herramienta digital Genially y PDF.

- La lectura de datos curiosos sobre el tema en PDF y Padlet.

- Evaluación y retroalimentación no evaluada de forma cuantitativa, mediante lluvia de ideas en la herramienta Padlet.

- Se tendrá una sección en donde se cuente con links de películas de Historia, acorde a la Unidad tratada redireccionadas a YouTube.

- Se habilitará una sala en la plataforma de Zoom para que los estudiantes den ideas, comentarios, resúmenes sobre la película que observaron, sin la moderación del profesor, mismo que no será evaluado.

- Evaluación cuantitativa de la materia recibida mediante Kahoot o Quizizz.

- Reunión presencial en el aula de clase de la Institución para retroalimentación entre docente y estudiantes sobre el uso de las herramientas digitales en el curso impartido con estas.

- **SEMANA UNO:**

- Video de Introducción del tema de la semana en YouTube.
- Contenido didáctico del tema a tratar en Genially y PDF.
- Lectura con datos curiosos sobre el tema que se está tratando en PDF y Padlet.
- Evaluación y retroalimentación no evaluada de forma cuantitativa, mediante lluvia de ideas en la herramienta digital Padlet.

Tabla 4 : *Elementos que se llevaran a cabo la primera semana de clases*

PRIMERA SEMANA: LOS ORÍGENES Y LAS PRIMERAS CULTURAS DE LA HUMANIDAD.		
LUNES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	Video de introducción del tema a tratar con link redireccionado a Youtube. (Veinte minutos).
MARTES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	Tema con el contenido mediante la herramienta digital: Genially y PDF. (Media hora).
MIÉRCOLES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	La lectura de datos curiosos sobre el tema en PDF y Padlet. (Media hora).
JUEVES;	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	Evaluación y retroalimentación no evaluada de forma cuantitativa, mediante lluvia de ideas en la herramienta digital Padlet. (Media hora).

● **SEMANA DOS:**

- Video de Introducción del tema de la semana en YouTube.
- Contenido didáctico del tema a tratar en Genially y PDF.
- Lectura con datos curiosos sobre el tema que se está tratando en PDF y Padlet.
- Evaluación y retroalimentación no evaluada de forma cuantitativa, mediante lluvia de ideas en la herramienta digital Padlet.

Tabla 5: *Elementos que se llevaran a cabo la segunda semana de clases*

SEGUNDA SEMANA: DE LA EDAD MEDIA A LA MODERNIDAD		
LUNES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	Video de introducción del tema a tratar con link redireccionado a YouTube. (Veinte minutos).
MARTES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	Tema con el contenido mediante la herramienta digital: Genially y PDF. (Media hora).
MIÉRCOLES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	La lectura de datos curiosos sobre el tema en PDF y Padlet. (Media hora).
JUEVES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	Evaluación y retroalimentación no evaluada de forma cuantitativa, mediante lluvia de ideas en la herramienta digital Padlet. (Media hora).

● **SEMANA TRES:**

- Video de Introducción del tema de la semana en YouTube.
- Contenido didáctico del tema a tratar en Genially y PDF.
- Lectura con datos curiosos sobre el tema que se está tratando en PDF y Padlet.
- Evaluación y retroalimentación no evaluada de forma cuantitativa, mediante lluvia

de ideas en la herramienta digital Padlet.

Tabla 6: Elementos que se llevaran a cabo la tercera semana de clases

TERCERA SEMANA: AMERICA LATINA, MESTIZAJE Y LIBERACION.		
LUNES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	Video de introducción del tema a tratar con link redireccionado a YouTube. (Veinte minutos).
MARTES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	Tema con el contenido mediante la herramienta digital: Genially y PDF. (Media hora).
MIÉRCOLES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	La lectura de datos curiosos sobre el tema en PDF y Padlet. (Media hora).
JUEVES:	Clase Magistral dictada por la Docente. (Media hora).	Evaluación y retroalimentación no evaluada de forma cuantitativa, mediante lluvia de ideas en la herramienta digital Padlet. (Media hora).

● **SEMANA CUATRO:**

- Película sobre el tema tratado mediante links redireccionados a YouTube.
- Reunión de estudiantes para que los estudiantes den ideas, comentarios, resúmenes sobre la película que observaron, sin la moderación del profesor, mismo que no será evaluado mediante la plataforma de Zoom
- Evaluación cuantitativa de la materia recibida mediante Kahoot o Quizizz.
- Una reunión para retroalimentación en donde participen la docente y estudiantes del uso de las herramientas digitales.
- Reunión presencial en el aula de clase de la Institución para retroalimentación entre docente y estudiantes sobre el uso de las herramientas digitales en el curso impartido con estas.

Tabla 7: *Elementos que se llevaran a cabo la cuarta semana de clases*

CUARTA SEMANA: PELICULAS, ZOOM, EVALUACION, RETROALIMENTACION DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADAS.

LUNES:	Película sobre el tema tratado mediante links redireccionados a YouTube. (45 minutos a 1 hora).
MARTES:	Se habilitará una sala en la plataforma de Zoom para que los estudiantes den ideas, comentarios, resúmenes sobre la película que observaron, sin la moderación del profesor, mismo que no será evaluado. (45 minutos a 1 hora).

MIÉRCOLES:	Evaluación cuantitativa de la materia recibida mediante Kahoot o Quizizz. (1 hora).
JUEVES:	Reunión presencial en el aula de la Institución para retroalimentación entre docente y estudiantes sobre la experiencia del sobre el uso de las herramientas digitales en el curso impartido con estas. (1 hora).

A lo largo de las sesiones síncronas se realizan actividades para fomentar las relaciones dentro del grupo.

Los docentes serán los encargados de subir la información y los contenidos de la unidad didáctica a tratar, así como de regular la interacción de los estudiantes dentro de la plataforma.

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

La Unidad Educativa “San Francisco de Asís” de la Arcadia perteneciente a la Congregación de los grupos religiosos que se inspiran en el carisma de San Francisco de Asís. La unidad Educativa “San francisco de Asís” de la Arcadia empezó con la venida de las hermanas misioneras del sagrado corazón de Jesús. Las hermanas tuvieron la misión de evangelizar mediante el proceso de la educación y del catecismo. Mediante las clases que impartían, pudieron observar que dentro del sector carecían de valores católicos.

El Ministerio de educación (MINEDUC) otorgó la aprobación de funcionamiento de la unidad educativa mediante el nombre de San Francisco de Asís de la Arcadia. La institución se encuentra en la ciudad de Quito, parroquia Quitumbe, Calle principal Oe1E

e intersección Calle 8. La unidad educativa entró dentro del sistema educativo nacional en el año 2004, donde se desarrolló una educación de primer año hasta séptimo año de educación básica. En el año 2012 y 2021 la institución empieza el proceso de inauguración para los años de básica superior y bachillerato. En la actualidad, la institución educativa consta con 650 estudiantes.

La unidad educativa se destaca por brindar apoyo a los estudiantes en situaciones críticas y con apoyo financiero con estudiantes con necesidades económicas.

La operatividad del directorio de la institución está dirigida por el departamento provincial de la congregación, ubicado en Santiago de Chile.

La unidad educativa “San Francisco de Asís” de la Arcadia es una institución Católica Franciscana tiene como misión educar a los estudiantes para formar holísticamente con calidad y calidez a niños, niñas y adolescentes EN UN AMBIENTE DE ARMONÍA empleando nuevas técnicas metodológicas utilizadas por profesionales competentes que promueven la identidad ecuatoriana, con sentido de iglesia, respeto a la naturaleza y excelencia académica (U.E.S.F.A, s.f.).

La institución tiene como visión convertirse en una Unidad Educativa que brinde una educación inclusiva con valores Cristianos Franciscanos promoviendo el amor al prójimo y respeto a la naturaleza, llegando al nivel académico de excelencia a la par del avance científico e integración de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje (U.E.S.F.A, s.f.). Además es un proyecto a largo plazo en relación con el futuro queremos que llegue a ser una Institución que participe activamente del uso de las herramientas digitales, de esta forma se logre incluir en el aprendizaje a todos los estudiantes involucrándolos, dejando un poco la monotonía de las clases tradicionales, mejorando el

proceso enseñanza - aprendizaje de la mano de las herramientas que hoy por hoy son el presente y llegaron para quedarse, nuestro propósito es incluir en la misión de esta Institución justamente eso el uso de herramientas digitales, para el mejoramiento del rendimiento académico de todos los estudiantes, empezando por la materia de Historia, pero que al final todas o al menos la mayoría de las materias de adhieran a esta nueva metodología que continuamente va mejorando, finalmente obteniendo mejores resultados en nuestros estudiantes que son el futuro de esta Sociedad.

Los valores que inspira la institución son los valores católicos franciscanos, que permite el vínculo con el modelo pedagógico institucional, la convivencia armónica, la inclusión y la integración de la tecnología al proceso de enseñanza aprendizaje para lograr una formación integral de los estudiantes (U.E.S.F.A, s.f.).

Análisis FODA de la institución.

Tabla 8: *Elementos del análisis FODA de la Institución Educativa*

ASPECTOS NEGATIVOS		ASPECTOS POSITIVOS
ORIGEN INTERNO	DEBILIDADES: - La institución no cuenta con suficientes espacios verdes. - La institución experimenta una alta rotación de personal, lo que afecta la continuidad y la calidad de educación. - La institución puede emplear métodos de enseñanza	FORTALEZAS: - La institución cuenta con aulas acogedoras (amplias y bien iluminadas) y un Centro de Computación con equipos de última generación, lo que permite la implementación adecuada de las nuevas tecnologías digitales, brindando una oportunidad a los estudiantes de una mejor asimilación de los contenidos y mejorar su rendimiento académico. - Monitoreo del progreso: Los profesores y tutores monitorean el progreso de los estudiantes y ajustan su enseñanza y apoyo según sea necesario.

	tradicionales que no se adaptan a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. - La institución no permite el uso de celulares en el aula lo que puede afectar el desempeño de los estudiantes.	- La institución cuenta con diferentes actividades para padres de familia como el voluntariado, escuela para padres, reuniones individuales, lo que genera que se involucren en la educación de sus hijos. - Cursos de Capacitación continua a los docentes sobre las últimas tendencias educativas. - Al ser una unidad religiosa enfatiza la importancia de los valores, la ética, la moral, la compasión y la empatía en su comportamiento y actividades diarias.
ORIGEN EXTERNO	AMENAZAS: - Carencia de un centro de salud dentro de la institución educativa. - Estudiantes con celulares sin la supervisión de los padres. - Mal uso de las redes sociales por parte de los estudiantes. - Falta de obligaciones escolares por parte de los estudiantes.	OPORTUNIDADES: - Acceso a internet para los docentes. - Valoración de la cultura y la unidad social. - Trabajo en equipo por parte de maestros, estudiantes y familia. - Comunicación entre escuela-familia-estudiantes.

Introducción

En este apartado debéis justificar la importancia de un código ético en relación a los distintos agentes implicados.

La educación es la base de la sociedad, para poder formar seres humanos con pensamiento crítico, analítico, emocional, que pueda enfrentar al futuro con la suficiente madurez, aportando de esta forma al desarrollo, progreso con miras a un buen

desenvolvimiento de la sociedad.

Es fundamental casi imprescindible crear un protocolo deontológico para el adecuado funcionamiento de la Institución Educativa, con normas éticas y morales que constituyen una serie de principios, normas y preceptos que regulan el comportamiento humano profesional, es decir, el deber ser de los agentes que forman parte de la Institución, permiten además incorporar y asumir fundamentos morales y éticos de carácter general dentro de la vida diaria de los mismos, mediante la declaración de principios y valores. Sin este código no existiera ninguna restricción por lo tanto cada agente que forma parte del proceso educativo haría lo que a su criterio está bien o mal, produciendo un caos Institucional que pondría fin a la estabilidad de las Instituciones.

Por todas estas razones antes mencionadas el Protocolo Deontológico es uno de los primeros pilares que deben estar constituidos en la Institución Educativa, y muy importante que todos los agentes que forman parte de esta, tengan conocimiento pleno de esta, y en el caso de existir alguna vulneración de los puntos que se encuentren en este protocolo, existan los agentes que lleven a cabo el cumplimiento y las respectivas sanciones, de una forma democrática y con pleno conocimientos de sus facultades, recalcando derechos, obligaciones y derechos de los agentes que forman parte del proceso de enseñanza - aprendizaje, siempre en pro de la armonía Institucional.

En los siguientes puntos debéis desarrollar los compromisos y deberes que consideréis que debáis adquirir con cada uno de los agentes implicados.

Código de Ética del Docente en la Unidad Educativa.

- **Compromisos y deberes en relación con el alumnado**

Compromisos:

- Fomentar un ambiente de respeto e inclusión; el docente se compromete a garantizar un entorno educativo seguro, libre de discriminación, donde todos los estudiantes sean tratados con equidad y respeto.
- Promover el desarrollo integral del estudiante; el docente se compromete a incentivar el pensamiento crítico, la creatividad y el uso responsable de las TIC como herramientas de aprendizaje.

Deberes:

- 1.3. Brindar una enseñanza de calidad y actualizada; el docente tiene la responsabilidad de planificar y ejecutar estrategias pedagógicas innovadoras, adaptadas a las necesidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.
- 1.4. Velar por el bienestar emocional y académico del estudiante; el docente tiene el deber de detectar y canalizar situaciones que afecten el desarrollo emocional o académico del alumno, brindando apoyo y orientación cuando sea necesario.

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

- Mantener una comunicación abierta y constante; el docente se compromete a informar de manera clara y oportuna sobre el progreso académico y personal del estudiante, promoviendo el trabajo conjunto entre escuela y familia.

- Fomentar la participación de las familias en el proceso educativo; el docente se compromete a incentivar el involucramiento de los padres y representantes en actividades escolares y en el desarrollo académico de sus hijos.

Deberes:

- Brindar información clara y honesta; es responsabilidad del docente comunicar de manera objetiva y respetuosa sobre el desempeño, logros y dificultades de los estudiantes.
- Respetar la diversidad y contextos familiares; el docente tiene el deber de reconocer y respetar las diferentes realidades socioeconómicas y culturales de las familias, evitando prejuicios y promoviendo la inclusión.

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

Compromisos:

- Promover activamente el uso responsable y ético de herramientas digitales en concordancia con la filosofía educativa de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, garantizando su coherencia con el proyecto institucional.
- Colaborar con la institución en la actualización constante de las metodologías didácticas digitales para la enseñanza, contribuyendo así a la calidad educativa y a la innovación institucional.

Deberes:

- Cumplir de manera estricta las normativas institucionales sobre la utilización y conservación de recursos digitales educativos, mostrando un uso transparente y responsable de los mismos.
- Informar oportunamente a las autoridades institucionales sobre resultados, avances y posibles dificultades derivadas de la implementación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros**Compromisos:**

- Fomentar constantemente un ambiente colaborativo y de compañerismo, compartiendo experiencias exitosas en el uso de herramientas digitales que ayuden a mejorar los resultados educativos.
- Ofrecer apoyo permanente a los compañeros docentes, brindando asesoría técnica y pedagógica sobre nuevas herramientas digitales, promoviendo así la innovación educativa y el crecimiento profesional de todos.

Deberes:

- Respetar la diversidad de opiniones y metodologías educativas utilizadas por los compañeros docentes, manteniendo siempre una

comunicación abierta, cordial y profesional.

- Participar activamente en actividades conjuntas de planificación, evaluación y seguimiento del aprendizaje de los estudiantes, trabajando en equipo para lograr los objetivos institucionales propuestos.

Compromisos y deberes en relación con la profesión

Compromisos:

- El docente implementará la formación del estudiante, procediendo con autonomía y aplicando métodos de enseñanza que faciliten a los estudiantes alcanzar el aprendizaje, siguiendo los parámetros estipulados en la normativa establecida (LOEI).
- El docente incluirá en su enseñanza, los resultados de sus investigaciones y las destrezas que ha logrado alcanzar.

Deberes:

- El docente debe actualizarse acorde a su área de especialización.
- El docente debe planificar y preparar clases efectivas que cumplan los objetivos propuestos de aprendizaje.

Compromisos y deberes en relación con la sociedad

Compromisos:

- Llevar a cabo una actuación docente conforme con los valores que se ven

afectados en la convivencia de una sociedad tales como, cooperación, respeto y sentido crítico

- El docente debe respetar y valorar la diversidad intercultural de los estudiantes para así lograr una convivencia con igualdad de derechos.

Deberes:

- Los docentes deben participar en las actividades de voluntariado y servicio comunitario para modelar comportamientos responsables a los estudiantes.
- Los docentes deben incluir una comunicación efectiva a los padres de familia y tutores en el proceso educativo del estudiante.

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

Justificación:

La incorporación de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha transformado radicalmente la forma en que se establece la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En entornos virtuales, la interacción entre docentes y estudiantes se produce a través de plataformas digitales que requieren de protocolos y normas específicas para garantizar una comunicación eficaz, respetuosa y colaborativa.

El presente proyecto, titulado *"Herramientas digitales como recurso metodológico para mejorar el rendimiento académico en la materia de Historia en estudiantes de 1.º de*

Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís", se fundamenta en la necesidad de establecer directrices claras que rijan la interacción en estos espacios digitales. Herramientas como Presy Video y Padlet facilitan la presentación y el intercambio de información de forma visual e interactiva, mientras que Genially, PDF y Zoom permiten la integración de recursos didácticos y la realización de reuniones virtuales para el debate y la retroalimentación. Por otro lado, plataformas como YouTube y Quizzis ofrecen canales para la difusión de contenidos audiovisuales y la evaluación interactiva, respectivamente.

La implementación de estas tecnologías en el aula digital puede potenciar el aprendizaje si se utilizan de manera estructurada y respetuosa. Sin embargo, en ausencia de normas específicas, se corre el riesgo de que la comunicación se vuelva caótica o ineficaz, lo que puede afectar negativamente el clima educativo y la calidad del aprendizaje. Como argumenta Salinas (2004), el uso adecuado de las TIC en la educación requiere no solo la adopción de nuevas herramientas, sino también el desarrollo de competencias comunicativas y la instauración de un marco normativo que oriente la interacción en estos entornos. De igual manera, Mishra y Koehler (2006) resaltan la importancia de que los docentes adquieran un conocimiento integral que abarque tanto el contenido como las metodologías digitales, permitiendo así un manejo efectivo de la comunicación en espacios virtuales.

En este sentido, la elaboración de una guía de buenas prácticas se presenta como una herramienta fundamental para optimizar la comunicación en entornos virtuales, promoviendo un intercambio asertivo, colaborativo y orientado a la consecución de los objetivos educativos. La guía no solo servirá para estandarizar el uso de las diversas

herramientas digitales, sino que también contribuirá a la formación de una comunidad educativa comprometida y preparada para afrontar los retos de la educación del siglo XXI.

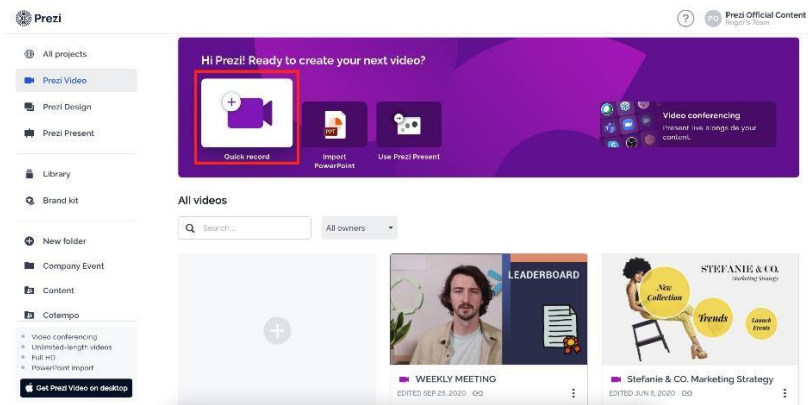
Normas para la utilización de las siguientes herramientas digitales utilizadas en nuestro proyecto:

Nosotros vamos a utilizar la plataforma Canvas en donde colocaremos el contenido de cada tema de la materia de Historia a los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Institución San Francisco de Asís, por medio de las siguientes las herramientas, para las cuales se establecen las normas en entornos digitales:

PREZI VIDEO (VIDEO DE BIENVENIDA E INDICACIONES DEL CURSO):

- Utilizar una cámara de video adecuada para la realización de los vídeos, con un ángulo adecuado, asegurando la nitidez en la imagen de este.
- La persona escogida para la realización del vídeo debe tener utilizar un tono de voz adecuado, saber de forma exacta lo que va a decir, no improvisar, tener aptitudes para desarrollar de forma correcta esta actividad.
- La información que sea emitida debe ser concisa, corta sin embargo debe abarcar todos los temas relevantes que se quiera informar.
- El video no debe tener varios ítems que no están correlacionados, procurar utilizar un video por cada tema, ya que si se toman dos o más temas en uno mismo y más aún si no están correlacionados se vuelve largo y muy confuso.

Figura 1: *Página principal de la plataforma de Prezi (una herramienta para crear presentaciones y videos)*



PADLET (LECTURA DE DATOS CURIOSOS, LLUVIA DE IDEAS, EVALUACIÓN NO CUANTITATIVA):

- El uso de Padlet será utilizado exclusivamente para fines académicos, por ningún motivo se permitirá colocar sobrenombres en vez de los nombres correctos, ni colocar frases que no tenga que ver con el tema tratado, ni subir información con fines ofensivos hacia a los profesores o alumnos.
- Durante la utilización de Padlet cada estudiante debe colocar sus datos en la pizarra, y todos los alumnos deben participar durante esta actividad, a pesar de ser una evaluación cualitativa, la docente será la encargada de verificar e incentivar la participación de los estudiantes.
- Utilizar Padlet durante la lluvia de ideas en la evaluación cualitativa permitiéndoles a los estudiantes colocar máximo cinco ideas por cada uno acerca del tema tratado, de esa forma se logra que todos los estudiantes participen y aportan con sus ideas.
- Padlet será utilizado para retroalimentar a los estudiantes acerca de los conceptos

receptados mediante la lluvia de ideas del tema tratado, siendo esta actividad fundamental para que no queden dudas en nuestros alumnos.

Figura 2: *Elemento que representa el icono de Padlet.*



YOUTUBE (VIDEOS DE INTRODUCCIÓN DE TEMAS A TRATAR, LINKS DE PELÍCULAS SOBRE EL TEMA QUE SE TRATÓ):

- Visualización responsable del contenido. El estudiante deberá observar completa y atentamente los videos y películas asignadas, con el fin de adquirir los conocimientos necesarios para el desarrollo del tema en clase.
- Uso estrictamente académico. Todo material compartido deberá utilizarse únicamente con fines educativos. No se permite su reproducción, edición o difusión con otros propósitos sin autorización.
- Respeto por los derechos de autor. Los estudiantes no deberán descargar, modificar ni redistribuir los contenidos compartidos. Se debe respetar la propiedad intelectual y los derechos de autor de cada video o película.
- Actitud crítica frente al contenido. Se espera que los estudiantes analicen el contenido visualizado con pensamiento crítico, relacionándolo con los temas de clase y evitando una recepción pasiva de la información.

- **Figura 3:** Servicio de YouTube orientada específicamente a instituciones educativas.



QUIZZIS (EVALUACIÓN CUANTITATIVA SOBRE EL TEMA):

- Honestidad académica. El estudiante debe responder las evaluaciones de manera individual, sin recibir ayuda externa ni utilizar recursos que alteren los resultados. La integridad académica es fundamental.
- Puntualidad en la participación. Las evaluaciones deberán realizarse dentro del tiempo establecido. El incumplimiento de los plazos será considerado una falta de responsabilidad.
- Confidencialidad del contenido. Está prohibido compartir preguntas, respuestas o resultados de las evaluaciones con otros estudiantes, antes, durante o después de su aplicación.
- Uso adecuado de la herramienta. El estudiante debe verificar su conexión a internet y el buen funcionamiento de su equipo antes de comenzar la evaluación, evitando interrupciones que afecten el desarrollo del proceso.

Figura 4: Quizizz plataforma en línea que permite crear cuestionarios y juegos educativos interactivos, añadiendo elementos de gamificación.



GENIALLY (TEORÍA CON EL TEMA A TRATAR):

- Los estudiantes podrán usar esta herramienta sólo para fines educativos, más no para fines comerciales u otros.
- La contraseña será de uso único, es decir, no se deberá compartir con otra persona.
- Los estudiantes deben ser la persona natural que crea su propio contenido, es decir, no se deberá plagiar contenido de otros autores.
- La comunicación con los profesores y con los compañeros deberá ser de una manera respetuosa para así lograr un ambiente armónico.

Figura 5: Herramienta digital para crear presentaciones, infografías y contenidos interactivos de forma visual y dinámica.



PDF (INDICACIONES DEL CURSO, TEORÍA DE LOS TEMAS A TRATAR, LECTURA DE DATOS CURIOSOS).

- Si los archivos PDF presentan algún error, estos no se deben modificar. Se deberá informar al autor para que se pueda realizar la corrección correspondiente.
- Los estudiantes deben descargar y guardar los archivos PDF con los temas que se trabaje, de una manera responsable.
- Si se presenta algún error técnico con el archivo PDF, se deberá comentar al profesor o autor, lo más pronto posible para su respectiva corrección.
- Utilizar las funciones que presenta el archivo PDF (comentarios, búsqueda, resaltador) de una manera adecuada y respetuosa.

Figura 6 : *PDF es un formato de archivo que conserva el diseño del documento original y se puede visualizar en cualquier dispositivo sin alteraciones.*



ZOOM (REUNIÓN DE LOS CHICOS SIN TUTOR PARA QUE DEN IDEAS, RESÚMENES DE LAS PELICULAS, COMENTARIOS).

- Al momento de exponer se deberá encender las cámaras y silenciar a los participantes, esto con el fin de no tener interferencias con el hablante.

- Los estudiantes deben respetar los turnos de hablar, mediante la opción del ícono “mano alzada” esto con el fin de no interrumpir a los compañeros.
- Se deberá usar un lenguaje apropiado al momento de impartir sus ideas.
- .Asegurarse que se encuentren en un sitio que tenga buena iluminación y una conexión estable de internet, esto para prevenir interferencias/molestias con sus compañeros.

Figura 7: Zoom es una plataforma de videoconferencias usada para reuniones virtuales, clases en línea y colaboración a distancia.



KAHOOT!

- Lee atentamente las indicaciones impuestas por el docente.
- Los estudiantes deben usar kahoot! de manera responsable, es decir no se podrá compartir su usuario ni contraseña a terceras personas.
- Los estudiantes deben usar esta herramienta digital sólo para fines educativos.
- Si se presenta algún error con la plataforma comunique al docente de manera inmediata.
- El estudiante deberá asegurarse de citar adecuadamente para poder respetar los derechos de autor.
-

Figura 8: Kahoot! es una herramienta de aprendizaje basada en juegos facilitando el intercambio de ideas en diferentes cuestionarios de trivias.



4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

Contextualización:

El diseño de recursos digitales educativos, está dirigido a Estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Institución Educativa San Francisco de Asís, en el año lectivo 2024 – 2025, en donde se ha identificado que en la materia de Historia el contenido es netamente teórico y monótono, por lo que se ve la necesidad de utilizar herramientas digitales, que permitan que el contenido de la materia, sea mucho más creativo, dinámico, atractivo, para que la experiencia del aprendizaje sea más agradable, y de esta forma se promueva el mejoramiento académico. El curso está conformado por 22 alumnos. El nivel sociocultural y socio - económico pertenecen a clase social media. La asignatura corresponde a Historia. El tema para tratar es América Latina, mestizaje y liberación.

Las clases interactivas serán en el laboratorio de Computación de la Institución Educativa en número de tres cada una con la duración de 60 minutos.

Justificación curricular:

OBJETIVO GENERAL:

Reconocer como el mestizaje y la lucha por la liberación latinoamericana configuraron la diversidad, cultura, y política de América latina.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Describir los principales factores históricos que originaron el mestizaje en América latina durante el periodo colonial.
- Identificar las causas sociales, políticas y económicas que impulsaron los movimientos de liberación en los diferentes países de Latinoamérica.
- Reconocer los principales líderes y procesos históricos que contribuyeron a la independencia.

Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales.

CONCEPTUALES:

- Principales grupos nativos de América Latina.
- Mestizaje en el contexto de la historia de América.
- Factores Históricos y sociales que contribuyeron al mestizaje en América Latina.
- Primer mestizo de América Latina.
- Movimientos de liberación en América Latina.
- Principales personajes de los movimientos de liberación.

PROCEDIMENTALES:

- Elaboración de presentaciones dinámicas en Genially sobre temas históricos relevantes.
- Creación de murales pedagógicos interactivos y reflexivos en Padlet para organizar hechos históricos, fomentando la colaboración.
- Evaluación con incentivo académico en Kahoot, una herramienta digital excelente para estas actividades con adecuada retroalimentación e interactivas.
 - Visualización de películas históricas mediante links en YouTube.
- Elaboración de líneas de tiempo históricas utilizando herramientas digitales como Genially y Padlet, para organizar cronológicamente los principales procesos de mestizaje y liberación en América Latina.
- Producción de presentaciones en Prezi Video que expliquen el impacto cultural y político de la independencia latinoamericana, integrando mapas, biografías y eventos históricos.

ACTITUDINALES:

Valorar la identidad cultural.

Criterios varios sobre la dominación colonial.

Defensa de la identidad cultural.

Resistencia y legado de los pueblos indígenas.

Búsqueda de reconciliación con el pasado colonial.

Progreso y liberación del pasado en las distintas sociedades.

Recursos digitales educativos planteados:

Los recursos digitales planteados son los siguientes, los cuales van a favorecer de forma muy importante la asimilación del contenido, además de promover con esto el mejoramiento del rendimiento académico.

CLASE 1: Teoría del tema a tratar, mediante la utilización de presentaciones con el uso de herramientas digitales.

Justificación:

La utilización de herramientas digitales puede mejorar la motivación, la colaboración y la comprensión de los temas, de una manera dinámica y fuera de la rutina, lo que a su vez haría que los estudiantes asimilen de mejor forma la información, con el consecuente mejor desenvolvimiento en las evaluaciones, mejorando a su vez el rendimiento académico de estos.

CLASE 2: Visualización de películas de Historia, acorde a la Unidad tratada.

Justificación:

Consideramos que al visualizar películas más que nada en estos temas de Historia fomentara mayor interés y motivación por parte de los estudiantes, además de que el aprendizaje será visual y entretenido, en incluso fomentara pequeños foros de debate al cuestionar actitudes de los personajes, lo que nos parece que hará del aprendizaje algo más efectivo.

CLASE 3: Evaluación y retroalimentación del contenido tratado en la semana, (no cuantitativa), por medio de una herramienta digital.

Justificación:

Nos parece muy interesante este punto puesto que esta evaluación no cuantitativa mediante el uso de una herramienta digital facilita la exploración y el análisis de eventos históricos desde múltiples perspectivas. Además, los estudiantes pueden utilizar esta herramienta para recopilar y organizar información sobre un evento histórico, presentar sus hallazgos a sus compañeros y recibir retroalimentación en tiempo real. Este enfoque no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también fomenta el desarrollo de competencias transversales, como la comunicación, la colaboración y la resolución de problemas (Cala et al., 2018).

Preguntas de reflexión:

Las herramientas digitales, aunque útiles, presentan retos. Es muy importante hacernos varias preguntas y reflexiones sobre la utilidad de estas, más que nada tomando en cuenta su uso responsable, la equidad en el acceso, la importancia de la privacidad y la seguridad en la red son aspectos cruciales para una implementación efectiva y justa en nuestros estudiantes, ya que la idea y nuestros propósitos son llegar a todos y cada uno de ellos y fomentar un ambiente escolar favorable, con una enseñanza de calidad, intentando la excelencia académica pero también la salud emocional y mental adecuada en cada uno de nuestros estudiantes.

Los criterios de selección se cumplen con la siguiente justificación:

- **Adecuación:** El diseño de las actividades y recursos digitales seleccionados se encuentra alineado con los objetivos curriculares de la asignatura de Historia. Los contenidos y estrategias propuestos abordan directamente los temas de mestizaje y liberación, respetando el nivel cognitivo y las características socioculturales de

los estudiantes de 1.º de Bachillerato.

- **Idoneidad:** Las herramientas digitales empleadas (Genially, Kahoot, y Padlet) son pertinentes para alcanzar los resultados de aprendizaje planteados, ya que fomentan la participación, la investigación histórica, la exposición oral, y el trabajo colaborativo, habilidades fundamentales en el aprendizaje mediado por TIC.
- **Necesidad:** En un grupo donde los estudiantes ya manejan con soltura las tecnologías digitales, es indispensable aprovechar ese dominio para diseñar actividades que despierten su motivación interna. Al ofrecerles tareas que encajen con sus intereses y habilidades técnicas, se fomenta que tomen la iniciativa y se impliquen de manera autónoma en el aprendizaje de la Historia.
- **Interactividad:** Las herramientas digitales seleccionadas: Genially, Kahoot, y Padlet permiten que los alumnos participen activamente: añaden, comentan y construyen contenidos junto a sus compañeros. Ese flujo bidireccional de información mantiene su atención, estimula la creatividad y refuerza la comprensión de los procesos históricos.
- **Transferencia:** La interacción con las herramientas mencionadas anteriormente, mejora la transferencia de conocimiento de los estudiantes.
- **Flexibilidad:** La aplicación de estas herramientas, promueve la interacción entre alumnos y docentes. Permite la revisión del contenido las veces necesarias por el estudiante.

Preguntas de reflexión:

¿Cómo podremos evidenciar que los 22 estudiantes están construyendo aprendizajes realmente significativos en la materia de Historia gracias al estímulo de las herramientas digitales y los contenidos multimedia?

Podremos observarlo en varios indicadores concretos: primero, los resultados de las pruebas interactivas en Kahoot mostrarán un aumento progresivo en la precisión y rapidez de las respuestas, señal de que los conceptos de "América Latina, mestizaje y liberación" habrán sido interiorizados.

Segundo, las aportaciones en Padlet durante las lluvias de ideas reflejarán conexiones cada vez más profundas entre la información nueva y sus conocimientos previos, con análisis reflexivo. Tercero, las presentaciones que elaboren en Genially demostrarán cómo organizan y explican los procesos históricos de forma creativa, más allá de la mera repetición de datos. Toda esta información evidencia que no recibirán el contenido de manera pasiva, sino que lo cuestionarán y reconstruirán en equipo.

¿De qué manera los estímulos didáctico-tecnológicos propuestos facilitarán el desarrollo de la memoria perceptiva y la atención ejecutiva de los alumnos, promoviendo su automotivación y su participación colaborativa en el proceso de aprendizaje histórico?

Los recursos multimedia como videos cortos, mapas interactivos y líneas de tiempo en Genially captarán la atención de los estudiantes y requerirán que procesen simultáneamente imagen, texto y sonido, fortaleciendo así su memoria perceptiva. Al

mismo tiempo, las actividades colaborativas en Padlet les exigirán planificar, seleccionar, justificar, reflexionar sus aportaciones, activando su atención ejecutiva y favoreciendo la retención a largo plazo. Este conjunto de estímulos tecnológicos y dinámicas de grupo generará un efecto motivador: al ver sus respuestas en la evaluación en kahoot, con el incentivo a los tres primeros lugares, con todo este proyecto los alumnos se sentirán orgullosos de su trabajo y querrán profundizar más, impulsando su automotivación.

¿De qué manera el uso de herramientas digitales como Genially, Kahoot, y Padlet permite que los estudiantes se conviertan en protagonistas activos de su propio proceso de aprendizaje en Historia?

Estas herramientas permiten que los estudiantes investiguen, organicen y expongan el conocimiento histórico de manera creativa. Ya no reciben pasivamente la información del profesor, sino que ellos mismos construyen y explican el contenido usando medios interactivos. Eso los convierte en protagonistas de su aprendizaje porque deciden cómo organizar la información y cómo presentarla a sus compañeros.

¿Cómo las actividades propuestas fomentan la adquisición de competencias digitales y el pensamiento crítico en torno a los procesos de mestizaje y liberación latinoamericana?

Al crear recursos como presentaciones, líneas de tiempo o murales digitales, los estudiantes practican competencias digitales como el uso de plataformas interactivas, manejo de multimedia y edición de contenido. Además, al tener que analizar los procesos de mestizaje y liberación, no solo copian información, sino que reflexionan

sobre las causas, consecuencias y conexiones históricas, desarrollando su pensamiento crítico.

¿Qué beneficios trae a los estudiantes la aplicación de estas herramientas digitales (Prezi Video, Padlet, Genially, Kahoot, Zoom, YouTube y Quizziz)?

La aplicación de estas herramientas digitales ayuda a los estudiantes a una mejor organización en los contenidos. flexibilidad con los tiempos del estudiante. El estudiante podrá revisar los contenidos las veces necesarias para su comprensión.

¿Qué habilidades ha desarrollado el estudiante mediante el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo, será útil en su futuro académico?

Mediante el uso de estas herramientas el estudiante podrá obtener habilidades como el pensamiento crítico, la reflexión y la colaboración en equipo. La adquisición de estas habilidades no solo ayudará al futuro académico de los estudiantes, sino también en su ámbito profesional.

Conclusiones:

- Como grupo creemos que este entregable nos orienta mucho sobre la puesta en práctica de nuestro proyecto.

- La dificultad que encontramos fue disminuir las horas de clase ya que en nuestro proyecto lo hicimos más extenso, y aquí la acortamos a 3 horas nada más, con la disminución del uso de todas las herramientas que pensábamos utilizar.

- Al principio nos resultó complicado entender cómo encajar Genially, Kahoot y Padlet en un solo plan. Sin embargo, ir diseñando cada sesión paso a paso nos ayudó a ver cómo cada herramienta encaja en el proceso y hace la clase de Historia más dinámica.

- Trabajar entre compañeros y revisar juntos el entregable fue fundamental. Gracias a sus comentarios pudimos como grupo simplificar la redacción, ajustar contenidos y asegurarme de que el proyecto fuera claro, práctico y alineado con las necesidades reales de los estudiantes.

- El desarrollo de este proyecto nos permitió comprender la importancia de planificar estratégicamente el uso de recursos digitales para hacer del aprendizaje de la Historia una experiencia más motivadora, dinámica y significativa.

- Trabajar de manera colaborativa con mis compañeros enriqueció el proceso de construcción del entregable, ya que a través del intercambio de ideas y sugerencias pudimos perfeccionar nuestro diseño educativo y adaptarlo mejor a las necesidades reales de los estudiantes.

- El trabajo en equipo facilitó realizar los entregables en los tiempos estipulados por los docentes a cargo.

- La diversidad de perspectivas por parte de los compañeros de diferente formación académica ayudó a proponer soluciones innovadoras y efectivas en el trayecto de la investigación.

MATERIAL MULTIMEDIA

El diseño de recursos digitales educativos, está dirigido a Estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Institución Educativa San Francisco de Asís, en el año lectivo 2024 – 2025, en donde se ha identificado que en la materia de Historia el contenido es netamente teórico y monótono, por lo que se ve la necesidad de utilizar herramientas digitales, que permitan que el contenido de la materia, sea mucho más creativo, dinámico, atractivo, para que la experiencia del aprendizaje sea más agradable, y de esta forma se promueva el mejoramiento académico. El curso está conformado por 32 alumnos, de los cuales 11 son de género masculino y 21 son de género femenino, sus edades oscilan entre 15 y 16 años. El nivel sociocultural y socio - económico pertenecen a clase social media. La asignatura corresponde a Historia. El tema para tratar es América Latina, mestizaje y liberación, con el contenido: Movimientos de liberación en América Latina de la conquista española, unidad que se trata en el segundo trimestre.

Las clases interactivas serán en el laboratorio de Computación de la Institución Educativa en número de tres cada una con la duración de 60 minutos, tomando en cuenta que el laboratorio está dotado de 50 computadoras cada una con conexión a internet, por lo que es no es necesario que dispongan de internet en sus hogares, ya que el trabajo con las herramientas digitales será realizado en las instalaciones educativas, con presencia de la docente quien previamente tendrá conocimientos de las herramientas digitales a utilizar, para poder solventar las dudas de nuestros estudiantes, lo que ayuda a la igualdad ya que todos los estudiantes podrán acceder a estos recursos interactivos, independientemente de si poseen elementos tecnológicos o internet en sus hogares.

Los canales y consumo de recursos audiovisuales en los estudiantes de nuestra proyecto se analizó y ellos primero prefieren la utilización de herramientas digitales para sus clases, tomando en cuenta que todos poseen un elemento electrónico tecnológico en

sus hogares sea este celular, computadora, tablet, todos los chicos utilizan redes sociales, algunos de los cuales han utilizado herramientas digitales como Genially, Padlet, Youtube, Canva, Kahoot, el uso del internet es generalizado, por lo tanto entendemos que estos estudiantes tienen conocimientos digitales generales, además son bastante intuitivos en el uso de la tecnología, ya que son prácticamente son nativos digitales, por lo que se nos facilita el poner en práctica nuestro proyecto con ellos, además será en el laboratorio de Computación de la Institución que tiene computadores e internet ilimitado.

Preguntas de reflexión

- ¿Qué?

El contenido de la clase aborda el Tema: América Latina, mestizaje y liberación.

El contenido que se va a tratar es el siguiente: Movimientos de liberación en América Latina de la conquista española.

Nosotros como grupo hemos decidido llevar a cabo la siguiente planificación:

- En la primera clase se va a abordar: Teoría del tema a tratar, mediante la utilización de una presentación con el uso de una herramienta digital.
- En la segunda clase nosotros vamos a realizar una evaluación del tema que se *trató* mediante el uso de otra herramienta digital, que permita realizar evaluaciones en tiempo real, a su vez que a los primeros tres puestos se les dará un incentivo (dos puntos al examen final).
- En la tercera clase nos enfocaremos más bien en que los estudiantes mediante la utilización de un mural, en donde se les formulara preguntas,

de las cuales queremos reflexiones mas no respuestas teóricas, esta evaluación es no cuantitativa, sino *más* bien de razonamiento.

- **¿Para quién?**

El diseño de recursos digitales educativos, está dirigido a Estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Institución Educativa San Francisco de Asís, en el año lectivo 2024 – 2025. El curso está conformado por 22 alumnos, de los cuales 11 son de género masculino y 11 son de género femenino, sus edades oscilan entre 15 y 16 años. El nivel sociocultural y socio - económico pertenecen a clase social media.

Las clases interactivas serán en el laboratorio de Computación de la Institución Educativa en número de tres cada una con la duración de 60 minutos, tomando en cuenta que el laboratorio está dotado de 50 computadoras cada una con conexión a internet, por lo que es no es necesario que dispongan de internet en sus hogares, ya que el trabajo con las herramientas digitales será realizado en las instalaciones educativas.

¿Para qué?

Crear material de trabajo las TICs tiene muchos beneficios nosotros como grupo hemos analizado y llegado a la conclusión que la asignatura de historia es una materia que genera confusión entre los estudiantes durante todas sus etapas de aprendizaje, ya que por su contenido extenso de fechas, lugares y personajes afecta su capacidad de retener la información. Estas dificultades serian uno de los factores de un bajo rendimiento académico, y una experiencia educativa poco satisfactoria, por lo tanto, nuestro análisis se enfoca en que las herramientas digitales crean una alternativa innovadora que transforma el aula de estudio en un espacio interactivo, funcional y adaptado a las necesidades interpersonales de nuestros estudiantes, ayudando así a mejorar el enfoque en el aprendizaje.

Siendo la educación un espacio inclusivo y equitativo, donde todos los estudiantes deben desarrollarse integralmente al implementar actividades con herramientas digitales las mismas que serán realizadas en el laboratorio de la Institución por lo tanto estamos otorgando a todos los estudiantes condiciones de igualdad, y respetando que por cuestiones económicas muchos de ellos no disponen de internet en sus hogares, lo que repercutiría directamente en su desempeño y en su proceso de aprendizaje, es por estas razones que hemos diseñado este proyecto que enfatiza la igualdad y de esa forma mejora la asimilación de conocimientos con la consecuente mejoría en su rendimiento académico, además de desarrollar de competencias tecnológicas, preparando a los estudiantes y docentes para un futuro cada vez más digital.

¿Cómo?

Se trabajará con tres herramientas digitales, dada la estructura de nuestras tres clases, estas serían:

Genially: con esta herramienta se elaborará una exposición sobre el contenido: Movimientos de liberación en América Latina de la conquista española, en estas utilizaremos imágenes, y texto interactivo.

Kahoot: con esta herramienta realizaremos una evaluación a los estudiantes, con varias preguntas sobre el tema anteriormente visto en Genially, estimulando a nuestros estudiantes, ya que los primeros tres lugares tendrán 2 puntos extras a su examen final trimestral de la asignatura.

Padlet: con esta herramienta siguiendo la secuencia de nuestro proyecto vamos a realizar preguntas de reflexión a nuestros estudiantes sobre el tema tratado, en donde estos se sentirán más relajados ya que son reflexiones de cada uno de ellos, además que 63

sería una evaluación no cuantitativa, sino más bien para conocer su análisis reflexivo.

Recordemos además que la incorporación de herramientas digitales en el ámbito educativo ha transformado significativamente los métodos de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo nuevas oportunidades para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, facilitando este proceso al proporcionar plataformas accesibles y flexibles para el intercambio de ideas y la colaboración en línea (Santos & Concheiro, 2018).

Sin embargo, a pesar de los beneficios de las herramientas digitales en la educación, su implementación presenta ciertos desafíos que deben ser considerados. Uno de los principales retos es la brecha digital, que se refiere a las desigualdades en el acceso a la tecnología y la conectividad. Es fundamental garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a los recursos digitales para evitar que estas herramientas se conviertan en un factor de exclusión (Chancusig et al., 2017).

Es por esto que como mencionamos anteriormente nuestro enfoque está direccionado a que las actividades con estas herramientas sean realizadas en el laboratorio de Computación y con la presencia de una docente que los oriente, de esta manera de una forma significativa se elimina la brecha digital en nuestros estudiantes. Además, que se permite que el docente tenga un papel activo en la formación de los estudiantes con herramientas digitales, ya que debemos ser conscientes que el aprendizaje de hoy en día y a futuro va a ser con herramientas tecnológicas.

¿Cuándo?

La distribución del tema: Movimientos de liberación en América Latina de la conquista española, sería de esta forma:

Tres clases de 60 minutos cada una.

- **CLASE 1:** Teoría del tema a tratar, mediante la utilización de

presentaciones con el uso de herramientas digitales.

- **CLASE 2:** Evaluación con la herramienta Kahoot sobre el tema que se recibió previamente con Genially.
- **CLASE 3:** Ideas reflexivas por parte de los estudiantes con el uso de la herramienta Padlet, realizándoles preguntas abiertas para que los estudiantes contesten en el mural esta actividad no tendrá calificación cuantitativa), pero si evaluaremos su capacidad reflexiva y sus ideas sobre el tema tratado.
- **Manifiesto**

Dentro de nuestro proyecto vamos a utilizar herramientas digitales para dar una clase de Historia, que como lo hemos dicho anteriormente resulta en muchas ocasiones tediosa, por la cantidad de lugares, fechas y personajes que pueden llegar a confundir a nuestros estudiantes, disminuyendo su capacidad de asimilación de conocimientos, con el consecuente bajo rendimiento académico, por lo tanto creemos basados en artículos científicos que el uso de estas herramientas ayudara a nuestros estudiantes a fortalecer sus conocimientos en la materia de Historia, y en un futuro de algunas otras materias, y con el tiempo nuestro proyecto pueda ser implementado en otras Instituciones Educativas.

Tomando en cuenta con el uso de estas herramientas es gratuito, lo que nos ayuda de sobremanera ya que ni la Institución ni los estudiantes tendrían que hacer ningún abono económico extra, lo que incentiva aún *más* el uso de estas, además sus usos son amigables incluso para personas que nos las utilizados nunca, nos parece importante que podemos trabajar al mismo tiempo todos en alguna exposición, por lo que entre tantas fueron las que escogimos entre tantas otras que también son muy interesantes pero muchas de estas de pago y otras más complejas de utilizar, lo que queremos es que el

estudiante se adhiera al contenido, más abajo se explicara porque de cada una de forma más *específica*.

Se utilizará las siguientes herramientas:

- **Genially:** con la que se impartirá la teoría del tema: Movimientos de liberación en América Latina de la conquista española, mediante una exposición con componentes interactivos.
- **Justificación:**

Permite crear presentaciones interactivas y atractivas, involucrando a los estudiantes y a los mismos docentes de esta forma la información recibida es más memorable.

Además, se puede agregar elementos como animaciones, videos, imágenes y juegos, esto hace que las exposiciones sean más dinámicas y atractivas, fomentando la participación y la retención de conocimientos, mejorando a su vez el rendimiento académico estudiantil.

- **Kahoot:** se realizará una evaluación con varias preguntas en relación con el tema que se revisó previamente, a los tres primeros lugares se les premiará con 3 puntos al examen final del trimestre.
- **Justificación:**

Al ser una herramienta interactiva y ramificada que hace que el aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes. Puede usarse para evaluar la comprensión inicial de un tema, como repaso antes de exámenes o para evaluaciones formativas. Además, permite una retroalimentación inmediata y la identificación de áreas donde los estudiantes necesitan más apoyo, lo que permite que las evaluaciones no tengan esa matiz tradicional que muchas veces confunden, aburren y no evalúan de forma objetiva

los conocimientos, se siente mejor una evaluación en forma de juego en donde incluso la tensión desaparece, herramienta para nosotras que un gran potencial, que aspiramos mejore las evaluaciones con las notas de los estudiantes, ya que todos sabemos que un examen rutinario, en muchas ocasiones no evalúa nuestros verdaderos conocimientos.

- **Padlet:** se realizarán murales interactivos con preguntas de reflexión sobre el tema que se trató en clase, en donde los estudiantes podrán dar ideas reflexivas, fomentando además su análisis reflexivo.

- **Justificación:**

Nos pareció muy buena herramienta para evaluaciones reflexivas porque facilita la participación, el intercambio de ideas y la reflexión entre los estudiantes, ya que Permite a los estudiantes expresar sus pensamientos y comentarios de forma visual y organizada, fomentando un diálogo más enriquecedor y reflexivo, sin que exista esa tensión características de las evaluaciones, y más bien lluvia de ideas en un mural, en donde todas son válidas, los pensamientos diversos, y por qué no diferentes unos de otros.

Como podemos observar con estas tres herramientas tratamos de realizar una clase completa, en donde se logre dar la materia, evaluar y su vez permitir que lo estudiantes reflexionen y den sus puntos de vista, logrando de esta forma que entiendan de forma correcta la materia, y sus evaluaciones mejoren, fomentando el mejor rendimiento académico.

Guiones multimedia:

- **Guión multimedia 1 (Genially):**

Título: Movimientos de liberación en América latina de la conquista española.

Descriptivo:

Presentación interactiva que, a través de botones “Empezar” y tres subtemas (Introducción / Línea de tiempo / Principales Líderes), guía al estudiante por mapas, fechas, banderas y retratos de los protagonistas, acompañada de música alusiva y animaciones para reforzar cada concepto.

Base didáctica:

Se fundamenta en el aprendizaje significativo, al conectar los nuevos contenidos causas, fechas y principales líderes de la independencia con los conocimientos previos de los estudiantes; aplica la teoría multimedia, combinando texto, imagen, audio y animaciones para estimular simultáneamente varias vías sensoriales y fortalecer la memoria perceptiva; promueve el aprendizaje activo y colaborativo, ya que el alumno decide su ruta de navegación y construye la información en Genially; e integra a los grandes protagonistas (Hidalgo, Bolívar, San Martín, entre otros) como ejemplos de liderazgo para motivar la reflexión sobre el papel de cada figura en el proceso de liberación.

Tipo de recurso o actividad:

1. Presentación interactiva con botones y hotspots que abren pop-ups con texto, imágenes y audios.
2. Mapas dinámicos para ubicar cada movimiento.
3. Línea de tiempo animada.

Parametrización:

1. Al cargar la diapositiva principal, aparece el botón “Empezar”.
2. Botón → “Introducción”: secuencia de 3 slides con texto

+ audio de contexto.

3. Botón → “Línea de tiempo”: timeline horizontal; avanzar con flechas; cada hit despliega un pop-up.

4. Botón → “Líderes”: galería de retratos clicables; al pinchar cada rostro salen datos y bandera.

5. La música de fondo se atenúa al abrir pop-ups para no interferir con la lectura.

Archivador:

Bibliografía en que base mi información:

Bethell, L. (1995). Historia de América Latina: De la colonia al presente.

Paidós.

Bolívar, S. (1815). Carta de Jamaica. Recuperada de <https://www.bibliotecavirtualdeandalucia.es/carta-de-jamaica>

Rodríguez, J. E. (2011). Cronología de la Independencia Hispanoamericana. Ediciones B.

Presentación en Genially:

<https://view.genially.com/681912f429e2f1eb8e4e3cf3/interactiv-e-content-movimientos-de-liberacion-en-america-latina>

Archivos Multimedia:

https://drive.google.com/drive/folders/1OTXMQBe4uoPrX1yxaFY3Fu-Bs9dyOxoN?usp=drive_link

- **Guión multimedia 2**

(Kahoot): Título:

América Latina: Mestizaje y Liberación.

Movimientos de liberación en América latina de la conquista española

Descriptivo:

Este Kahoot está diseñado para evaluar y reforzar los conocimientos sobre los procesos históricos de mestizaje, liberación e independencia en América Latina, destacando el impacto cultural, social y político, así como el papel de los pueblos originarios.

Base didáctica:

El recurso se basa en el aprendizaje activo mediante gamificación, permitiendo a los estudiantes interactuar con los contenidos de manera lúdica y participativa. Busca fomentar la comprensión crítica de los procesos históricos a través de preguntas de opción múltiple acompañadas de imágenes representativas.

Tipo de recurso o actividad:

Actividad interactiva (Kahoot: cuestionario gamificado con imágenes).

Parametrización:

- Número de preguntas: 5.
- Tipo de preguntas: Opción múltiple.
- Tiempo por pregunta: 30 segundos.
- Modalidad: Individual o en equipo.
- Configuración de puntos: Activada (premia rapidez y aciertos, incentivo a los tres primeros lugares).

Archivador:

<https://create.kahoot.it/share/america-latina-mestizaje-y-liberacion/d32318f5-63e9-4203-948f-4590691e55c4>

Imágenes

https://drive.google.com/drive/folders/1ubYzwFa1_FqWGes3_EYw4N

- **Guión multimedia 3**

(Padlet): Título:

América Latina: Mestizaje y Liberación

Movimientos de liberación en América latina de la conquista española.

Descriptivo:

En este Audio- vídeo se relata el contexto histórico de la conquista española en América Latina, las causas y consecuencias que se presentó en este instante. Se habla de las distintas epidemias que trajeron consigo los españoles, afectando así de manera mortal al pueblo indígena.

Se hizo preguntas de reflexión a los estudiantes para analizar la manera de pensar y la toma de decisiones que pueden llegar a tomar.

Base didáctica:

La implementación de Padlet permite a los estudiantes fomentar espacios colaborativos dinámicos para el aprendizaje, promoviendo así contenidos de manera creativa. Se implementó lluvia de ideas para que los estudiantes puedan generar ideas acerca de los temas explicados, fomentando así la participación de todos los estudiantes.

Tipo de recurso o actividad:

Audio-video utilizando la aplicación shotcut, para explicar el contenido expuesto en padlet, en el cual se recopiló imágenes desde google.

Parametrización: Se incluye una narración del contenido con un fondo inicial acorde al tema tratado “conquista” imágenes extraídas de Google, las mismas que aparecerán en el audio-video narrativo.

Archivador:

Imagen 1:

https://ichef.bbci.co.uk/ace/ws/800/cpsprodpb/6ACD/production/130314372_gettyimages-170980943.jpg.webp

Imagen 2:

[https://www.laizquierdadiario.com/local/cache-](https://www.laizquierdadiario.com/local/cache-vignettes/L720xH405/arton49046-4e114.jpg?1746441908)
[vignettes/L720xH405/arton49046-4e114.jpg?1746441908](https://www.laizquierdadiario.com/local/cache-vignettes/L720xH405/arton49046-4e114.jpg?1746441908)

Imagen 3:

[https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEh1I2](https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEh1I2B)
[B](https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEh1I2B)
[Pc98mydWx1LWPs1PLiCjsww_iV1Adg52FSlhCseXQxK1T4NW0ACGd9Hi](https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEh1I2B)
[8Zj6PaVXDPA3_W9t7xqL3otKzDYqiVwxpfCuIOwC0yWTu_Q2VtLNPxEN](https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEh1I2B)
[TA3rxFx2f7c8B8-XcT6B_3hg/s1600/wampanoag.jpg](https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEh1I2B)

Imagen 4:

[https://www.nuevatribuna.es/asset/thumbnail,992,558,center,center/me](https://www.nuevatribuna.es/asset/thumbnail,992,558,center,center/media/nuevatribuna/images/2016/10/14/2016101415335648436.jpg)
[dia/nuevatribuna/images/2016/10/14/2016101415335648436.jpg](https://www.nuevatribuna.es/asset/thumbnail,992,558,center,center/media/nuevatribuna/images/2016/10/14/2016101415335648436.jpg)
[https://drive.google.com/file/d/1Ae6OlhFz60Us3rn_KrKWfZhf0DIDAi](https://drive.google.com/file/d/1Ae6OlhFz60Us3rn_KrKWfZhf0DIDAisJ/view?usp=sharing)
[sJ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Ae6OlhFz60Us3rn_KrKWfZhf0DIDAisJ/view?usp=sharing)

- **Enlaces**

[https://view.genially.com/681912f429e2f1eb8e4e3cf3/interactive-](https://view.genially.com/681912f429e2f1eb8e4e3cf3/interactive-content-movimientos-de-liberacion-en-america-latina)
[content-movimientos-de-liberacion-en-america-latina](https://view.genially.com/681912f429e2f1eb8e4e3cf3/interactive-content-movimientos-de-liberacion-en-america-latina)

[https://create.kahoot.it/share/america-latina-mestizaje-y-](https://create.kahoot.it/share/america-latina-mestizaje-y-liberacion/d32318f5-63e9-4203-948f-4590691e55c4)
[liberacion/d32318f5-63e9-4203-948f-4590691e55c4](https://create.kahoot.it/share/america-latina-mestizaje-y-liberacion/d32318f5-63e9-4203-948f-4590691e55c4)

<https://padlet.com/kleberarmijos2/movimientos-de-liberacion-en-america-latina>

Comentarios:

- Como grupo nos pareció que realizar esta primera parte hasta el manifiesto nos permitió exponer nuestras ideas acerca de los propósitos de nuestro proyecto, se expuso claramente los objetivos, y se dio un panorama claro, conciso y puntual de lo que queremos lograr con la utilización de las herramientas digitales.

- Además, al realizar este preámbulo a los guiones multimedia es que al irlos realizando nos damos cuenta de que era mejor realizar un cambio de herramientas para lograr cumplir nuestros objetivos, lo que nos obliga de alguna forma a realizar análisis constantes de nuestros trabajos, logrando que nuestro proyecto encaje las tres herramientas que su vez se complementan para lograr los objetivos que queremos en nuestros estudiantes.

- Trabajar en este guión multimedia fue todo un desafío que asumimos con entusiasmo: al principio nos costó organizar mapas, fechas y retratos de los líderes en un flujo coherente, pero al ir probando botones, hotspots y sonidos en Genially, fuimos ganando confianza y descubriendo lo intuitivo que puede ser diseñar contenido interactivo; además, planificar cada detalle antes de editar me ahorró rehacer pasos y me permitió avanzar con más claridad, de modo que al final no solo dominé mejor las herramientas, sino que disfruté viendo cómo cada elemento cobraba vida para contar la historia de la independencia latinoamericana.

. El trabajo fue sencillo en la parte creativa, ya que las herramientas digitales como Kahoot permiten armar cuestionarios interactivos de forma intuitiva, personalizando preguntas e imágenes rápidamente.

La parte más desafiante fue seleccionar imágenes adecuadas y representativas para cada pregunta, asegurándose de que conectaran visualmente con el contenido histórico y mantuvieran coherencia didáctica.

- Padlet nos facilitó personalizar el tablero de actividades en el cual puedo elegir diferentes diseños acordes al tema que doy a conocer. En esta herramienta también se puede interactuar de manera eficaz en cualquier lugar siempre y cuando se tenga conexión a internet.

- Las limitaciones que tiene Padlet es acorde a la versión gratuita, ya que tiene un número máximo de tableros a crear y también el número de participantes es limitado.

- Como resumen nosotros estamos bastante felices con nuestros resultados de trabajo, con este proyecto que de alguna manera no tiene como obstáculo la brecha digital, ya que todo esto se desarrollara en el laboratorio de Computación de la institución en donde si tienen computadoras e internet, esperamos que este proyecto llegue muchos más allá de un proyecto.

TITULO DEL CONTENIDO ELABORADO:

Título del Proyecto: HERRAMIENTAS DIGITALES COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA MATERIA DE HISTORIA EN 1RO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN FRANCISCO

OBJETIVO GENERAL:

Integrar el contenido de nuestro proyecto con el uso de herramientas digitales amigables, adaptativas, y útiles en un paquete SCORM, mediante la plataforma isEasy, para la enseñanza y estudio de los movimientos de liberación de América Latina de la conquista española, utilizando un enfoque pedagógico que promueva la participación activa, el análisis crítico y la reflexión histórica, en los estudiantes de

OBJETIVOS SECUNDARIOS:

Presentar de forma teórica e interactiva, mediante la herramienta Genially y su integración en un paquete SCORM con la plataforma isEazy, los principales contenidos históricos sobre los movimientos de liberación e independencia de América Latina, para brindar a los estudiantes de 1.º de Bachillerato una experiencia de aprendizaje estructurada, visual y comprensible que refuerce la adquisición de conocimientos clave desde un enfoque pedagógico claro y contextualizado.

Desarrollar actividades de evaluación formativa a través de la plataforma Kahoot, integradas en el entorno SCORM de isEazy, que permitan medir la comprensión de los estudiantes de 1.º de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís sobre los movimientos de liberación de América Latina, fomentando la participación lúdica, la retroalimentación inmediata y el refuerzo del aprendizaje significativo.

Incentivar a los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís a tener una reflexión autónoma y crítica sobre el tema de los movimientos de liberación de América Latina de la conquista española mediante la plataforma PADLET.

- **PROCESO:**

Figura 9: Crear una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita, utilizando un correo para todo el grupo.

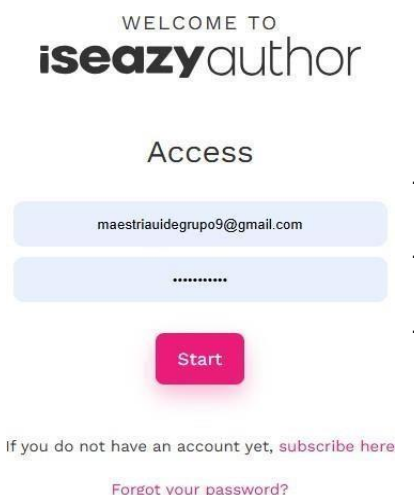


Figura 10: Se presenta una frase reflexiva que invita al estudiante a valorar la importancia de conocer la historia para comprender su identidad. Esta frase sirve como cierre motivador del recurso y da paso al resto de actividades del paquete SCORM.

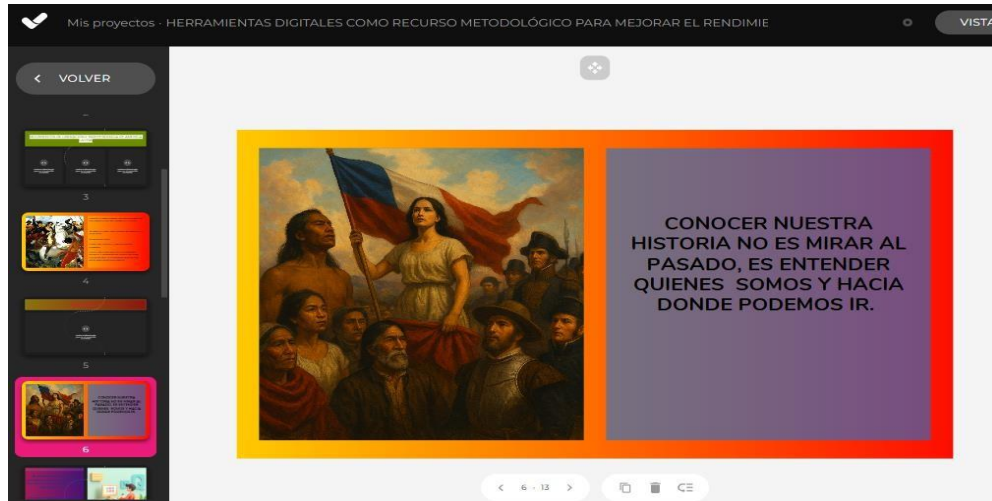


Figura 11: Se da la introducción y una breve explicación de cómo se va a evaluar cuantitativamente el contenido que se presentó en las diapositivas anteriores.

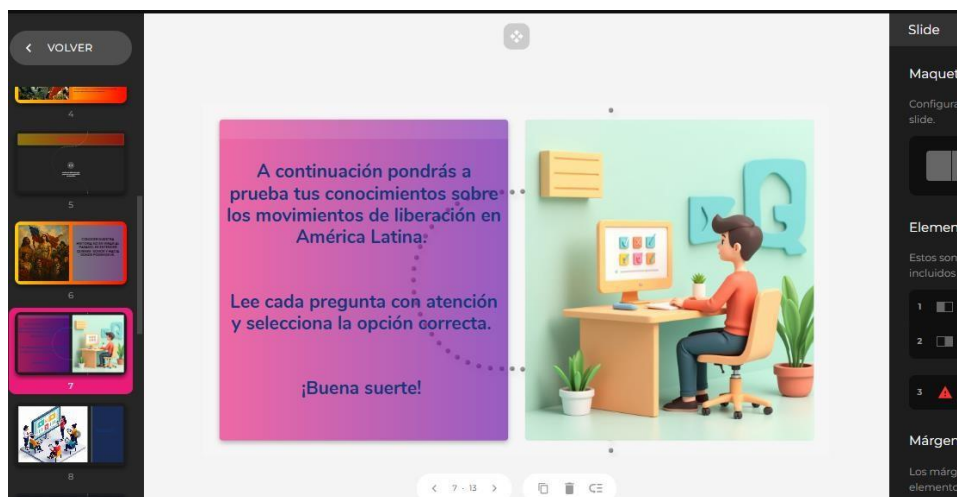


Figura 12 : Link que da directo a un enlace externo de kahoot para que los alumnos puedan desarrollar el test de los contenidos presentados.

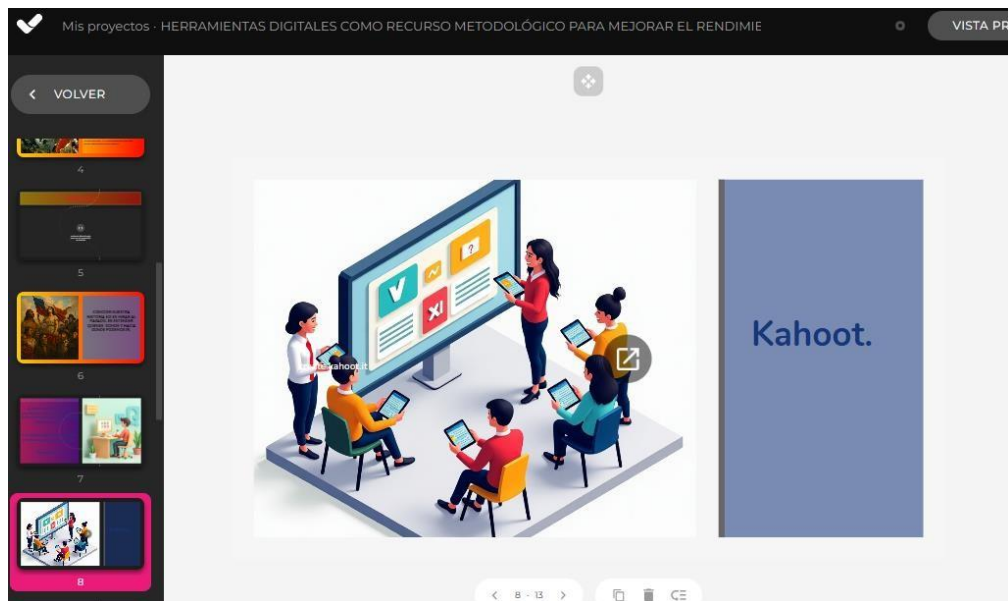


Figura 13: Evaluación con una pregunta de reflexión del test con una imagen generada por IA.

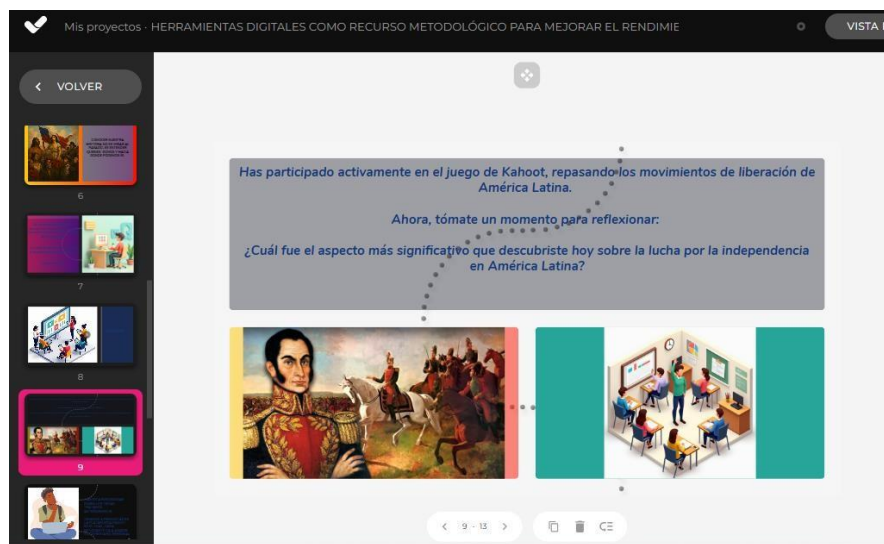


Figura 14: Breve introducción de las 4 preguntas reflexivas donde el estudiante va a tener que dar su comentario personal.

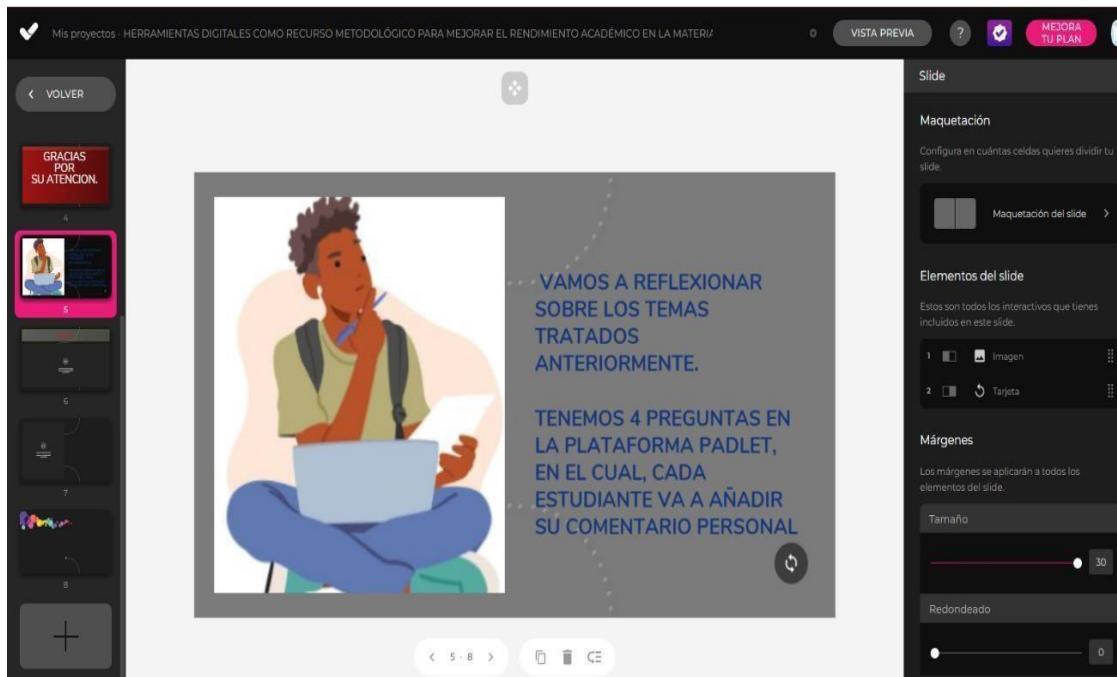


Figura 15: PADLET para que el estudiante pueda responder de manera personal a cada pregunta planteada.

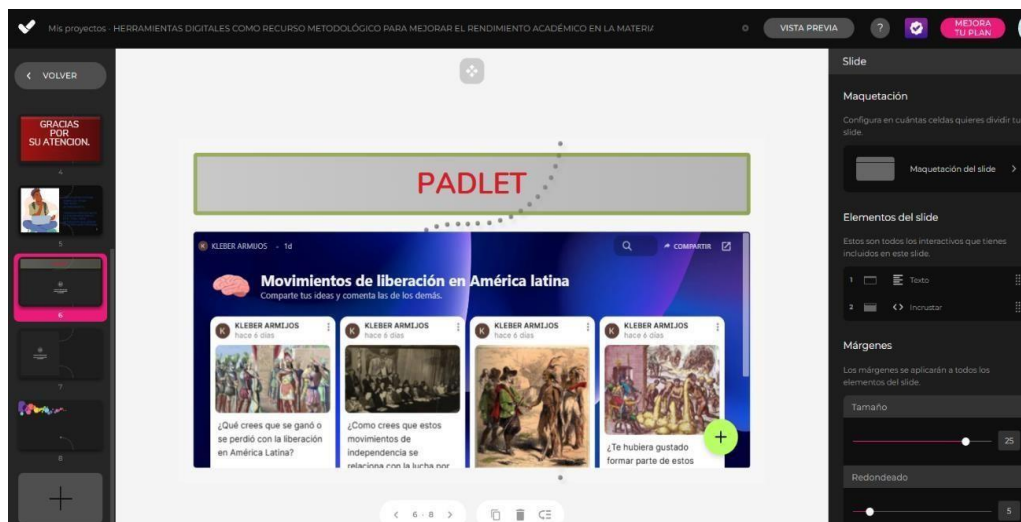


Figura 16 : *Imagen generada por IA con una frase que motiva a los estudiantes a participar de manera activa*



Figura 17: *Las gracias por la atención a nuestro proyecto.*

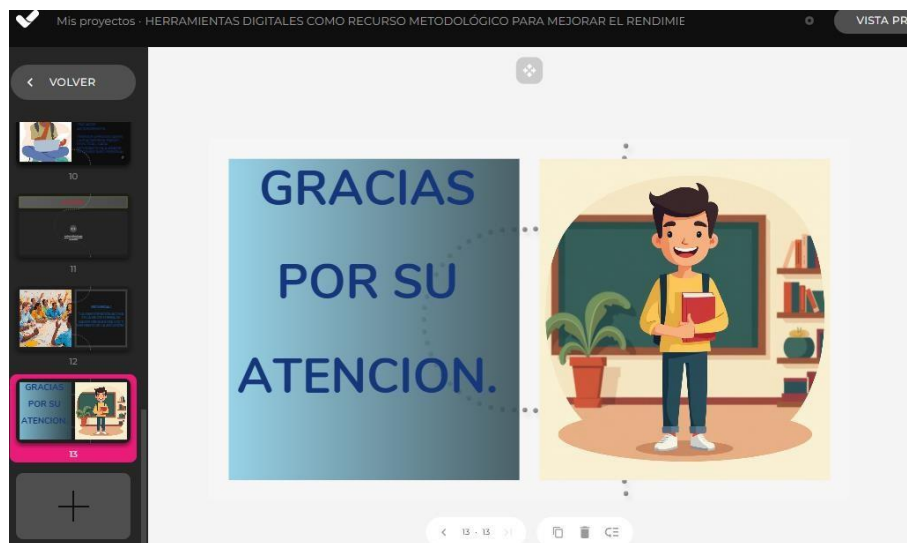


Figura 18: Encuesta de Satisfacción del uso de Plataforma isEazy con las herramientas digitales a los estudiantes.

Mis proyectos - HERRAMIENTAS DIGITALES COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA MEJORAR EL RENDIMIE

VISTA PREVIA

MEJORA

< VOLVER

Configuración

Editar preguntas

Feedback

6 AÑADIR PREGUNTAS CON IA

¿Recomendarían el uso de esta plataforma para dar otros temas didácticos en otras asignaturas?

☒ Sí, porque la simulación de conocimientos estuvo bastante clara, dinámica e interactiva.

☐ No, porque preferimos recibir las clases de una forma tradicional, ya que asimilamos el contenido de mejor man...

☐ Tal vez, preferimos una combinación de educación tradicional y el uso de herramientas digitales.

AÑADIR RESPUESTA

isEazy.com/my/project-manager/environments/121137/projects/324586/contents

CONCLUSIONES:

- Realizar este entregable creemos que tiene una mezcla de alegría por la finalización de la maestría por un reto más cumplido, al mismo tiempo porque no decirlo algo de fatiga, estas semanas en donde se nos solicita entregables nos parecía más

extenuantes que cuando se trataba de debates, y a su vez enfocándonos ya en la realización de este trabajo nos pareció muy interesante, vemos orgullosos de nuestros logros un proyecto que en el camino tomó forma, y ahora finalmente enfocados en la secuenciación de este pudimos colocarlo en un paquete SCORM, con el uso de plataforma isEazy, listo para que otras personas lo vean, nos entusiasma mucho, como todo proceso el utilizar herramientas digitales, criterios y esta plataforma fue una situación de aprendizaje continuo, pero que tuvo un gran resultado, lo que nos satisface enormemente como grupo aportar con este proyecto al proceso de enseñanza - aprendizaje.

- Realizar este entregable en la plataforma isEazy fue una experiencia que combinó

retos técnicos, creatividad y aprendizaje continuo. Aunque al inicio tuvimos dudas sobre la navegación y la integración del Genially en el paquete SCORM, el proceso nos permitió afianzar competencias digitales y aplicar todo lo aprendido a lo largo de la maestría. Ver nuestro trabajo finalizado, listo para ser utilizado como recurso educativo, nos deja una sensación de orgullo y satisfacción por haber superado este último desafío.

- Como grupo este entregable significó mucho más que una actividad académica: fue una oportunidad para integrar todo lo aprendido a lo largo de la maestría en un producto real y funcional. Haber trabajado con herramientas como Genially y Padlet en la plataforma isEazy nos permitió no solo fortalecer nuestras habilidades digitales, sino también repensar la forma en que se puede enseñar historia de manera más atractiva y participativa. Nos queda la satisfacción de haber contribuido activamente en un proyecto colaborativo que busca innovar en la educación y, sobre todo, de cerrar este ciclo formativo con una experiencia desafiante pero enriquecedora.

- En el transcurso de la maestría hemos venido aprendiendo temas y herramientas que pueden ayudar tanto al docente como al estudiante para una mejor comprensión del tema. Estas últimas clases han llamado más nuestra atención ya que fueron más dinámicas con la implementación de herramientas digitales que pueden ser de ayuda en el ámbito profesional. Además, estamos felices de poder culminar con el entregable final de la maestría y entregar nuestro paquete SCORM, que proporcionará a los estudiantes una nueva experiencia en su proceso educativo.

ENLACE:

<https://iseazy.com/dl/48325af300d84f2db2d8024615a581e4>

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos

Virtuales Aspectos previos a tener en Cuenta

Como hemos podido ver en las lecturas de la semana hay algunos aspectos

previos a tener en cuenta antes de llevar a cabo la formación como tal.

En este entregable de la clase 1 definiremos estos aspectos previos e identificaremos cuestiones claves a tener en cuenta dentro de nuestra acción educativa online.

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

- ¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?
- ¿Quiénes serán los docentes?
- ¿Dónde se producirá la acción educativa?

Componentes que intervienen en el proceso educativo

Nuestro proyecto está dirigido a los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Institución San Francisco de Asís en el periodo lectivo 2024 - 2025, que reciben la materia de Historia dentro de su currículum académico.

La docencia será a través de un LMS, combinando las sesiones presenciales dictadas por la docente encargada, con el refuerzo correspondiente mediante el curso con el contenido de la materia de Historia con el uso de varias herramientas digitales, mismas que esperamos mejoren la enseñanza entre estas.

Genially, Kahoot y Padlet, que se impartirá en el laboratorio de computación durante el horario en el que se dicta la materia, se realizará media hora de clases presenciales y media hora de refuerzo en el laboratorio, en la Institución Educativa San Francisco de Asís.

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

¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas que se deban tener en cuenta antes de

la realización de esta acción?

Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta

Esta acción educativa forma parte de un programa más amplio que sería el currículum académico, que se imparte a los estudiantes de 1ro de Bachillerato, donde reciben la materia de Historia, esto será desarrollado a través de la metodología Blended Learning, en donde se combina lo mejor de la enseñanza presencial y virtual para que el aprendizaje sea más eficiente.

Antes de realizar esta acción formativa es importante que los estudiantes y la docente reciban un curso de capacitación para el uso de las herramientas digitales utilizadas, posterior a esto empezamos con nuestra acción formativa

Qué elementos tiene la acción. Qué actividades la componen, donde se va a producir cada una de ellas, ¿hay cuestiones online y cuestiones presenciales?, habrá actividades evaluativas, como se van a evaluar.... No es necesario concretar cómo serán esas actividades, pero sí es importante que empecemos a plantearnos estas cuestiones.

Actividades

Los elementos de esta acción son sincrónicos y asincrónicos ya que se desarrollan con varias herramientas digitales, y de manera presencial en el aula.

Durante la acción educativa: las actividades a realizar serían: materia de Historia: cuatro horas por semana de lunes a jueves: de las cuales media hora se daría clase presencial en el aula de clases, y media hora de refuerzo virtual en el laboratorio de computación de la Institución Educativa.

Se realizará una actividad de aprendizaje cooperativo en donde los estudiantes puedan intercambiar conocimientos realizando una lluvia de ideas en la herramienta

Padlet, en la última media hora de refuerzo, que sería el jueves.

La evaluación sería de esta forma:

- Un 50% de la calificación será una prueba evaluativa al final de la semana}
- Un 30% de la calificación será la participación de la lluvia de ideas.
- Un 20% de la calificación será un test de incentivo de mejoras al curso de contenido de historia en la herramienta Padlet.

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

Usos del entorno

En la plataforma LMS Canvas se dará la bienvenida mediante un video, se explicará cómo se va a organizar nuestro curso, visualización películas, reuniones grupales entre los estudiantes, cómo los vamos a evaluar, preguntaremos si existe alguna duda del manejo de las herramientas utilizadas, entre otros. La docente va a estar presente durante la utilización de la herramienta digital, para solventar de los estudiantes.

En el entorno de cooperación los estudiantes tendrán acceso a una lluvia de ideas el último día de utilización de la herramienta en la semana, en donde compartirán estas, experiencias, A lo largo de las sesiones síncronas se realizan actividades para fomentar las relaciones dentro del grupo.

Los docentes serán los encargados de subir la información y los contenidos de la unidad didáctica a tratar, así como de regular la interacción de los estudiantes dentro de la plataforma.

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

Recursos de apoyo

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

METODOLOGICOS: La docente será la encargada de dar una clase magistral a los estudiantes en la que incluiremos explicación sobre la metodología que se va a utilizar durante la duración del curso, horarios, evaluaciones y cualquier cuestión que consideremos relevante.

DOCUMENTALES: Materiales de consulta, bibliotecas virtuales, artículos y textos digitales sobre los temas a desarrollarse en la materia, lecturas de datos curiosos, y las películas que contenga contenido acerca de la materia que se esté revisando sobre el tema de Historia.

INFORMATIVOS: Un manual con la información completa del curso: cronograma, horarios, métodos evaluativos cuantitativos y no cuantitativos, lecturas del tema y lecturas con datos curiosos, visualización de películas, toda esta información será colocada en la plataforma a disposición de los estudiantes, para solventar cualquier duda que se presente.

RELACIONALES: Reunión por medio de la plataforma ZOOM entre los estudiantes, para que los mismos den ideas, comentarios, resúmenes sobre la película que observaron, sin la moderación del profesor, mismo que no será evaluado.

Se tendrá una sección en donde se cuente con links de películas de Historia, acorde a la Unidad tratada.

Se habilitará una sala de zoom para que los estudiantes den ideas, comentarios, 85

resúmenes sobre la película que observaron, sin la moderación del profesor, mismo que no será evaluado.

Estamos planificando una acción educativa. Tenemos unos tiempos que planificar, y posteriormente cumplir, unas tareas a realizar y unos contenidos generados, con ayuda de las herramientas aprendidas a lo largo del programa.

Vamos a hacer que todo esto encaje. La tarea a realizar consiste en:

Planificar cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido

El curso que impartimos tendrá una duración de cuatro semanas, en cada semana se tratará un tema de la Unidad: Historia e Identidad, en donde los estudiantes reciben la materia de Historia, durante las tres primeras semanas: cuatro horas por semana de lunes a jueves: de las cuales media hora se daría clase magistral presencial en el aula de clases por parte de la docente, y media hora refuerzo académico en el laboratorio de computación de la Institución Educativa mediante el uso de las herramientas digitales, utilizando la cuarta semana para visualizar películas, realizar una reunión por Zoom para compartir ideas de la materia recibida no evaluada de forma cuantitativa, evaluación cuantitativa sobre la materia recibida en las tres semanas, y finalmente una reunión de docente y estudiantes para realizar una retroalimentación sobre el uso de las herramientas digitales escogidas.

- **Planificar la estructura de ese contenido:**

El contenido estará disponible de la siguiente manera:

Videos de introducción.

Tema por tratar, mediante la utilización de herramientas

digitales. Lectura de datos curiosos acerca del tema tratado.

Evaluación y retroalimentación del contenido tratado en la semana, (no cuantitativa).

Visualización de películas de Historia, acorde a la Unidad tratada.

Reunión de estudiantes en donde estos den ideas, comentarios, resúmenes sobre la película que observaron, sin la moderación del profesor, mismo que no será evaluado.

Evaluación cuantitativa de la materia recibida.

Una reunión para retroalimentación en donde participen la docente y estudiantes del uso de las herramientas digitales.

Adicional existirán 2 horas a la semana durante las tres primeras semanas de clases magistrales dictadas por la docente encargada de la materia.

Decidir qué herramientas utilizaremos para cada uno de los contenidos:

Toda la información y contenido detallado a continuación será subido a la plataforma LMS: Canvas.

Los videos serán direccionados por medio de links para visualizarlos en YouTube.

Los temas a tratar serán realizados con la herramienta digital Genially.

La lectura de datos curiosos sobre el tema en PDF y en Padlet.

Evaluación y retroalimentación no evaluada de forma cuantitativa, mediante lluvia de ideas en la herramienta Padlet.

Se tendrá una sección en donde se cuente con links de películas de Historia, acorde a la Unidad tratada redireccionadas a YouTube.

Se habilitará una sala en la plataforma de Zoom para que los estudiantes den

ideas, comentarios, resúmenes sobre la película que observaron, sin la moderación del profesor, mismo que no será evaluado.

Evaluación cuantitativa de la materia recibida mediante Kahoot o Quizizz.

Reunión presencial en el aula de clase de la Institución para retroalimentación entre docente y estudiantes sobre el uso de las herramientas digitales en el curso impartido con estas.

5. Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones:

La implementación de herramientas digitales en la enseñanza de Historia representa una oportunidad valiosa para mejorar el rendimiento académico, convirtiendo una materia tradicionalmente monótona en una experiencia dinámica e interactiva adaptada a los estudiantes de 1.º de Bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Asís.

La búsqueda y selección de herramientas digitales con un enfoque ético, inclusivo y responsable, es fundamental para promover no solo el rendimiento académico sino también valores esenciales como el respeto, la equidad y el bienestar integral dentro del entorno educativo, alineándose así con la filosofía institucional.

La elección cuidadosa y alineada con el contenido curricular de la asignatura de Historia, específicamente mediante plataformas digitales tales como Genially y Padlet, puede incentivar una participación activa y comprometida por parte de los estudiantes, facilitando una mejor comprensión y motivación hacia los contenidos académicos.

Integrar las herramientas digitales seleccionadas en una plataforma educativa institucional (LMS Canvas) promueve un aprendizaje dinámico y eficiente, permitiendo a estudiantes y docentes interactuar con materiales educativos de manera organizada, efectiva y accesible, facilitando una enseñanza moderna y adaptada a las demandas educativas contemporáneas.

5.2. Recomendaciones:

Llevar a cabo la Implementación del Proyecto Propuesto:

Se recomienda llevar a cabo esta investigación y poner en práctica la estrategia metodológica propuesta, debido a su potencial para mejorar significativamente el rendimiento académico y la calidad del proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Historia.

Desarrollar Capacitación Continua para Docentes:

Se sugiere la implementación de programas continuos de formación docente en el manejo técnico y pedagógico de herramientas digitales. Esto garantizará que los educadores cuenten con las competencias necesarias para incorporar de forma efectiva las TIC en su práctica diaria.

Realizar Evaluaciones Constantes del Impacto Académico de las TIC:

Se recomienda evaluar continuamente el impacto del uso de las herramientas digitales en el rendimiento académico y en la motivación estudiantil. Estas evaluaciones permitirán ajustes oportunos en las estrategias metodológicas, asegurando la eficacia y pertinencia educativa de estas tecnologías

Garantizar la Infraestructura Tecnológica Adecuada:

Es esencial asegurar que la institución educativa disponga de infraestructura tecnológica suficiente y adecuada. Esto incluye no solo dispositivos y conectividad estable, sino también ambientes físicos y digitales apropiados que permitan maximizar el potencial educativo de las herramientas digitales seleccionadas.

6. Referencias Bibliográficas

Álvarez, I., & Gisbert, M. (2015). *Información y alfabetización digital: Manual para docentes*. Editorial UOC.

Área-Moreira, M., Hernández-Rivero, V., & Sosa-Alonso, J. J. (2016). Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 24(47), 79–87. <https://doi.org/10.3916/C47-2016-08>

Basso, M., Bravo, M., Castro, A., & Moraga, C. (2018). Propuesta de modelo tecnológico para Flipped Classroom (T-Flic) en educación superior. *Revista Electrónica Educare*, 22(2), 1–17. <https://www.scielo.sa.cr/pdt/ree/v22n2/1409-4258-ree-22-02-20.pdf>

Briceño, C. C. (2010). Fundamentos de los códigos de ética de los colegios profesionales. *Revista Educación*, (120-121).

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. C. (2020). *Tecnologías digitales y educación: Retos éticos y pedagógicos*. Editorial Octaedro.

Cabero, J. (2015). *La integración de las TIC en el aula: Principios y buenas prácticas*. Editorial UOC.

Caicedo-Quiroz, S. E. M. R. F. (2024). Estrategia metodológica sobre el uso de Padlet desde una visión de analítica del aprendizaje. *Journal Scientific*, 8(3), 627–649. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.627-649>

Cala, R., Díaz, L., Espi, N., & Tituanía, J. (2018). El impacto del uso de pizarras digitales interactivas (PDII) en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Un caso de estudio en la Universidad de Otavalo. *Información Tecnológica*, 29(5), 67–70. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v29n5/0718-0764-infotec-29-05-00061.pdf>

Corporación Educativa San Francisco de Asís. (s. f.). *UESFA Arcadia*. Recuperado de <http://escfranciscana.com/>

Chancusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemática. *Dialnet*, 112–134. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119349>

Díaz-Barriga, A. (2018). *Ética y valores en la educación: El rol del docente en la formación del estudiante*. Fondo de Cultura Económica.

Escobar, M. (2015). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 5(2), 230–347. <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/230/347>

Pacheco-Olea, F. (2015). *Las TIC como herramientas en el proceso de enseñanza* [Tesis de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7839>

García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A., Arras, A. M., González, L. M., Hernández, A., Martín, J., Prada, S., & Torres, C. A. (2010). *Competencias en TIC y rendimiento académico en la universidad: Diferencias por género*. Editorial Octaedro.

Gisbert, M., & Esteve, F. M. (2016). *Competencia digital docente: Nuevos escenarios para nuevas necesidades*. Ediciones Octaedro.

Gómez-Lara, L. (2018). Impacto de las TIC en educación: Funciones y limitaciones. *Revista Cienciamatria*, 6(3), 1322–1351. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/668/1097>

Instituto Internacional de Planeamiento Educativo. (2019). *Políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina: Avances y desafíos*. UNESCO-IIPE.

IRICE/CONICET-UNR. (2016). Rendimiento académico e interacción sociocognitiva de estudiantes en un entorno virtual. *Revista Brasileira de Educação*, 21(66), 729–746. <https://doi.org/10.1590/S1517-9702201606143478>

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2020). Cooperative learning in 21st Century. *Anales de Psicología*, 36(3), 549–560.

López-García, A. (2024). Herramientas digitales en educación: Nuevos paradigmas. *Educational Technology Review*, 12(4), 85–98.

López, E. R. V. (2021). *Transformación digital educativa*. Editorial Trillas.

López, M. (2012). *Educación digital y redes sociales: Nuevos horizontes de comunicación educativa*. Editorial Ariel.

Martínez-Ruiz, E. (2024). Capacitación docente en la era digital. *Teacher Training Review*, 18(4), 178–199.

Menacho-Vargas, I., Rojas, M. L. R., García, U. C., Aybar, H. N. C., & Washington, D. S. (2022). Canva and collaborative learning in virtual environments with students. *Journal Scientific*, 8(3), 1118–1132. <https://doi.org/10.56048/MOR20225.8.3.2024.1118-113>

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

Ramírez-Soto, L. (2023). Personalización en intervenciones digitales. *Technology and Education*, 9(4), 112–128.

Rodrigo, D., Aguaded, I., & García, F. (2019). Metodologías en la Web 2.0: El reto educativo de la universidad. *REDU: Revista de Docencia Universitaria*, 17(1), 229–244. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/102517123097710829-47654-2-PB.pdf?sequence=4>

Salinas, J. (2004). *Innovación educativa y TIC: El reto de la educación del siglo XXI*. Editorial UOC.

Sancho, J. M., & Padilla-Petry, P. (2016). Formación del profesorado para la innovación educativa mediada por tecnologías digitales. *Revista de Educación*, (372), 141–164. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2015-372-317>

Santos, M., & Concheiro, P. (2018). Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: El caso de Padlet. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (27).

Sierra, J. L. (2000). *Comunicación educativa y entornos virtuales*. Ediciones Pirámide.

Shuker, M. A. (2021). Bringing people and ideas together with Padlet. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 4(2), 121–128.

Tapia-Bastidas, M. I. C. O. L. (2024). Integración de Canva y Padlet para fortalecer el aprendizaje colaborativo. *Journal Scientific*, 8(3), 1118–1135. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.1118-1135>

UNESCO. (2021). *Ética docente y formación en valores: Principios fundamentales para una educación inclusiva*. UNESCO.

Vera-Moreira, G. Z. M. S. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular estructuras mentales en el aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 42–61. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1376>