

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:

Ana Cristina Hidalgo Pérez
David Francisco Moreno Cadena
Andrea Paulina Moyano Andino
Andrea Paola Suárez Reyes

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

**ALFABETIZACIÓN DOCENTE EN COMPETENCIAS DIGITALES
CON ÉTICA E INNOVACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO**

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, *Ana Cristina Hidalgo Pérez, David Francisco Moreno Cadena, Andrea Paulina Moyano Andino, Andrea Paola Suárez Reyes*, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **ALFABETIZACIÓN DOCENTE EN COMPETENCIAS DIGITALES CON ÉTICA E INNOVACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO** es de nuestra autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiendo citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

Ana Cristina Hidalgo Pérez

Correo electrónico:

anhidalgope@uide.edu.ec

David Francisco Moreno Cadena

Correo electrónico:

damorenoc@uide.edu.ec

Andrea Paulina Moyano Andino

Correo electrónico:

anmoyanoan@uide.edu.ec

Andrea Paola Suárez Reyes

Correo electrónico:

ansuarezre@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, *Ana Cristina Hidalgo Pérez, David Francisco Moreno Cadena, Andrea Paulina Moyano Andino, Andrea Paola Suárez Reyes*, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado **ALFABETIZACIÓN DOCENTE EN COMPETENCIAS DIGITALES CON ÉTICA E INNOVACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO**, autorizamos a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

Ana Cristina Hidalgo Pérez

Correo electrónico:

anhidalgope@uide.edu.ec

David Francisco Moreno Cadena

Correo electrónico:

damorenoca@uide.edu.ec

Andrea Paulina Moyano Andino

Correo electrónico:

anmoyanoan@uide.edu.ec

Andrea Paola Suárez Reyes

Correo electrónico:

ansuarezre@uide.edu.ec

D. M. Quito, enero 2026

Agradecimiento

Ana Cristina Hidalgo Pérez

Primeramente, agradezco a Dios por darme sabiduría para lograr mi objetivo de completar mi maestría y a mi madre por ser mi ejemplo a seguir y mi apoyo incondicional.

David Francisco Moreno Cadena

A Germania Karolys, Andrés Ortega y Diego Melo, por haberme brindado esta valiosa oportunidad de ejercer la docencia y confiar en mis capacidades profesionales. Su acompañamiento a lo largo de este proceso ha sido fundamental para mi crecimiento personal y académico.

Andrea Paulina Moyano Andino

La materialización de este proyecto representa los largos días y noches de estudio, el esfuerzo individual, el trabajo y colaboración en equipo. Es un logro que no hubiera sido posible sin el apoyo recibido de cada uno de los docentes de esta prestigiosa universidad, mi profundo agradecimiento por compartir sabiamente sus conocimientos, por la guía constante y diligente en cada uno de los módulos, por su orientación y apoyo en el desarrollo y culminación de este proyecto de investigación.

Andrea Paola Suárez Reyes

A mis compañeros de equipo Anita, David y Andreita, gracias por su profesionalismo, compromiso y por el excelente equipo que logramos formar. Cada uno aportó con dedicación y compañerismo, haciendo de este proceso una experiencia enriquecedora. Su amistad la llevo guardada siempre, con cariño y gratitud. A la UIDE y a sus profesores, gracias por ser nuestra guía durante todo este camino académico, por acompañarnos con su conocimiento y orientación hasta la culminación de nuestro trabajo. Su apoyo ha sido fundamental para alcanzar nuestros objetivos.

Dedicatoria

Ana Cristina Hidalgo Pérez

A mi madre Martha, un ejemplo de maestra con vocación, quien me inspiró a seguir sus pasos y a cada uno de los docentes que tienen el privilegio de ejercer esta profesión.

David Francisco Moreno Cadena

A Dios.

A mis padres, profesores y mentores, quienes con su guía, ejemplo y apoyo han hecho posible mi formación profesional y han sembrado en mí un profundo e inmenso amor por la docencia.

Andrea Paulina Moyano Andino

A mi hermana Sofía, a mi madre Narcisa; quienes, a pesar de la distancia, han sido mi apoyo incondicional y la fuente de motivación constante para seguir preparándome y crecer profesionalmente.

De manera especial y profunda, a mi hijo Nicolás. Él fue testigo directo de este arduo proceso y la motivación más importante para que en cada clase, cada tarea y cada examen, pudiera dar lo mejor de mí. Por él, nunca me rendí, y por él, llego al final de estos estudios con éxito.

Andrea Paola Suárez Reyes

A mi querida madre Sarita, por su apoyo constante, por creer en mí incluso en los momentos más difíciles, por tu amor, tu fuerza y por acompañarme en cada paso de este camino. A mis amados hijos, Victoria y Martín, luz de mi vida y razón de cada uno de mis esfuerzos. Todo lo que hago lleva un pedacito de su sonrisa y de sus sueños. A mi querido papi Olmedo, por ser guía, fortaleza y ejemplo. Gracias por enseñarme a caminar con valentía y con el corazón lleno de bondad. A mis hermanos Jorge y Rodrigo, por las palabras oportunas, por extender su mano en cada paso de este camino y a mi esposo Leandro por su compañía que ha sido un abrazo constante para mi alma.

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo	1
Abstract	2
Introducción	3
Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización.....	3
Justificación y descripción del problema de titulación.....	6
Propósito y pregunta del trabajo de titulación	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Marco Teórico.....	8
Alfabetización Digital en el Ámbito Educativo	8
Competencias Digitales en los Docentes	9
Enfoque Ético en Tecnologías Educativas.....	10
Innovación Educativa Digital.....	11
Las TIC y su Relación con la Alfabetización Digital Docente	11
Plataformas de Gestión Educativa en América Latina y Ecuador	12
Aplicaciones Educativas: Impacto Pedagógico, Diseño y Desarrollo	13
Habilidades Docentes en Plataformas Digitales: Brechas y Necesidades en América Latina y Ecuador	14
Metodología	15
Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	18
La Necesidad de Ese Proyecto. ¿Por Qué Se Va a Hacer?	18
Finalidad del Proyecto ¿Para Qué Se Va a Hacer?	18
¿Qué Problemáticas Resuelve?	19
Exigencias del Proyecto — ¿Cómo Se Va a Hacer?.....	19

Diseño de materiales educativos digitales.....	20
Recursos Digitales Educativos Planteados:	22
Material Multimedia	22
Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....	23
Componentes que Intervienen en el Proceso Educativo	23
Identificación del Camino Pedagógico	24
Elementos de Acción	24
Pilares Básicos de la Gestión en Entornos Tecnológicos	25
Recursos de Apoyo	26
Planificación del Contenido para los Estudiantes.....	26
Planificación de la Estructura del Contenido.....	26
Herramientas que se Utilizarán en Cada Uno de los Contenidos	27
Contenidos Disponibles	28
Ampliando Horizontes.....	28
Ubicación del Curso Para su Visualización.....	32
Resultados	32
Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	32
Compromisos y Deberes en Relación con el Alumnado	34
Compromisos y Deberes en Relación con la Institución Educativa (hacia docente, alumnos y familias)	34
Compromisos y Deberes en Relación con los Compañeros	35
Compromisos y Deberes en Relación con la Profesión.....	35
Compromisos y Deberes en Relación con la Sociedad.....	36
Compromisos y Deberes en Relación con las Autoridades Institucionales ...	36
Infografías de Herramientas Digitales	37

Diseño de materiales educativos digitales.....	38
¿Para Quién?	39
¿Para Qué?	39
¿Cómo?	40
Guion Multimedia 1	41
Guion multimedia 2	42
Guion multimedia 3	43
Base didáctica	43
Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	48
Conclusiones y Recomendaciones	51
Referencias Bibliográficas	53
Anexos... ..	59

Resumen Ejecutivo

La era digital es parte de cada uno de los ámbitos de la vida cotidiana, el ámbito educativo no es ajeno a esta realidad, actualmente hablamos de una educación digitalizada, tecnológica e innovadora. A partir de la pandemia por Covid-19, se puso en evidencia una brecha crítica en las competencias digitales del cuerpo docente, quienes, incluso al retornar a la presencialidad, mantienen prácticas pedagógicas tradicionales. El presente trabajo aborda la necesidad urgente del dominio en competencias digitales en los docentes, que trascienda del uso superficial de recursos tecnológicos, con el objetivo de alfabetizar a los docentes en competencias digitales para la transformación didáctica de los profesores de la Unidad Educativa “Libertad”. Se empleó un diseño PBL (Project Based Learning), partiendo de un análisis de necesidades formativas-pedagógicas de los docentes, un diagnóstico de las necesidades y limitantes institucionales en el ámbito tecnológico, creación de una aplicación educativa digital para potenciar el uso efectivo de las tecnologías en la práctica educativa y la respectiva capacitación al cuerpo docente de la institución. La mejora progresiva en el nivel de competencia global de los participantes es significativa a medida que avanzan en los módulos de Canvas (Learning Management System), la presentación de trabajos innovadores plasmará los conocimientos adquiridos y las destrezas desarrolladas. Cada docente será capaz de conocer sobre recursos digitales, dominarlos y llevarlos a la práctica educativa. Se concluye que la creación de recursos específicos y la socialización focalizada son instrumentos eficaces para avanzar hacia una educación verdaderamente digitalizada, acorde a las exigencias del mundo globalizado.

Palabras clave: Competencias digitales, TIC, innovación educativa, alfabetización digital, ética educativa.

Abstract

The digital age is part of every aspect of daily life, and education is no stranger to this reality. Today, we talk about digitized, technological, and innovative education. Since the Covid-19 pandemic, a critical gap in the digital skills of teachers has become apparent. Even after returning to in-person teaching, they continue to use traditional teaching practices. This paper addresses the urgent need for teachers to master digital skills that go beyond the superficial use of technological resources, with the aim of teaching teachers digital skills for the didactic transformation of teachers at the “Libertad” Educational Unit. A PBL (Project-Based Learning) design was used, based on an analysis of the training and pedagogical needs of teachers, a diagnosis of institutional needs and limitations in the technological field, the creation of a digital educational application to promote the effective use of technologies in educational practice, and the respective training of the institution's teaching staff. The progressive improvement in the overall competence level of the participants is significant as they advance through the Canvas (Learning Management System) modules. The presentation of innovative projects will reflect the knowledge acquired and the skills developed. Each teacher will be able to learn about digital resources, master them, and put them into educational practice. It is concluded that the creation of specific resources and targeted socialization are effective tools for advancing toward a truly digitized education, in line with the demands of a globalized world.

Keywords: Digital competencies, ICT, educational innovation, digital literacy, educational ethics.

1. Introducción

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

La Unidad Educativa “Libertad”, en busca de alcanzar la calidad educativa se compromete al cumplimiento de la ley, al mejoramiento continuo, permanente en el ámbito pedagógico didáctico estando siempre acordes con las tecnologías del nuevo siglo. Esta institución promueve la integración del trabajo cooperativo como también individual, así como la armonía entre miembros de la comunidad que la integran de manera con el propósito de formar ciudadanos autónomos que cumplan conscientemente sus labores y ejerzan sus derechos con plena libertad, todo ello fundamentado en los artículos 2, 3 y 4 de La LOEI (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).

Por su parte la Constitución Política del Estado, la LOEI, el Código de la Niñez y Adolescencia y demás leyes afines, son espacio de análisis y reflexión sobre: los reglamentos, el clima escolar, las prácticas pedagógicas y disciplinarias. Es importante destacar que la inadecuada aplicación conlleva a elevar los índices de maltrato, conflictos internos y deserción estudiantil, entre otros problemas. En este contexto, resulta fundamental compartir dentro de un determinado grupo humano y socialmente organizado elementos como sentimientos, ideas positivas, pensamientos, opiniones, conocimientos y costumbres que fortalecen la comunidad educativa (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).

En cuanto a los lineamientos orientados hacia el accionar educativo por medio de la construcción de la Propuesta Pedagógica, como requisito indispensable que oriente el Proyecto Educativo Institucional y de los lineamientos generales de la misión y visión de la institución, orientado por un marco filosófico y teorías de enseñanza - aprendizaje, que fundamentan el ser y hacer de una institución, el modelo pedagógico con que la unidad educativa desarrollará el proceso de enseñanza-aprendizaje, planificación curricular institucional, proceso de aula, actividades de retroalimentación y refuerzo académico, desde

el punto de vista filosófico es con la corriente pragmática. La escuela es un laboratorio donde el ser se prepara para la vida y sus problemas, el estudiante crece en destrezas, conocimiento científico y valores, es necesario tomar en cuenta al humanismo; cuando se toma como centro al hombre del quehacer educativo, se respeta la forma de aprender de cada individuo dando la responsabilidad al docente de buscar alternativas donde el conocimiento sea de fácil asimilación, llevando como emblema hacer de lo difícil fácil (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).

La Unidad Educativa “Libertad”, en términos de infraestructura cuenta con aulas de hormigón armado las mismas que proporcionan a sus estudiantes las condiciones educativas acordes a su proceso enseñanza-aprendizaje las condiciones educativas acorde a su nivel de educación. Así mismo la institución posee laboratorios con infraestructura básica mismos que muchas veces se encuentran afectados por la desactualización debido a la desinformación en el uso de estos por parte de los docentes y de sus estudiantes.

Los estudiantes de la Unidad Educativa Libertad provienen de hogares que frecuentemente enfrentan desafíos económicos y sociales propios de zonas rurales, ante esta realidad las políticas educativas buscan el apoyo integral para estas familias, con el fin de promover el bienestar y desarrollo de los estudiantes en un contexto de diversidad y unidad. En este sentido, la zona presenta características propias de una economía local basada en actividades agrícolas y posiblemente pequeños emprendimientos familiares, lo que impacta directamente en las condiciones de vida y la dinámica familiar de los estudiantes (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).

Un reto de la educación actual es dejar las prácticas tradicionales para poder enfrentar las nuevas tendencias educativas, en respuesta a este desafío, la Unidad Educativa “Libertad” se dedica a alcanzar la calidad educativa mediante el cumplimiento de la legislación vigente y a la evolución constante en el área pedagógica y didáctica, alineada con las tecnologías de la

nueva era digital, potenciando el desarrollo integral y competitivo de los estudiantes.

Resulta enriquecedor analizar la falta de alfabetización en competencias digitales con ética e innovador en el ámbito educativo, en la Unidad Educativa “Libertad”, ubicada en la parroquia La Libertad (Alizo), perteneciente al cantón Espejo de la provincia del Carchi, administrativamente pertenece a la Zona 1 Distrito 04D03, Circuito C01a. Es un centro educativo rural, al cual se puede acceder por vía terrestre, es de sostenimiento Fiscal, de régimen escolar Sierra. Así mismo, brinda su oferta educativa de tipo regular, en jornada matutina, con los niveles de educación inicial, preparatoria, educación general básica y sus subniveles, y bachillerato. Cuenta con un total aproximado de 641 estudiantes y 41 docentes (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).

La identidad institucional, es decir la razón de ser y el futuro que busca alcanzar, están plasmados en su misión y visión, por lo que la Unidad Educativa “Libertad” (2025) afirma lo siguiente:

“Somos una Unidad Educativa inclusiva, formamos integralmente a niñas, niños y jóvenes en las ofertas educativas: ordinaria niveles Inicial, Básica y Bachillerato en Ciencias; y extraordinaria: Básica Superior y Bachillerato Intensivos. Su objetivo es brindar y garantizar un servicio de calidad y calidez que les permita desarrollar sus capacidades intelectuales: pensamiento crítico, creativo, investigativo, elevada autoestima y amor al estudio; a través de procesos constructivistas, cumpliendo sus deberes y respetando sus derechos”.

“La Unidad Educativa “Libertad” hasta el año 2028 logrará ser una institución líder de excelencia en las ofertas educativas: ordinaria en sus niveles Inicial, Básica y Bachillerato en Ciencias; y extraordinaria, con acreditación, liderazgo formativo, integral holístico y proyecto de vida estudiantil, personal docente capacitado acorde con los avances científicos y tecnológicos que exige el mundo globalizado. (p.5)”

1.2. Justificación y descripción del problema de titulación

En las últimas décadas, especialmente desde la época del confinamiento por la pandemia ocasionada a causa del COVID-19, la tecnología ha ganado protagonismo en la educación, convirtiéndose en un eje fundamental del proceso enseñanza-aprendizaje (Granados M. et al., 2020). Las plataformas digitales han dejado de ser una herramienta de soporte para convertirse en un elemento central, transformando la forma en que docentes y estudiantes acceden a la información (Barrientos, N. et al., 2022). En este contexto, la educación juega un papel crucial, ya que es un espacio donde las habilidades y valores permiten a los docentes adaptarse a un entorno digital, creando experiencias dinámicas, personalizadas y colaborativas (Mora M. et al., 2024).

Actualmente, en los docentes de la Unidad Educativa “Libertad” persisten prácticas pedagógicas tradicionales, metodologías centradas en la transmisión de conocimientos y la memorización, a pesar de que las nuevas tendencias promueven mejoras continuas en el ámbito educativo. Por lo que es urgente y necesario el uso efectivo de la tecnología en el aula. A pesar de ello, la falta de conocimientos y la poca capacitación del docente ha limitado el desarrollo de sus competencias digitales, como la búsqueda responsable de información, comunicación y el trabajo en línea.

Adoptar la tecnología como un recurso único en la educación, no garantiza calidad (Manotoa H. et al., 2025). Es por eso que, la falta de habilidades digitales en los docentes es un desafío crítico, que limita la educación y el potencial innovador social para las nuevas generaciones, impidiendo que se utilicen de manera crítica, ética, responsable y creativa (Granados M. et al., 2020). Cuando estas habilidades se desarrollan, incitan a la innovación pedagógica y se fortalece la cultura educativa, la equidad, la inclusión y el respeto en los entornos digitales (Mora M. et al., 2024).

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

Únicamente el uso de las herramientas digitales no garantiza la diversificación de las estrategias pedagógicas, sino que la “alfabetización digital” por medio de la capacitación, en los docentes, es el pilar fundamental para potenciar su uso (Moya L. et al., 2025). En este aspecto, un proyecto educativo que priorice la formación continua de habilidades y destrezas digitales en los docentes podría promover la innovación pedagógica (Manotoa H. et al., 2025). La alfabetización digital en La Unidad Educativa “Libertad” tendrá un impacto positivo en sus docentes, ya que serán capaces de manejar información de forma segura, responsable y ética; creando contenidos educativos innovadores. La manera de enseñar y aprender tendrá un nuevo enfoque, garantizando un impacto positivo que trascienda en el ambiente académico. Por ello, resulta fundamental analizar ¿Cómo contribuye una aplicación digital a la alfabetización docente en competencias digitales para su práctica pedagógica?

1.4. Objetivo general

Alfabetizar a los docentes en competencias digitales con enfoque ético e innovador para promover el uso responsable de plataformas de gestión en entornos de aprendizaje.

1.5. Objetivos específicos

- Analizar las competencias digitales de los docentes, sus necesidades y las limitaciones institucionales de la Unidad Educativa “Libertad”
- Crear una aplicación educativa digital que potencie el uso efectivo de las tecnologías digitales en su práctica pedagógica.
- Formar a los docentes de la institución educativa en competencias digitales, mediante un proceso de educación continua.

2. Marco Teórico

Alfabetización Digital en el Ámbito Educativo

La alfabetización digital es la capacidad de una persona para realizar diferentes tareas en un ambiente digital. Esta definición genérica engloba muchos matices ya que incluiría la habilidad para localizar, investigar y analizar información usando la tecnología, así como ser capaces de elaborar contenidos y diseñar propuestas a través de medios digitales. “La alfabetización digital debe entenderse no sólo como un medio sino también como una nueva forma de comunicación y de creación y comprensión de la información” (UNIR, 2020). Se puede definir como la capacidad que tienen los docentes para aplicar herramientas tecnológicas dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje, esto incluye las habilidades para operar dispositivos tecnológicos como computadoras y tabletas, utilizar software educativo, y aprovechar recursos en línea para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes (Chelsea,2025).

El ser humano, por su condición intelectual, tiene la capacidad de desarrollar habilidades que le han facilitado la vida a lo largo de su evolución: desde poder hablar para comunicarse, hasta el pensamiento para aprender y adaptarse. Con la tecnología, fue capaz de aprender de las herramientas tecnológicas disponibles en la era digital. La alfabetización digital, le permitió al ser humano crear, identificar, usar y aplicar estas herramientas en diferentes ambientes (UNESCO, 2011).

La alfabetización enfocada en las TIC, no solo se centra en el cómo usarlas, se trasladan al desarrollo de otras habilidades como expresión de ideas, argumentación, pensamiento lógico, y habilidades socioemocionales como toma de decisiones y resolución de problemas (Guillen et al., 2016).

La alfabetización digital en educación no puede darse de manera aislada; está estrechamente relacionada con el currículo educativo y sus reformas o adecuaciones, que a su vez deben concatenarse con las innovaciones tecnológicas. Un claro ejemplo de un nuevo enfoque se dio

con la priorización del currículo nacional en 2021, derivado del Currículo Nacional del 2016, como resultado de las necesidades educativas por efecto de la pandemia del Covid-19: un currículo con énfasis en el desarrollo de habilidades digitales (Guillen et al., 2016).

La alfabetización, más allá de centrarse en el conocimiento de las TIC, debe orientarse a la elaboración, creación y uso de sus propios recursos didácticos digitales. El docente se convierte en protagonista de la implementación de tecnologías en el aula, lo que motiva también a sus alumnos a producir sus herramientas educativas (Lamoth et al., 2020).

Los nativos tecnológicos prácticamente tienen una conexión innata con la tecnología, son capaces de aprender casi de forma inmediata sobre uso de dispositivos, aplicaciones, plataformas y más asociados a la tecnología. Sin embargo, la alfabetización digital va más allá de simplemente usarlas, implica un aprendizaje autónomo, su uso de forma analítica, creativa, reflexiva y responsable (Yasmany & Vera, 2025).

En el ámbito nacional, el Ministerio de Educación (2021) señala que la Agenda Educativa Digital tiene como objetivo no solo la adquisición de competencias y habilidades tecnológicas, sino que se encamina hacia la Ciudadanía Digital, que implica el establecimiento de una cultura digital, por lo que es imperativo la Alfabetización Digital de la comunidad educativa, de ahí que los docentes deben contar con las capacidades y habilidades para interactuar eficazmente con las tecnologías, solo así se mediará el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la tecnología.

Competencias Digitales en los Docentes

El docente juega un rol crucial, debe ser competente digitalmente, utilizar los dispositivos, las aplicaciones, redes, programas, pero de forma segura, hacer que el proceso de enseñanza aprendizaje tenga esa misma connotación, vigilando que sus alumnos generen conocimiento tanto dentro como fuera del aula, en un contexto de seguridad y confianza (UNESCO, 2019). El empleo de esos recursos de forma integrada hará que el aprendizaje sea interdisciplinar,

que el ambiente educativo sea un escenario óptimo para que los educandos desarrollen destrezas, habilidades más complejas de forma creativa, crítica, innovadora, aplicables a situaciones del mundo real y articular destrezas para el uso efectivo y eficiente de las TIC (Estrada & Guerrero, 2022).

La deficiencia de conocimientos digitales por parte de los docentes puede generar consecuencias significativas, tanto para las IE como para los estudiantes. Las IE derivan en un proceso de “analfabetización digital institucional”, lo que limita a las autoridades para modernizar los modelos educativos. Como resultado, se continúan prácticas educativas tradicionales, lo que compromete el proceso de enseñanza-aprendizaje (Briones et al., 2022). Los estudiantes también se ven afectados, ya que esta falta de conocimientos en los docentes genera desmotivación y frustración lo que desencadena mayor deserción escolar. Asimismo, la falta de preparación de los docentes provoca desconexión y disminución de la participación en el aula (Manotoa et al., 2025).

Enfoque Ético en Tecnologías Educativas

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) impregnan cada faceta de la sociedad actual, desempeñando un papel fundamental en la enseñanza, donde se han establecido como un medio indispensable para la adquisición de conocimiento y la comunicación. A pesar de su indiscutible valor, el uso intensivo de estas herramientas digitales puede, en ocasiones, diluir las fronteras éticas, dificultando la distinción entre lo que es moralmente aceptable y lo que no lo es. (Ortiz, 2024).

El uso responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación es un desafío constante, especialmente porque tanto estudiantes como docentes navegan en espacios digitales. En la educación contemporánea, la ética digital es fundamental, ya que las interacciones en el entorno virtual exigen una cuidadosa reflexión sobre la responsabilidad y los derechos de los alumnos. Los dilemas que surgen con la tecnología son

variados y abarcan temas como la privacidad, la equidad, la brecha digital, los delitos informáticos y la transparencia (Baca et al., 2025).

Innovación Educativa Digital

La tecnología ha transformado profundamente la educación, impulsando un mayor interés en que los docentes y alumnos mejoren sus destrezas digitales. Las competencias digitales abarcan las destrezas y los saberes imprescindibles para emplear las tecnologías y la comunicación de manera consciente y analítica.

La integración de herramientas digitales transforma el proceso educativo, haciéndolo más efectivo y eficiente. Estas tecnologías promueven una interacción más fluida entre estudiantes y docentes y democratizan el acceso a los recursos. Además, la capacidad de adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada alumno fomenta la construcción de una base educativa más sólida y, en última instancia, estimula la capacidad creativa de las personas. (UNESCO, 2019).

Es crucial emplear estos recursos con criterio y responsabilidad, prestando atención a las implicaciones éticas, legales y a la protección de los datos. Asimismo, se recalca que estas utilidades digitales deben enriquecer, no reemplazar, la instrucción en persona, puesto que el contacto directo es fundamental para un aprendizaje completo. El avance veloz y cambiante de las competencias digitales en el ámbito educativo, el uso de instrumentos y tecnologías digitales reitera la necesidad de obtener aptitudes digitales y habilidades interpersonales, que todo profesional debería tener (Trujillo & Garvich, 2024).

Las TIC y su Relación con la Alfabetización Digital Docente

El acceso a la información y la comunicación digital incorporan la tecnología en el sector educativo transformándose en una exigencia fundamental. Por ello, para ofrecer una formación académica actual y de alta calidad en la educación media, es crucial que los docentes adquieran y desarrollen las competencias digitales. No obstante, a pesar del aumento

en la accesibilidad y funcionalidad de las tecnologías educativas, todavía existen retos importantes respecto a la puesta en práctica eficaz de estas herramientas por parte de los educadores; la competencia digital no se limita a saber utilizar una computadora, sino que abarca una compleja combinación de habilidades que son importantes en el ámbito laboral, la comunidad, la vida social y en los espacios educativos. Esto incluye las destrezas necesarias para gestionar la información y la capacidad de analizar la pertinencia y la credibilidad de los contenidos encontrados en Internet (Morales et al., 2023)

Cuando los docentes integran las TIC en su formación, pueden ejecutar sus tareas de manera más eficaz. Su papel es fundamental en este proceso, ya que son ellos quienes aplican estrategias innovadoras que incorporan estas herramientas para enriquecer la práctica pedagógica y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es primordial que los profesores tengan capacitaciones en habilidades digitales, lo cual abarca tener capacidades, conocimientos y actitudes relacionadas con el dominio de la tecnología para mejorar la enseñanza, tanto en entornos físicos como virtuales (Calderon et al., 2024).

La formación digital de los docentes es clave, les permite acceder a un rango amplio de recursos y herramientas digitales que potencia sus capacidades pedagógicas, les ayuda a aprender cómo incorporar la tecnología de una forma eficaz en las clases. La formación digital de los docentes no sólo supone adquirir el conocimiento sobre el uso de las TIC, sino que también es necesario desarrollar las destrezas críticas que les permitan elegir, evaluarlas y usarlas en los espacios educativos de manera que se fomente un aprendizaje significativo, ajustado a lo que demanda la sociedad en la era digital.

A medida que las TIC avanzan, la formación digital de los educadores evoluciona, transformando la enseñanza en un mundo cada vez más conectado.

Plataformas de Gestión Educativa en América Latina y Ecuador

Las plataformas de gestión educativa, también llamadas sistemas de información para la

gestión educativa (SIGED) o sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), son softwares principalmente en línea (Montes, 2022) que se encargan de recopilar, almacenar, procesar y distribuir datos e información útil de los estudiantes, con la finalidad de gestionar los procesos administrativos de una institución educativa. Asimismo, tienen la ventaja de facilitar el aprendizaje y administrar cursos en línea (Ortiz et al., 2021). En cuanto al aspecto netamente educativo, las LMS constituyen sistemas computacionales que permiten a los docentes organizar cursos digitales en los cuales los estudiantes interactúan de manera asincrónica y reciben retroalimentación. Entre las principales LMS utilizadas en Latinoamérica se encuentran Moodle, Canvas, Anthology, Sabionet y Docebo (ONTRACK Global, 2024).

Por otro lado, además de las ventajas ya conocidas como la flexibilidad en el acceso, la personalización de las experiencias de aprendizaje y el seguimiento del progreso, estas plataformas ofrecen beneficios adicionales. Entre ellos destacan la posibilidad de realizar un seguimiento mediante aplicaciones móviles, incorporar dinámicas de gamificación, aplicar analíticas avanzadas de los cursos e incluso intercambiar datos entre LMS o integraciones LTI/API (Ortiz et al., 2021).

Aplicaciones Educativas: Impacto Pedagógico, Diseño y Desarrollo

Desde el inicio de la “educación digital”, se han utilizado las aplicaciones educativas como un recurso importante para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la mayoría de los niveles educativos y contextos. Estas aplicaciones buscan ser interactivas, incorporando juegos, gráficos y videos que permiten mejorar las habilidades de los estudiantes, principalmente en asignaturas de mayor dificultad (Ruiz et al., 2024). Asimismo, el impacto positivo en la calidad docente resulta relevante, ya que, entre los aspectos más destacados, estas herramientas facilitan al profesor diversificar la enseñanza y estimular el uso de metodologías activas, como la gamificación y el trabajo colaborativo, lo que a su vez incrementa la motivación estudiantil (Basilotta et al., 2025).

El diseño de este tipo de aplicaciones responde a varias fases de producción. En primer lugar, se identifican las necesidades educativas, en las que se definen las asignaturas, contenidos y competencias (Ruiz et al., 2024). A continuación, se establece el enfoque pedagógico y se plantea un diseño instruccional, mediante el cual se organiza la información recopilada en la primera fase y se procede a elaborar los recursos digitales (Cuervo, 2019). Finalmente, se implementan pruebas piloto con docentes o estudiantes antes de presentar e implementar el producto final (Basilotta et al., 2025).

En el caso de Ecuador, se presentó la “Agenda Educativa Digital 2021-2025”, en la que se incorporaron más de 5000 recursos educativos digitales abiertos (REDA) para impulsar el aprendizaje digital, y además se capacitó a más de 300.000 docentes. De esta manera, dicha agenda evidencia que las autoridades educativas del país buscan promover tanto la alfabetización digital como la ciudadanía digital³ (Game et al., 2021).

Habilidades Docentes en Plataformas Digitales: Brechas y Necesidades en América Latina y Ecuador

América Latina cuenta con docentes que, en su mayoría, presentan únicamente habilidades digitales básicas. Esto implica que son poco capaces de crear contenidos de manera segura en entornos digitales y, por ende, su uso resulta limitado y poco efectivo en el ámbito educativo (Pinto et al., 2024).

A nivel regional, solo el 56% de los docentes recibe educación continua en TIC. En países como México, el 81% de los docentes de primaria indica que posee pocos o nulos conocimientos digitales (Pinto et al., 2024). En el caso de Ecuador, los datos son aún más bajos que el promedio regional, ya que únicamente el 45% de los docentes señala tener conocimientos suficientes en el manejo de plataformas digitales; mientras tanto, en zonas rurales este porcentaje desciende hasta el 30% (Lara et al., 2025).

Frente a esta realidad, los docentes demandan formación continua, acceso garantizado a

infraestructura digital, modelos pedagógicos innovadores, apoyo socioemocional, redes de colaboración y políticas sostenibles que fortalezcan la alfabetización digital (UNESCO, 2022). De hecho, en países como Chile, Perú, México y Ecuador se han impulsado proyectos conjuntos entre gobiernos, ONGs y el sector privado para mejorar la capacitación; sin embargo, la cobertura de estas iniciativas sigue siendo limitada (Lara et al., 2025).

Resulta imperativo que los docentes sean alfabetizados en competencias digitales y que este conocimiento sea transferido al aula, con el fin de contagiar a sus alumnos. De esta manera, se podrá construir una cultura digital sólida que, por defecto, fortalezca el compromiso de la comunidad educativa con un verdadero proceso de enseñanza-aprendizaje ético e innovador, basado en el uso efectivo de las TIC.

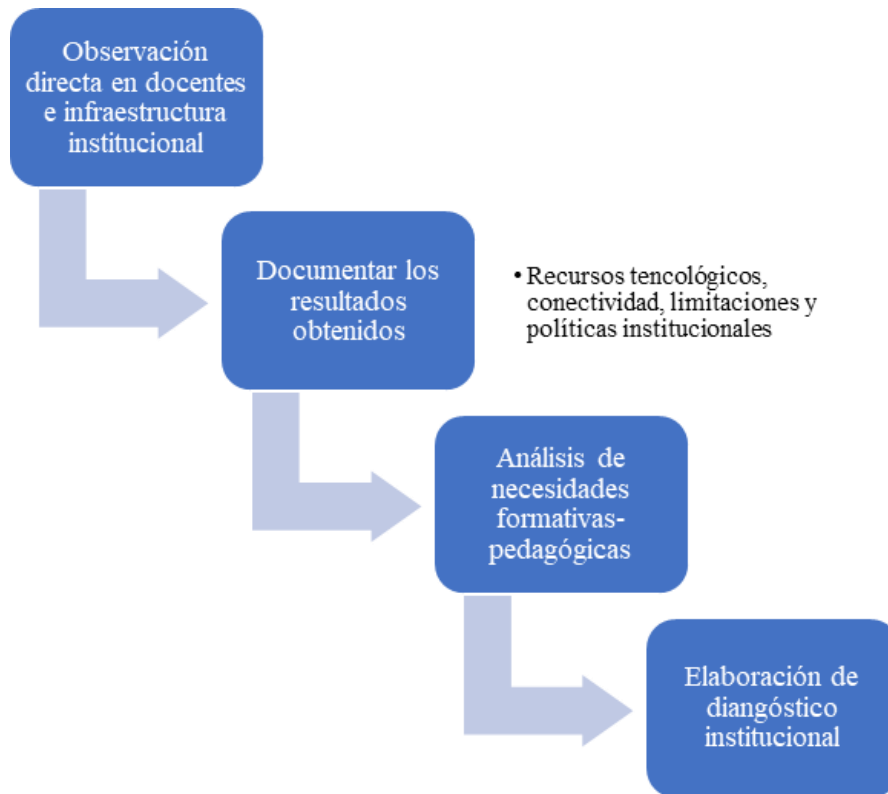
3. Metodología

Para alcanzar el objetivo propuesto en el Project Based Learning (PBL), se debe indicar los pasos a seguir durante la elaboración del proyecto, por lo que a continuación se detallan cada una de las fases de forma sistemática y organizada en respuesta a los objetivos específicos, asegurando que cada actividad se ejecute de forma ordenada y eficiente.

Para analizar las competencias digitales de los docentes, sus necesidades y las limitaciones institucionales de la Unidad Educativa "Libertad" es necesario realizar de manera estructurada los siguientes pasos para su debido cumplimiento.

Figura 1.

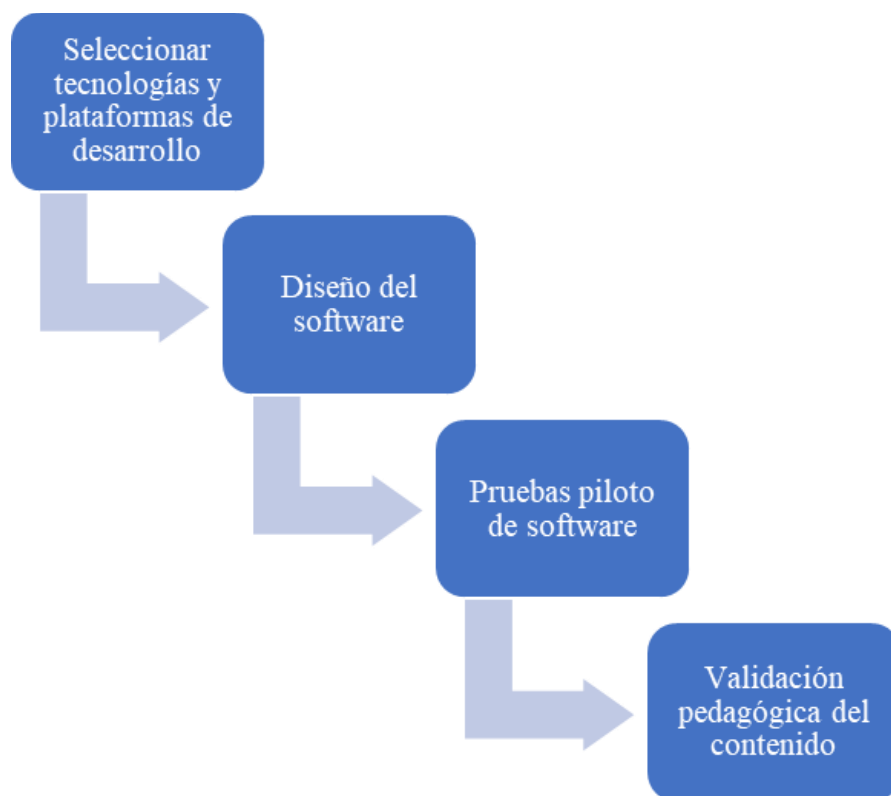
Metodología para realizar el diagnóstico de competencias digitales en los docentes de la Unidad Educativa "Libertad"



Para crear una aplicación educativa digital que potencie el uso efectivo de las tecnologías digitales en su práctica pedagógica, es fundamental abordar los siguientes pasos:

Figura 2.

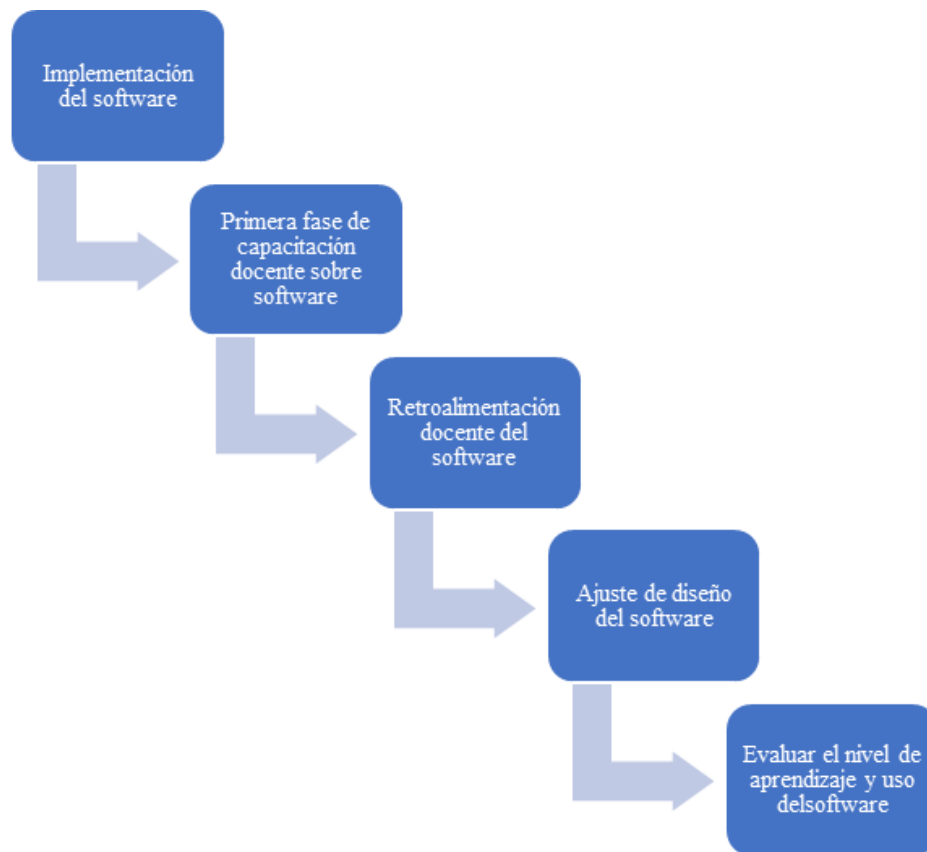
Metodología para diseñar herramientas digitales en la Unidad Educativa "Libertad"



Capacitar a los docentes de la institución en competencias digitales se requiere seguir los siguientes pasos, los cuales les permitirán aplicar en su entorno educativo recursos digitales de manera efectiva.

Figura 3.

Metodología para implementar y desarrollar una capacitación de herramientas digitales a los docentes de la Unidad Educativa "Libertad"



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

La Necesidad de Ese Proyecto. ¿Por Qué Se Va a Hacer?

Necesidad urgente de fortalecer las competencias digitales de los docentes de la Unidad Educativa “Libertad”, ubicada en la parroquia La Libertad, cantón Espejo, provincia del Carchi. Este proceso permitirá que los docentes sean capaces de utilizar la tecnología de forma crítica, responsable, ética e innovadora, mejorando la calidad educativa por medio de la innovación digital, acorde a las demandas actuales.

Finalidad del Proyecto ¿Para Qué Se Va a Hacer?

Alfabetizar a los docentes en competencias digitales con ética e innovación. La alfabetización

docente busca cumplir con los siguientes objetivos:

- Uso responsable y ético de plataformas digitales, sistemas de gestión de aprendizaje y herramientas TIC en los entornos de aprendizaje.
- Modificar la práctica pedagógica en el centro educativo a corto y mediano plazo, transformando su modelo tradicional a un constructivista.
- Promover que el docente asuma un rol de guía por medio del diseño de actividades, que permita al estudiante construir sus propios conocimientos de manera reflexiva, ética y crítica.
- Estimular el desarrollo profesional docente continuo, fortaleciendo sus conocimientos y habilidades digitales,
- Fomentar la motivación docente hacia la innovación pedagógica.

¿Qué Problemáticas Resuelve?

- Persistencia de prácticas pedagógicas tradicionales en donde el docente es el protagonista de la educación, encargado de transmitir conocimientos y el estudiante de memorizar.
- Baja motivación y participación estudiantil, derivada de metodologías poco innovadoras (modelo pedagógico tradicional).
- Débil cultura digital institucional, lo que provoca desconexión con las necesidades tecnológicas actuales.
- Falta de educación continua y acompañamiento técnico en docentes y estudiantes, para el uso ético e innovador de herramientas digitales.
- Riesgos éticos y de seguridad digital en el uso inadecuado de información o la falta de criterios para el uso de herramientas digitales e inteligencia artificial.

Exigencias del Proyecto — ¿Cómo Se Va a Hacer?

- Análisis diagnóstico: Permitirá identificar la línea base en competencias digitales

actuales de los docentes, sus limitaciones y necesidades de formación.

- Diseño e implementación de una aplicación educativa digital: Integrar herramientas TIC, contenidos multimedia y recursos interactivos que permita que los docentes conozcan, diseñen y desarrollen sus propias actividades interactivas digitales que posteriormente aplicarán con sus estudiantes.
- Capacitación docente: Formación continua en el uso ético e innovador de las TIC, para aplicarlas en metodologías activas con los estudiantes como el aprendizaje basado en proyectos.
- Estas fases estarán acompañadas de evaluaciones formativas y retroalimentación, garantizando que el proceso sea ético, sostenible e integrado a la cultura institucional.

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

El diseño de recursos digitales educativos está dirigido a los docentes de la Unidad Educativa “Libertad” de la provincia del Carchi, cantón Espejo, parroquia La Libertad, la capacitación a desarrollar será en la plataforma CANVAS. El curso está conformado por 42 participantes.

La asignatura hace referencia a: “*Alfabetización docente en competencias digitales*”. La unidad didáctica es “*Innovación en el aula con herramientas digitales*”, los contenidos a desarrollar son: Gamificación, innovación docente, motivación y responsabilidad docente, uso de Kahoot, ventajas y desventajas de Kahoot.

Tabla 1

Recursos demo para incluirlos en el LMS

Módulo	Recurso	Disponibilidad
Innovación en el aula con herramientas digitales	Infografía	Primera semana

	Video tutorial	Segunda semana
	Tarea: un ejemplo de kahoot	Tercera semana

El material en cada módulo está disponible durante todo el tiempo de la capacitación para su revisión las veces que sean necesarias. Sin embargo, se debe considerar que algunas actividades deben cumplirse como prerrequisito para avanzar en el módulo.

Tabla 2

Estructura formativa integral del proyecto. -Enfoque por competencias-

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
1. Innovación docente. 2. Gamificación educativa. 3. Motivación y responsabilidad docente en entornos digitales. 4. Uso educativo de Kahoot. 5. Ventajas y desventajas del uso de Kahoot en las aulas.	1. Elaboración de infografía en “Genially”. 2. Elaboración de un video tutorial que trate el uso de la herramienta digital utilizando “edpuzzle”. 3. Actividad educativa formativa en “Kahoot”.	1. Apertura al cambio y a la innovación en las prácticas pedagógicas. 2. Compromiso ético en el uso de las herramientas digitales. 3. Motivación y entusiasmo por la innovación educativa. 4. Actitud colaborativa y crítica hacia el uso de

		nuevas tecnologías en el aula.
--	--	--------------------------------

Recursos Digitales Educativos Planteados:

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

Primera Semana: El material de apoyo disponible en Canvas se presenta en una infografía, ya que permite comprender el contenido de manera sencilla e ilustrativa.

Segunda Semana: Para la presentación del video tutorial acerca de la herramienta digital a tratar en el módulo se recurre a un video explicativo de forma detallada para comprender los contenidos a tratar.

Tercera Semana: Crear un Kahoot como ejemplo de algún tema que el docente considere desarrollar para demostrar el contenido aprendido durante la capacitación

Material Multimedia

La unidad didáctica es innovación en el aula con herramientas digitales, los contenidos a desarrollar son: gamificación, innovación docente, motivación y responsabilidad docente, uso de Kahoot, ventajas y desventajas de Kahoot.

El material en cada módulo está disponible durante todo el tiempo de la capacitación para su revisión las veces que sean necesarias. Sin embargo, se debe considerar que algunas actividades deben cumplirse como prerequisite para avanzar en el módulo.

Para el desarrollo de las actividades, los docentes (estudiantes) disponen de diversos dispositivos tecnológicos que facilitan el acceso flexible a los contenidos educativos, como: Computadoras de escritorio, para una mayor capacidad de ejecutar múltiples aplicaciones educativas que favorece trabajos de lectura, diseño o análisis de información con una conexión más estable cuando se utiliza red cableada, adecuadas para edición de videos, presentaciones

y documentos extensos.

- Laptops o portátiles ya que les permitirá portabilidad para trabajar desde distintos espacios, en donde integren cámara y micrófono, útil para grabar actividades asincrónicas, en su propio espacio por la autonomía por su batería, permitiendo estudiar aun sin conexión eléctrica cercana y la buena compatibilidad con plataformas virtuales como Moodle, Classroom o Teams.
- Tablets ya que al ser livianas y fáciles de manipular, ideales para lectura y consumo de contenidos multimedia por medio de su pantalla táctil que favorece actividades interactivas y herramientas de anotación digital, les permitirá descargar materiales para acceso offline, útiles para grabar videos cortos, tomar fotografías de evidencias y participar en foros o actividades asincrónicas.
- Los teléfonos inteligentes (smartphones) por cuanto existe una mayor accesibilidad para quienes no disponen de computadoras, tiene un acceso inmediato a aulas virtuales, mensajería educativa, evaluaciones rápidas y videos su cámara integrada les facilita registrar trabajos, proyectos y participación con una posibilidad de aprender en cualquier momento y lugar, favoreciendo la autonomía.

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Componentes que Intervienen en el Proceso Educativo. -

¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

Los estudiantes serán los docentes de la Unidad Educativa “Libertad”, de la parroquia La Libertad, ubicada en la provincia del Carchi, cantón Espejo.

¿Quiénes serán los docentes?

Los docentes serán estudiantes de la maestría en Educación mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC que se dicta en UIDE, Universidad Internacional del Ecuador, en convenio con EIG, Escuela Internacional de Gerencia.

¿Dónde se producirá la acción educativa?

La capacitación se llevará a cabo a través de una plataforma en línea asíncrona en combinación con trabajo autónomo que se desarrollará en una aplicación digital.

Adicionalmente, existirá un espacio síncrono para solventar dudas sobre el funcionamiento de la aplicación.

Identificación del Camino Pedagógico. -

¿La acción forma parte de un curso más amplio?

Se trata de una capacitación completa desde lo más básico hasta lo complejo en competencias digitales, en la que los estudiantes, irán adquiriendo habilidades para el manejo de herramientas que van desde el uso de dispositivos, pasando por las plataformas de gestión de aprendizaje, hasta el diseño de recursos educativos digitales. Además de fomentar nuevas formas de aprendizaje, una conciencia ética e innovadora al momento de usar las herramientas digitales que respondan a los desafíos de la sociedad actual.

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

Los estudiantes deberán contar con un dispositivo con conexión a internet para acceder a la plataforma en línea.

Reconocer si los estudiantes tienen conocimiento de cómo funciona la metodología de una sesión asíncrona.

Elementos de Acción. -

La acción educativa se llevará a cabo por niveles (uno por mes), los cuales empezarán con una clase asíncrona de 2 horas, en la cual se realizarán explicaciones de los conceptos que se abordarán en cada nivel. Estas sesiones se encontrarán en el aplicativo digital conforme se realizan avances en el curso y también existirá un link para solventar dudas de los estudiantes

en una sesión síncrona en línea el segundo viernes de cada nivel.

Posteriormente, los estudiantes tendrán que ingresar a la aplicación digital para continuar con el avance de las actividades interactivas, las mismas tendrán un plazo de 1 mes para completarlas y evaluarlas. Las evaluaciones tendrán que ser aprobadas para avanzar al siguiente nivel.

La evaluación de cada nivel se llevará a cabo de la siguiente forma:

- El 60% de calificación será en base a las actividades interactivas ejecutadas.
- El 30% de la calificación será el resultado de un test de evaluación.
- El 10% de la calificación será de acuerdo a una encuesta de satisfacción de la capacitación (retroalimentación).

Pilares Básicos de la Gestión en Entornos Tecnológicos. -

1. **Información.** - en la app constan las indicaciones para poder resolver cada nivel, además información en documentos y videos explicativos acorde a la temática a desarrollarse, la evaluación será acorde a la información desarrollada, también se dará a conocer cómo está organizado el curso en cada fase.
2. **Comunicación.** - se habilitará un espacio para interactuar con el docente y realizar preguntas, dudas o dificultades que tuviesen, así como para poder interactuar con los demás participantes del curso.
3. **Cooperación.** - los participantes podrán compartir dificultades dentro del aplicativo y a su vez desarrollar actividades que requieran apoyo o guía entre compañeros de manera colaborativa. Los participantes del grupo podrán compartir recursos diseñados con las herramientas digitales usadas en cada temática, los mismos que serán revisados por los docentes.
4. **Administración.** - Cada estudiante podrá personalizar su aplicación en cuanto al perfil, interfaz, avatar, etc.

Recursos de Apoyo. -

- Se generará un documento introductorio de la capacitación, en donde se explicarán los objetivos de esta, alcance pedagógico, metodología de estudio. (Documental - Informativo)
- Con el propósito de garantizar un manejo adecuado y eficiente de la aplicación, se ha diseñado un tutorial teórico - práctico (guía - webinar) que permitirá a los usuarios familiarizarse con sus principales funciones y herramientas. Este material tiene como objetivo orientar de manera sencilla y paso a paso el acceso, configuración y uso de la plataforma, favoreciendo así la autonomía y el aprovechamiento de sus recursos. (Metodológico- Informativo - Documental)
- Se compartirá un documento por nivel, el cual dispondrá de información teórica sobre las actividades interactivas que se realizarán en la aplicación digital.
- En cada nivel se proporcionará información multimedia (videos) acerca del uso de cada plataforma educativa digital, se dispondrá de una clase síncrona para exponer experiencias, dudas, sugerencias, así como un chat (Relacionales).

Planificación del Contenido para los Estudiantes:

Los contenidos estarán estructurados por niveles, en cada uno se abordará una herramienta digital y cada nivel tendrá una duración de un mes.

Planificación de la Estructura del Contenido:

Cada nivel estará organizado de la siguiente manera:

- Antes de iniciar el curso se generará un usuario y contraseña provisional para ingresar a la app, la misma que será cambiada por el usuario.
- Se empezará con una clase asíncrona explicando los contenidos a abordarse en el nivel.
- Lecturas de profundización que permitirán comprender conceptos de forma teórica.
- Estarán videos tutoriales disponibles para orientar las actividades a realizarse de

acuerdo con la herramienta digital a estudiar en el nivel.

- Se creará un link para solventar dudas de los estudiantes durante la sesión síncrona, a realizarse el segundo viernes de cada nivel.
- Constará de un espacio interactivo (chat) para compartir dudas y sugerencias entre compañeros y con el docente.
- Cada estudiante desarrollará actividades formativas para poner de manifiesto los conocimientos adquiridos, podrá hacerlo a su ritmo en un plazo de un mes.
- Paso previo a la realización de la evaluación final deberá completar una encuesta de satisfacción.
- Para la evaluación de cada nivel deberán promediarse los siguientes aportes:
 - El 60% de calificación será en base a las actividades interactivas ejecutadas.
 - El 30% de la calificación será el resultado de un test de evaluación.
 - El 10% de la calificación será de acuerdo a una encuesta de satisfacción de la capacitación (retroalimentación).

Nota: Consecutivamente se promediarán los puntajes finales de cada nivel desarrollado para obtener un promedio global de toda la capacitación realizada

Herramientas que se Utilizarán en Cada Uno de los Contenidos:

La aplicación digital sería realizada utilizando un Framework específico, seleccionado según los requisitos de la App y las necesidades del proyecto.

- El video tutorial será generado con Screenpal
- Los niveles interactivos serán realizados con Genially
- Los videos informativos de cada herramienta serán generados con Edpuzzle
- Los documentos serán realizados con Canva
- Las sesiones síncronas en línea serán a través de Microsoft Teams
- La encuesta de satisfacción será realizada con SurveyMonkey

Contenidos Disponibles:

El trabajo se irá construyendo de manera progresiva, de acuerdo con los avances alcanzados en los distintos niveles y espacios de formación, integrando conocimientos teóricos y prácticos que sustentan la propuesta final. Al momento no contamos con contenido elaborado, estos se incluirán con el avance de las demás asignaturas y serán agregadas a la app en uso de forma progresiva.

Los niveles que constituirán nuestra App comprenderán los siguientes temas:

1. Uso de dispositivos digitales
2. Manejo de plataformas de gestión de aprendizaje
3. Innovación en el aula con herramientas digitales
4. Uso ético de las herramientas digitales en la educación
5. Herramientas digitales para potenciar el aprendizaje: Genially, Canva, Padlet, Kahoot, Screenpal, Peplexity.

Ampliando Horizontes:

Es conocido en todo proyecto, que las cosas no saldrán como se planifica en un principio. Es por eso que el proyecto tiene una lista de posibles actividades adicionales, a modo de Plan “B”.

- Compartir infografías más interactivas en caso que las guías no sean comprensibles.
- Poner a disposición videos cortos explicativos de manera simple y didáctica el funcionamiento de la app.
- Implementar una comunidad educativa interactiva de manera interna con los participantes (docentes) para compartir, reaccionar y comentar sobre los avances del curso de capacitación.

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

1. Bienvenida

2. Plan de trabajo

2.1 Módulo 1

2.2 Módulo 2

2.3 Módulo 3

2.4 Módulo 4

2.5 Módulo 5

Bienvenida

En la sección de *Bienvenida* se incorporará un video introductorio, en el cual se dará a conocer indicaciones generales, objetivos y metodología del curso de capacitación.

Plan de Trabajo

En el plan de trabajo se incluyen los cinco módulos, que tendrán la misma estructura la cual se muestra a continuación:

- Sesión asíncrona
- Material de apoyo
- Video tutorial de la herramienta digital de acuerdo al módulo
- Foro
- Tarea
- Encuesta de satisfacción

Las herramientas de las actividades que se utilizarán en cada módulo se detallan a continuación:

Módulo 1

Tema: Uso de dispositivos digitales

Herramienta Digital a Practicar: Genially.

- Sesión asíncrona: Screenpal (clase explicativa del tema a abordar en el módulo)

- Material de apoyo: Genially
- Video tutorial: Edpuzzle (sobre la herramienta digital a practicar)
- Foro de dudas: LMS CANVAS.
- Tarea: Genially (subir una actividad a ejecutarse en una hora clase que evidencie el uso de la herramienta digital estudiada)
- Encuesta de satisfacción: SurveyMonkey
- Examen: CANVAS (responder un cuestionario elaborado en la plataforma)

Módulo 2

Tema: Manejo de plataformas de gestión de aprendizaje.

Herramienta digital a practicar: Canva

- Sesión asíncrona: Screenpal (clase explicativa del tema a abordar en el módulo)
- Material de apoyo: Genially
- Video tutorial: Edpuzzle (sobre la herramienta digital a practicar)
- Foro de dudas: LMS CANVAS.
- Tarea: Canva (subir una actividad a ejecutarse en una hora clase que evidencie el uso de la herramienta digital estudiada)
- Encuesta de satisfacción: SurveyMonkey
- Examen: CANVAS (responder un cuestionario elaborado en la plataforma)

Módulo 3

Tema: Innovación en el aula con herramientas digitales.

Herramienta digital a practicar: Padlet

- Sesión asíncrona: Screenpal (clase explicativa del tema a abordar

en el módulo)

- Material de apoyo: Genially
- Video tutorial: Edpuzzle (sobre la herramienta digital a practicar)
- Foro de dudas: LMS CANVAS.
- Tarea: Padlet (subir una actividad a ejecutarse en una hora clase que evidencie el uso de la herramienta digital estudiada)
- Encuesta de satisfacción: SurveyMonkey
- Examen: CANVAS (responder un cuestionario elaborado en la plataforma)

Módulo 4

Tema: Uso ético de las herramientas digitales.

Herramienta digital a practicar: Kahoot

- Sesión asíncrona: Screenpal (clase explicativa del tema a abordar en el módulo)
- Material de apoyo: Genially
- Video tutorial: Edpuzzle (sobre la herramienta digital a practicar)
- Foro de dudas: LMS CANVAS.
- Tarea: Kahoot (subir una actividad a ejecutarse en una hora clase que evidencie el uso de la herramienta digital estudiada)
- Encuesta de satisfacción: SurveyMonkey
- Examen: CANVAS (responder un cuestionario elaborado en la plataforma)

Módulo 5

Tema: Herramientas digitales para potenciar el aprendizaje.

Herramienta digital a practicar: Screenpal

- Sesión asíncrona: Screenpal (clase explicativa del tema a abordar en el módulo)
- Material de apoyo: Genially
- Video tutorial: Edpuzzle (sobre la herramienta digital a practicar)
- Foro de dudas: LMS CANVAS.
- Tarea: Screenpal (subir una actividad a ejecutarse en una hora clase que evidencie el uso de la herramienta digital estudiada)
- Encuesta de satisfacción: SurveyMonkey
- Examen: CANVAS (responder un cuestionario elaborado en la plataforma)

Ubicación del Curso Para su Visualización:

El presente curso finalmente se ha llevado a cabo en Canvas: “Curso demo educación NOV24C grupo 3.”

4. Resultados

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

Un código de ética responde a los compromisos y deberes que los actores (alumnado, tutores, docentes y autoridades) de una institución educativa deben cumplir, mejorando así la experiencia y entregando criterios para resolver dilemas éticos (National Association for the Education of Young Children [NAEYC], 2025). Estos códigos disminuyen riesgos de discriminación, acoso, corrupción, favoritismo, manipulación académica, plagio, abuso de poder, conflictos de interés y desigualdad (Council of Europe, 2023). Todo esto, alineado con los seis principios fundamentales de la International Center for Academic Integrity en el 2021: honestidad, confianza, justicia, respeto, responsabilidad y valentía.

Las herramientas digitales facilitan la interacción y el intercambio de información, generan entornos virtuales que fortalecen el diálogo, la cooperación y el trabajo colaborativo entre los

participantes. Por ello la elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje es fundamental, porque orienta a los docentes (estudiantes) en el uso adecuado, ético y responsable de las herramientas digitales. Este tipo de documento contribuye a establecer normas claras que favorecen la interacción respetuosa, el trabajo colaborativo y la construcción de una comunidad educativa sólida. Además, promueve la eficiencia en la transmisión de información, evita conflictos y fomenta una comunicación inclusiva y efectiva, aspectos esenciales para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad en entornos virtuales.

Es necesario aplicar las reformas en los procesos de enseñanza que permitan innovar y entrelazar los saberes con las necesidades actuales de los estudiantes. Para ello, el docente debe dominar herramientas que fortalezcan la educación virtual y le permitan enfrentar los retos que impone la tecnología, aprovechándola como un medio para desarrollar y potenciar las habilidades creativas. En este sentido las herramientas digitales constituyen un recurso valioso para fomentar la creatividad, siempre que se cuente con el conocimiento adecuado para su uso considerando su accesibilidad y fácil manejo (Echeverría & Molina, 2022).

Así mismo, la tecnología ha posibilitado mejorar la comunicación en tiempo y espacio; no obstante, es fundamental mantener el propósito esencial de toda interacción: transmitir mensajes de manera clara objetiva y comprensible, en un ambiente respetuoso y con un lenguaje apropiado. Finalmente, es indispensable destacar la importancia de la predisposición y la motivación de los participantes, factores que contribuyen en que cada proceso formativo se convierta en una experiencia de aprendizaje verdaderamente enriquecedora y significativa (Echeverría & Molina, 2022).

A partir de lo anteriormente mencionado se presentan de manera detallada cada uno de los compromisos y deberes con el fin de fortalecer la responsabilidad, el respeto y la participación consciente dentro de la Unidad Educativa “Libertad”.

Compromisos y Deberes en Relación con el Alumnado:

- Asistir de forma puntual a la jornada educativa, evitando los atrasos y fugas.
- Hacer buen uso del uniforme acorde al horario establecido por la institución.
- Mantener una buena imagen, cuidado y aseo personal (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).
- Cuidar y mantener los espacios de la institución, así como el material disponible para la formación (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).
- Hacer buen uso de los dispositivos electrónicos permitidos en la institución, en pro de una educación tecnológica e innovadora (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).
- Promover el sentido de pertenencia y mostrar amor, respeto y compromiso por la institución educativa cumpliendo con las actividades asignadas (deberes, tareas, exposiciones, proyectos, etc.) y las programadas por los docentes y autoridades del plantel de forma responsable y puntual (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).
- Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado
- Contribuir en los requerimientos que los docentes soliciten para el bienestar intelectual y emocional de los estudiantes.
- Controlar el cumplimiento correcto de las tareas que los estudiantes deben realizar en casa.
- Brindar al estudiante un ambiente familiar óptimo para su buen desarrollo y desempeño escolar.
- Asistir a talleres, programas y socializaciones convocadas por la institución educativa, de forma participativa y activa en beneficio de la institución.

Compromisos y Deberes en Relación con la Institución Educativa (hacia docente, alumnos y familias)

- Promover un ambiente de trabajo colaborativo, basado en el respeto, la empatía y

el apoyo mutuo entre todos los docentes.

- Fomentar la actualización pedagógica y el intercambio de buenas prácticas para fortalecer la calidad educativa institucional.
- Incentivar el diálogo constructivo y mejora continua en la comunidad educativa.
- Incentivar la participación activa de la comunidad educativa en beneficio de la institución y en la toma de decisiones que contribuyan al progreso de la misma.
- Valorar el esfuerzo, la participación y la superación individual mediante el reconocimiento público (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).

Compromisos y Deberes en Relación con los Compañeros:

- Actuar de forma cortés, amable y sin distinción por condiciones de raza, religión, género o cultura, siendo empáticos con aquellos compañeros que muestran dificultades académicas y brindar apoyo para su mejora académica.
- Fomentar solidaridad ante situaciones de vulnerabilidad por enfermedad o calamidad doméstica.
- Respetar y cuidar la privacidad e imagen de los demás compañeros estudiantes.
- Prescindir de acciones que intimiden, amenace, acose o ridiculice a los demás compañeros dentro o fuera de la institución sea de forma directa o por medios tecnológicos.
- Cuidar y respetar las pertenencias de los compañeros.

Compromisos y Deberes en Relación con la Profesión

- Cumplir con calidad y calidez su labor pedagógica, actualizándose constantemente y brindando una educación ética, motivadora y respetuosa de las diferencias individuales (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).
- Cumplir con responsabilidad ética y profesional las actividades académicas, planificaciones y horarios establecidos por la institución (Unidad Educativa

“Libertad”, 2025).

- Participar activamente en procesos de evaluación docente (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).

Compromisos y Deberes en Relación con la Sociedad

- Promover la formación de ciudadanos íntegros, comprometidos con principios sólidos que aportan constructivamente al avance de la sociedad y al desarrollo nacional (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).
- Apoyar iniciativas formativas, culturales y ecológicas que dejen una huella favorable en nuestra propia comunidad (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).
- Mantener un vínculo abierto y cooperativo con entidades tanto gubernamentales como del sector privado, colaborando estrechamente para impulsar el avance educativo y social (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).
- Mostrar honestidad y transparencia en el manejo de fondos públicos (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).
- Seguir la normativa educativa buscando el bien común y siendo ejemplo institucional (Unidad Educativa “Libertad”, 2025).

Compromisos y Deberes en Relación con las Autoridades Institucionales

- Brindar apoyo permanente de actualización docente, el cual incluya acompañamiento metodológico para mejorar las competencias digitales de los docentes.
- Velar por la igualdad de oportunidades hacia los docentes para acceder a equipos tecnológicos y conectividad, evitando exclusión por edad, género o nivel de conocimiento digital previo.
- Establecer políticas de protección de datos personales y equilibrio digital, para prevenir el agotamiento tecnológico y garantizar un clima laboral saludable

(OECD, 2021).

La Unidad Educativa "Libertad" ratifica su entrega a la comunidad, involucrándose de lleno en la preparación de personas honestas, reflexivas y empáticas. Mediante la ejecución de sus responsabilidades y la promoción de actividades formativas, comunitarias y artísticas, aportando de esta manera al bienestar general y al afianzamiento de los principios morales que promueven una coexistencia pacífica. Evidenciando así la creencia de que la enseñanza va más allá de las clases, siendo un motor de cambio que fomenta el avance de la sociedad, la igualdad y la consideración de cada individuo.

Con el objetivo de facilitar la comprensión y aplicación de las guías de buenas prácticas, se han incorporado infografías que sintetizan visualmente los conceptos, procedimientos y recomendaciones esenciales. Estas representaciones gráficas permiten organizar la información de manera clara y concisa facilitando su lectura, para posterior aplicación en entornos educativos profesionales.

Infografías de Herramientas Digitales

Título de Guía: Buenas prácticas para el desarrollo de foros (CANVA).

https://www.canva.com/design/DAG3BpNGVbU/qljcPgk2z8UKYnIsv0Yv9w/edit?utm_content=DAG3BpNGVbU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton (Véase Anexo A).

Título de Guía: Buenas prácticas para completar las encuestas de satisfacción (SURVEY MONKEY).

https://www.canva.com/design/DAG3BjV5kqM/FyYqxMbP5YKwg1ft3_4IpQ/edit?utm_content=DAG3BjV5kqM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton (Véase Anexo B).

Título de Guía: Buenas prácticas para el desarrollo de tareas (GENIALLY, CANVA, KAHOOT, PADLET, SCREENPAL).

https://www.canva.com/design/DAG3BhRqWSA/HX45aba3vxNMKwkqPNQajA/e?utm_content=DAG3BhRqWSA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton (Véase Anexo C).

4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

El presente apartado establece nuestro compromiso con la alfabetización docente en competencias digitales, entendida como un proceso continuo que fortalece nuestra práctica profesional y responde a las demandas actuales del ámbito educativo. Reconocemos la importancia de integrar la tecnología con ética y responsabilidad, garantizando siempre el respeto a la privacidad, la seguridad digital y la formación crítica de nuestros estudiantes.

En esta actividad utilizaremos tres herramientas principales seleccionadas por su potencial pedagógico y su aporte al aprendizaje innovador: Genially, para la elaboración de presentaciones interactivas y recursos visuales que faciliten la comprensión; Kahoot, como plataforma lúdica que impulsa la participación y evaluación formativa; y Edpuzzle, herramienta que se integrará de manera combinada con Kahoot para reforzar contenidos mediante videos interactivos que permiten medir el nivel de comprensión del estudiante.

Con este trabajo reafirmamos nuestro compromiso de promover una educación dinámica, inclusiva e innovadora, donde las tecnologías digitales se conviertan en aliadas para transformar la enseñanza y generar experiencias significativas. La alfabetización docente con ética nos permitirá mejorar nuestras prácticas, fortalecer el aprendizaje de los estudiantes y avanzar hacia un modelo educativo más pertinente y actualizado. A continuación, respondemos y planteamos las respuestas para el desarrollo de nuestros recursos.

¿Qué?

El contenido de Kahoot hace del aprendizaje una experiencia activa, estimulante y participativa, permitirá evaluar de forma inmediata los conocimientos, a través de juegos de preguntas, lo que ayuda a determinar las dificultades y fortalezas del alumnado. Asimismo,

promueve la atención, el enfoque y la competencia educativa, lo que aumenta el compromiso con las tareas. Kahoot también promueve el aprendizaje independiente, porque tiene la posibilidad de usarse en síncrono o asíncrono, lo que posibilita que cada alumno progrese a su propio paso, se fomenta un entorno de aula más dinámico e innovador, además de mejorar la retención de información, la cual se puede encontrar en los siguientes links:

Infografía interactiva:

<https://view.genially.com/691b3afcd7cf11f441a39315/interactive-content-innovacion-en-el-aula-con-herramientas-digitales> (Véase Anexo D).

Video Tutorial:

<https://edpuzzle.com/media/691a1800dce0d6cf3f844c4e> (Véase Anexo E).

Ejemplo de Uso de la Herramienta Digital:

<https://kahoot.it/solo?quizId=1eab9ea0-df5d-44ce-8282-e5088da879d1>

(Véase Anexo F).

¿Para Quién?

Las clases de Kahoot van dirigidas a los 42 docentes de la Unidad Educativa “Libertad”, siendo 25 docentes de género femenino y 17 docentes de género masculino, cuyas edades se comprenden entre los 24 a 59 años de edad; con el propósito de fortalecer sus competencias digitales y metodológicas. A través de esta herramienta, los docentes podrán dinamizar sus actividades, evaluar de forma interactiva y motivar a sus estudiantes, promoviendo una enseñanza innovadora y participativa.

¿Para Qué?

Las clases de Kahoot serán de gran utilidad para los docentes de la Unidad Educativa “Libertad” porque les permitirán integrar estrategias digitales innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante esta herramienta, los docentes podrán evaluar

conocimientos de forma dinámica, obtener retroalimentación inmediata y mantener la motivación de los estudiantes. Kahoot facilita la comprensión de contenidos complejos a través de preguntas interactivas, promueve la participación activa y fortalece la competencia digital docente. Además, permite adaptar actividades tanto sincrónicas como asincrónicas, lo que mejora la planificación, el seguimiento del aprendizaje y la toma de decisiones pedagógicas más efectivas.

¿Cómo?

Se plantea trabajar con herramientas tecnológicas como Genially y Kahoot ya que fortalecerán la alfabetización docente dentro del ámbito educativo. Genially facilita la creación de presentaciones, infografías y recursos interactivos que enriquecen visualmente los contenidos y fomentan el aprendizaje activo. Por su parte, Kahoot convierte la evaluación formativa en una experiencia lúdica y participativa, promoviendo el uso responsable, creativo y ético de las tecnologías digitales como parte esencial del proceso educativo moderno.

Se espera que los docentes, mediante el uso de estas herramientas, desarrollen mayores habilidades para diseñar clases dinámicas, inclusivas y centradas en el estudiante. Asimismo, podrán mejorar sus estrategias de evaluación, aumentar la motivación y participación del alumnado, y adoptar prácticas pedagógicas innovadoras acordes con las exigencias del siglo XXI. En conjunto, estas competencias permitirán elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizando un uso consciente, ético y eficaz de los recursos tecnológicos.

¿Cuándo?

Se plantea distribuir el uso de estos materiales a utilizarse de forma asíncrona durante el desarrollo del tercer módulo de la siguiente manera:

En el módulo “Innovación en el aula con herramientas digitales”, se iniciará el trabajo con una infografía disponible en la primera semana. Este recurso permitirá al docente comprender, de manera visual y sintética, los conceptos principales relacionados con la innovación

educativa, así como la importancia del uso de herramientas digitales para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Durante la segunda semana, se pondrá a disposición un video tutorial, cuyo propósito es guiar paso a paso al docente en el manejo práctico de una herramienta digital seleccionada. Este material facilitará la comprensión operativa, permitiendo que cada participante explore las funcionalidades, identifique sus beneficios pedagógicos y pueda aplicarla posteriormente en el diseño de actividades interactivas.

Finalmente, en la tercera semana, se desarrollará una tarea que consiste en la creación de un ejemplo de Kahoot. Esta actividad permitirá aplicar lo aprendido, promoviendo la creatividad docente, la evaluación formativa y el diseño de dinámicas lúdicas que motiven al estudiante. Con este ejercicio se busca consolidar las competencias digitales adquiridas y fomentar la innovación dentro del aula.

Guion Multimedia 1

Título: Innovación en el aula con herramientas digitales. Generalidades de herramienta Kahoot.

Descriptivo: Infografía con contenido interactivo acerca de los conceptos básicos de Innovación docente, gamificación educativa, motivación y responsabilidad docente en entornos digitales, uso educativo de Kahoot y Ventajas y desventajas del uso de Kahoot en las aulas. Además, habrá un apartado de ventanas interactivas donde se podrá encontrar información más detallada.

Base didáctica: Contenido conceptual sobre los antecedentes de la Innovación en el aula con herramientas digitales, como base para reflexionar cada uno de los conceptos claves.

Tipo de recurso: infografía, texto, imágenes

Parametrización: infografía con interactividad en cada uno de los temas a través de

etiquetas, ventanas y enlaces.

Archivador:

Gamificación educativa

<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>

https://youtu.be/BqGj_XyKE_g?si=Ju_gcdxQgZoEAzXm

Uso educativo de Kahoot: <https://kahoot.com/es/schools/>

Ventajas de Kahoot para docentes:

<https://share.google/zRxymyd2rlHxVXUtE>

Enlace a la Infografía:

<https://view.genially.com/691b3afcd7cf11f441a39315/interactive-content-innovacion-en-el-aula-con-herramientas-digitales>

Guion multimedia 2

Título: Video tutorial – Uso de la herramienta digital Kahoot.

Tipo de recurso: Video tutorial utilizando la herramienta “Grabar pantalla” de la aplicación Edpuzzle, donde se combina video y audio (voz en off grabada por la misma aplicación Edpuzzle) para informar al estudiante sobre el tema.

Descriptivo: En este recurso se relata y se ejemplifica de manera visual las utilidades de Kahoot, como una herramienta de evaluación de conocimientos interactiva y en tiempo real. Todo esto logrado mediante la creación de cuestionarios, encuestas, tareas interactivas y clases completas.

Parametrización: Se incluye un video de grabación de pantalla, una narración personal y preguntas incrustadas en el transcurso del video para obtener un feedback por parte de los videntes. Este video ilustra paso a paso la creación de los diferentes recursos. El video tutorial tiene una duración de 2 minutos, 51 segundos.

Base didáctica: Contenido ilustrativo e informativo para que el estudiante conozca el uso adecuado y eficiente de Kahoot como una herramienta de evaluación educativa.

Archivador:

Enlaces al material:

<https://edpuzzle.com/media/691a1800dce0d6cf3f844c4e>

Guion multimedia 3

Título: Ejemplo de tarea utilizando la herramienta Kahoot.

Tipo de recurso: Cuestionario interactivo utilizando la herramienta Kahoot donde se combina imágenes, texto, audio, videos.

Descriptivo: Con el ejemplo los participantes de la capacitación podrán evidenciar cómo se puede desarrollar un examen interactivo que motive un aprendizaje significativo. En este caso se ha desarrollado un Kahoot con el tema de Gamificación e Innovación Educativa que es la temática revisada en el módulo tres del curso.

Parametrización: Se incluye un audio introductorio acerca del tema en base al cual se desarrolló el Kahoot. Contiene imágenes y conceptos en cada pregunta para que el participante lo revise y seleccione la respuesta correcta.

Base didáctica:

Contenido conceptual extraído de textos digitales disponibles en internet acerca del tema gamificación educativa, elaboración del audio introductorio-explicativo referente al tema. Imágenes y videos referentes a las preguntas diseñadas.

Archivador:

Audio introductorio a la actividad elaborado con Audacity.

Imágenes alusivas al tema obtenidas con la ayuda de Gemini IA y páginas de internet como Pinterest

Cuestionario interactivo elaborado en Kahoot sobre “Innovación en el aula con

herramientas digitales”

Enlaces:

Imágenes, archivos e información utilizados para diseñar el recurso educativo de ejemplo de uso de la herramienta digital Kahoot.

- https://drive.google.com/file/d/1Z-a-y-OyU7KU40EMLrD0k9VqUbxp_dd/view
- https://drive.google.com/file/d/13M_SrKS5Us-okqYg-1ltS-kW01X_z_/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1ZFfyKbyRJGmIpM4sDpruoxjY_GiDmHPD/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1jFgXCHusrvOpwBIg3TZn1iWCvK-2Q3zl/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1T31QFb8KD5yLNFPsjtzcKkU0aqIF3TzT/view?usp=drive_link

Audio: https://fakeyou.com/media/m_14ftj6vtg23cc6jmgm2e3qhc0xvdq9

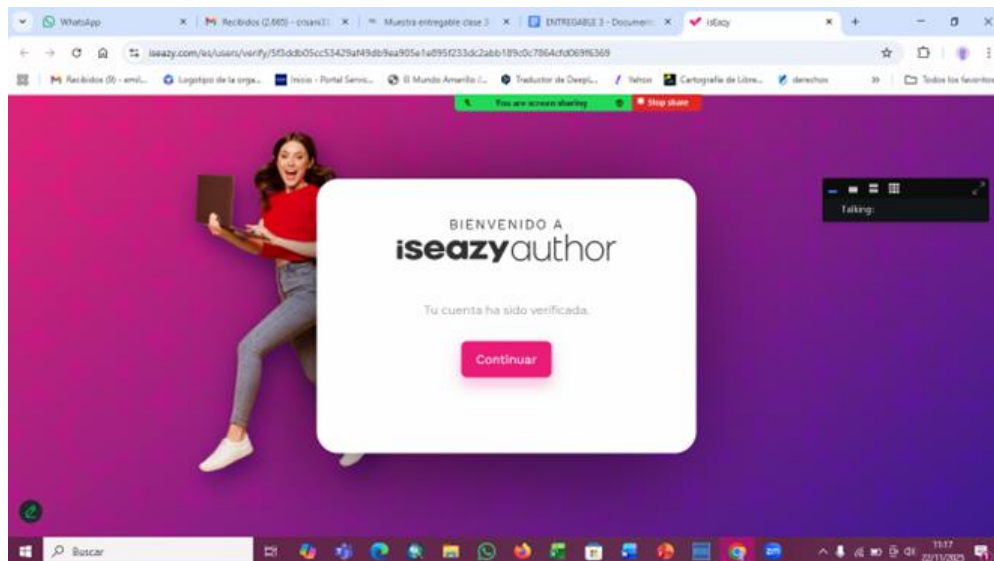
Kahoot: <https://kahoot.it/solo?quizId=1eab9ea0-df5d-44ce-8282e5088da879d1>

A continuación, se integra todos los recursos multimedia anteriormente elaborados con un paquete SCORM, mediante el uso de herramientas tecnológicas para los docentes de la Unidad Educativa “Libertad” con el propósito de acercar a los participantes al uso creativo, ético e innovador de la tecnología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

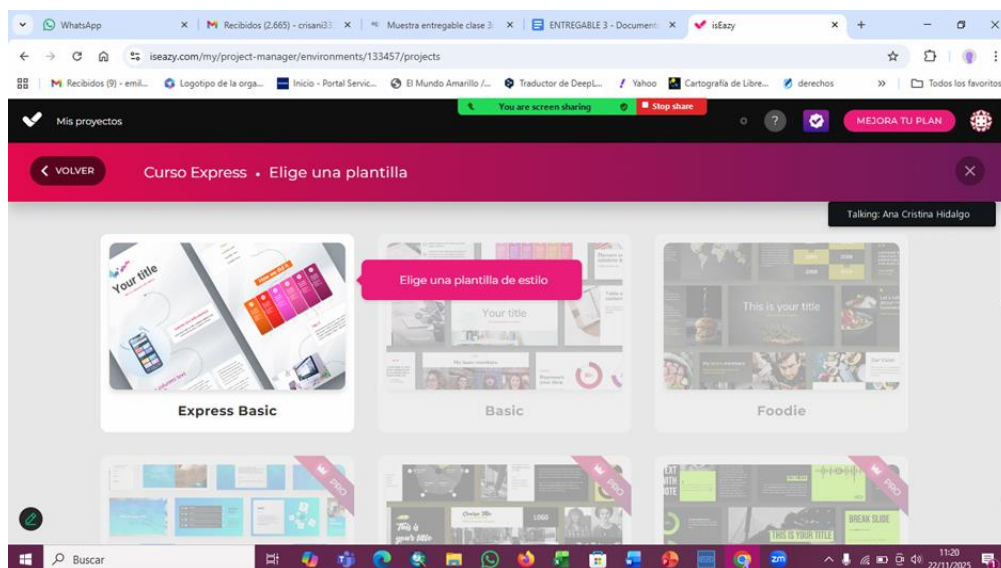
Título del contenido elaborado: Innovación en el Aula con Herramientas Digitales

Proceso

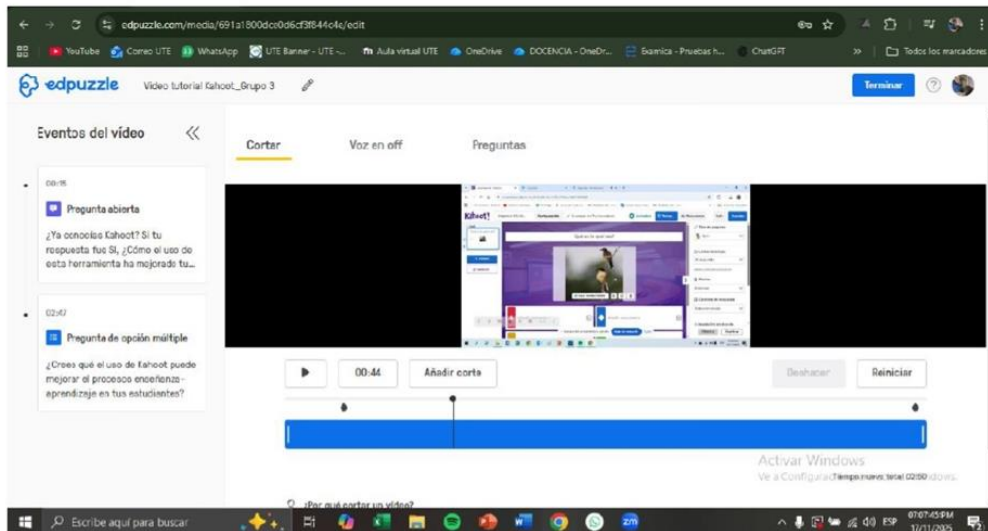
Crear una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita.



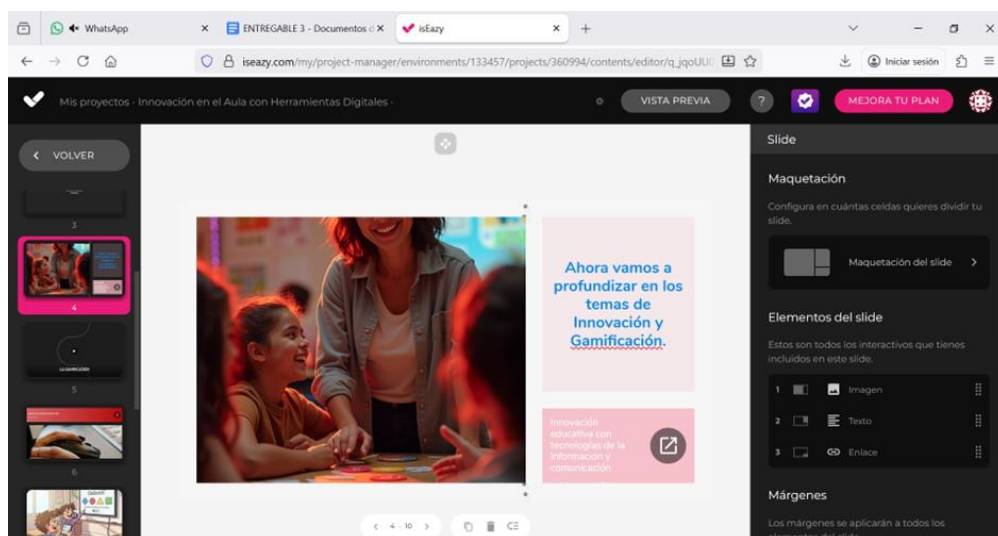
Abrir la plataforma y escoger la plantilla de diseño de curso express.



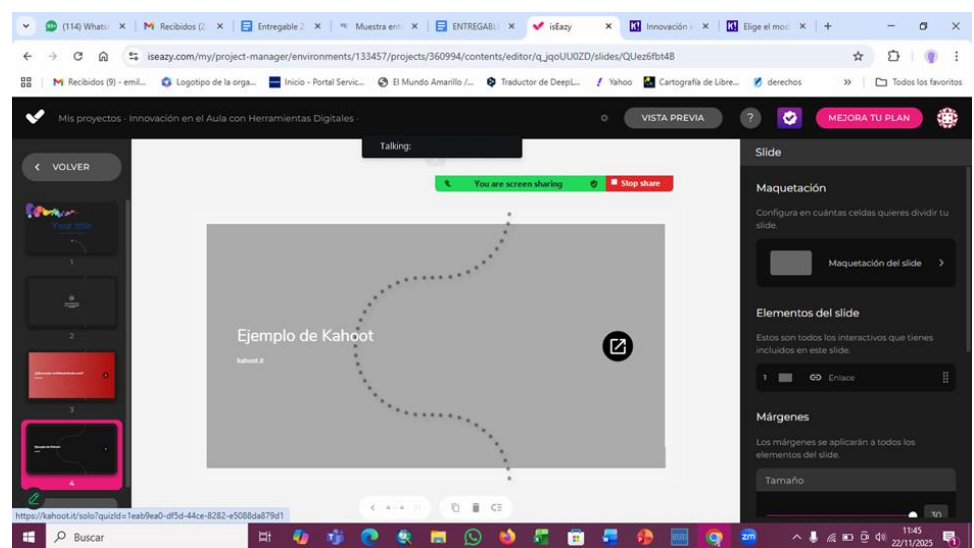
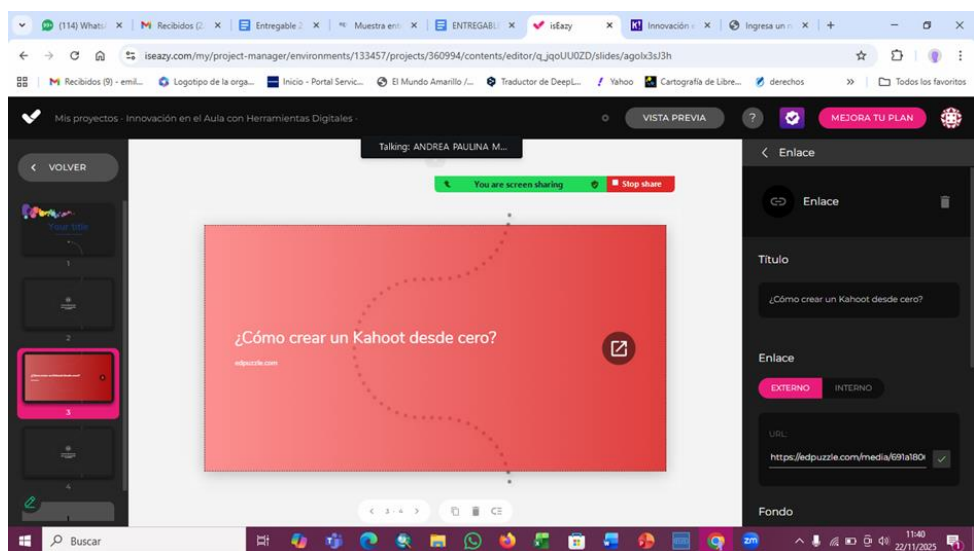
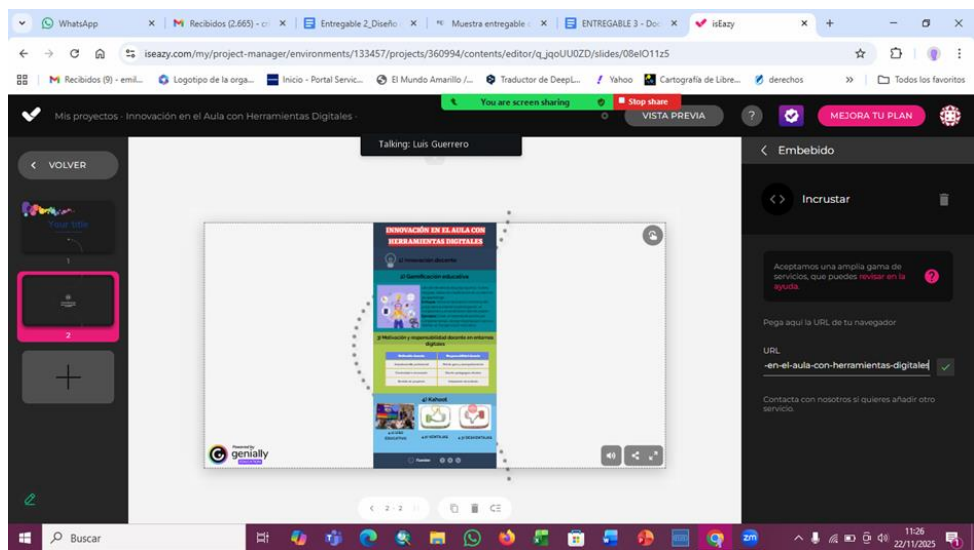
Escoger el contenido para las diapositivas y empezar a trabajar en cada uno de los puntos que el estudiante debe tener para su aprendizaje.



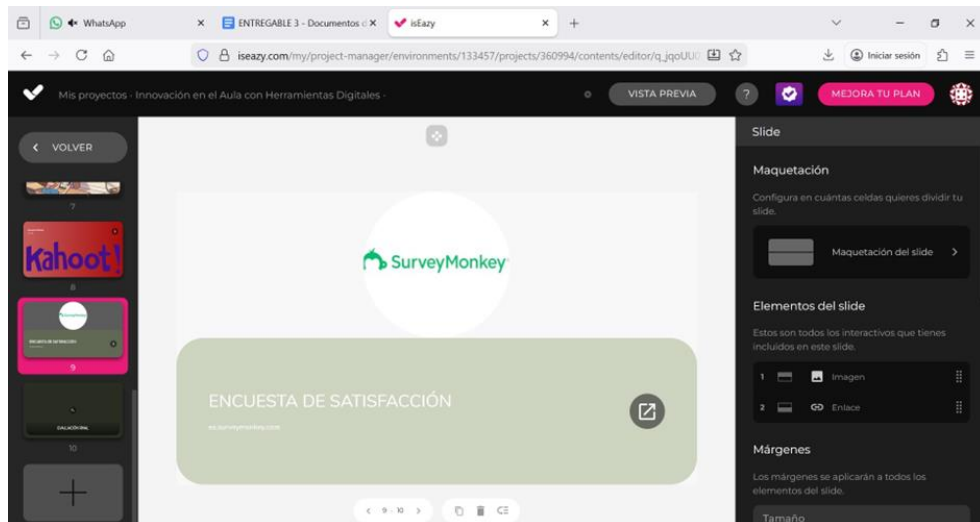
Se incluye material bibliográfico para su revisión.



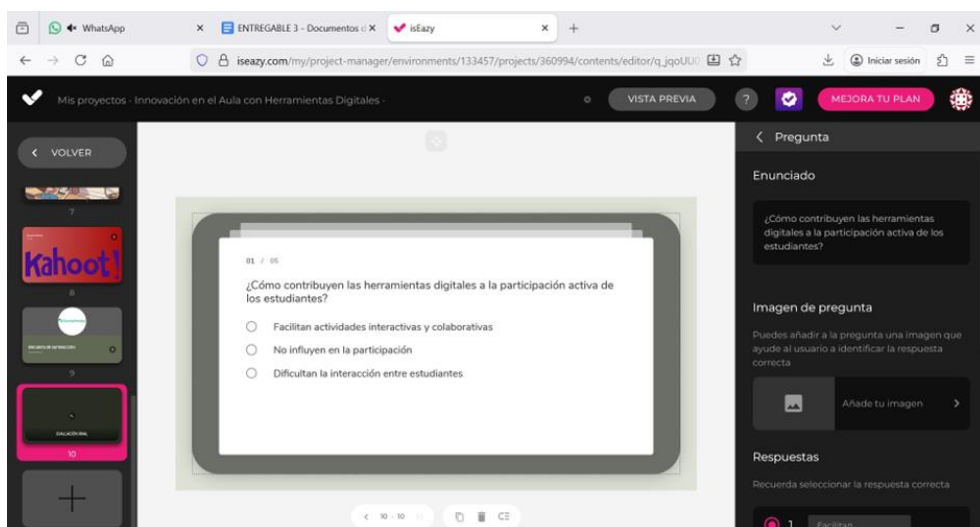
Añadir los recursos audiovisuales realizados en las anteriores actividades y vincularlos a las diapositivas para la maquetación del estándar SCORM. Se utilizó una infografía, un video tutorial y un ejemplo de Kahoot.



Durante el desarrollo del módulo, es un recurso útil aplicar una encuesta de satisfacción para poder determinar aquellos aspectos que se pueden mejorar, lo que se incluyó en la presentación.



Se realizó una evaluación final tipo encuesta, con 5 preguntas con opciones múltiples, para obtener una información más clara de la investigación que busca con el proyecto.



Enlace: <https://iseazy.com/dl/775dccd3c59e4f068501a8d6f77ec86d>

4.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Se diseñó un curso en la plataforma Canvas, con el firme propósito de alfabetizar a los docentes de la Unidad Educativa “Libertad” en competencias digitales, cada módulo se

estructuró de tal forma que se pueda abarcar una temática diferente, incluyendo material audiovisual, bibliográfico y que ejemplifica cómo usar las diferentes herramientas digitales y llevarlas a la práctica pedagógica, motivando en los participantes a una que hacer educativo dinámico e innovador. Además, se incluye un “foro” para que puedan exponer sus dudas, inquietudes, dificultades e incluso compartir su progreso con otros compañeros y el facilitador del curso.

A continuación, se muestra el producto final. Un LMS en la plataforma “CANVAS”, en el cual se observa la estructura de un curso en un entorno virtual de aprendizaje.

Figura 2.

Sistema de gestión de aprendizaje "LMS" en plataforma "CANVAS". Módulo: Innovación en el aula con herramientas digitales

BIENVENIDA	✓	+	⋮
Imagen de bienvenida	✓		⋮
Video introductorio y metodológico	✓		⋮

Módulo 1: Uso de dispositivos digitales	Prerrequisitos: BIENVENIDA	Complete todos los ítems	✓	+	⋮
Sesión asíncrona 1 Ver			✓		⋮
Material de apoyo			✓		⋮
Video tutorial - Herramienta digital: Genially			✓		⋮
Foro 1			✓		⋮
Tarea Genially			✓		⋮
Encuesta de satisfacción			✓		⋮
Examen 1			✓		⋮

▼ Módulo 2: Manejo de plataformas de gestión de aprendizaje	Prerrequisitos: Módulo 1: Uso de dispositivos digitales	✓ ▼ +	⋮
⋮ Sesión asíncrona		✓	⋮
⋮ Material de apoyo		✓	⋮
⋮ Video tutorial - Herramienta digital: Canva		✓	⋮
⋮ Foro 2		✓	⋮
⋮ Tarea Canva		✓	⋮
⋮ Encuesta de satisfacción		✓	⋮
⋮ Examen 2		✓	⋮

▼ Módulo 3: Innovación en el aula con herramientas digitales	Prerrequisitos: Módulo 2: Manejo de plataformas de gestión de aprendizaje	✓ ▼ +	⋮
⋮ Sesión asíncrona		✓	⋮
⋮ Material de apoyo		✓	⋮
⋮ Video tutorial - Herramienta digital: Kahoot		✓	⋮
⋮ Foro 3		✓	⋮
⋮ Tarea Kahoot		✓	⋮
⋮ Encuesta de satisfacción 3		✓	⋮
⋮ Examen 3		✓	⋮

▼ Módulo 4: Uso ético de las herramientas digitales en la educación	Prerrequisitos: Módulo 3: Innovación en el aula con herramientas digitales	✓ ▼ +	⋮
⋮ Sesión asíncrona		✓	⋮
⋮ Material de apoyo		✓	⋮
⋮ Video tutorial-Herramienta digital: Padlet		✓	⋮
⋮ Foro 4		✓	⋮
⋮ Tarea Padlet		✓	⋮
⋮ Encuesta de Satisfacción 4		✓	⋮
⋮ Examen 4		✓	⋮

▼ Módulo 5: Herramientas digitales para potenciar el aprendizaje:	Prerrequisitos: Módulo 4: Uso ético de las herramientas digitales en la educación	✓ ▼ +	⋮
⋮ Sesión asíncrona		✓	⋮
⋮ Material de apoyo		✓	⋮
⋮ Video tutorial-Herramienta digital: Screenpal		✓	⋮
⋮ Foro 5		✓	⋮
⋮ Tarea Screenpal		✓	⋮
⋮ Encuesta de Satisfacción 5		✓	⋮
⋮ Examen 5		✓	⋮

5. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- El análisis diagnóstico de la institución educativa permitió identificar brechas en el dominio tecnológico docente y se evidenció la necesidad urgente de fortalecer la cultura digital institucional.
- El diseño y creación de materiales educativos digitales en este proyecto fortalecerá significativamente las competencias de los docentes de la Unidad Educativa “Libertad”, potencializando la interacción con las herramientas tecnológicas de forma ética e innovadora.
- El proceso de educación continua en entornos digitales brindará a los docentes herramientas prácticas y metodológicas en Canvas, Learning, Management System (LMS) incorporando tecnologías como Genially, Kahoot, Padlet, Canva, Screenpal, Sourvey Monkey; en su labor diaria, sobre los procesos de enseñanza innovadores, colaborativos y éticos.
- La plataforma isEasy permitió integrar de manera organizada, coherente y visualmente estructurada los aprendizajes, herramientas y recursos para la alfabetización, poniendo de manifiesto las destrezas adquiridas de los docentes participantes en el proceso formación, su diseño intuitivo y su versatilidad facilitaron la creación de contenidos digitales innovadores, convirtiéndose en un espacio que no solo reunió la teoría estudiada, se convirtió en un espacio de transformación para una propuesta aplicable en la Unidad Educativa “Libertad”.
- Se evidenció cómo las herramientas tecnológicas, usadas con ética, pueden potenciar la labor docente: promueven el respeto por la autoría, la selección responsable de materiales digitales y el diseño de contenidos accesibles e inclusivos.

Recomendaciones

- La formación de los docentes en competencias digitales debe ser de forma continua, que no se limite únicamente al manejo técnico de herramientas, sino que promueva una integración crítica, responsable y pedagógica de la tecnología, que respondan a las necesidades actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Fortalecer progresivamente la infraestructura tecnológica de la Unidad Educativa “Libertad” mediante la dotación, actualización y renovación continua de recursos digitales como computadoras, laptops, tablets y dispositivos móviles, esencial para sostener el proceso de alfabetización digital docente y favorecer su implementación.
- Poner a disposición e implementar el presente trabajo bajo la modalidad de proyecto piloto institucional en la Unidad Educativa “Libertad”, contando con el respaldo de sus autores, autoridades educativas y docentes con mayor interés y disposición al cambio pedagógico.
- Sistematizar los resultados del proyecto piloto mediante evidencias, productos digitales y retroalimentación por medio de las encuestas de satisfacción, con el fin de tomar decisiones para su mejora, sostenibilidad e integración a modo de un curso de “Educación Continua” para los docentes.

6. Referencias Bibliográficas

- Area, M. (2018). La alfabetización digital y la formación del profesorado en la era de la innovación educativa. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 57.
- Baca, A., Jiménez J., Bedón, S., Moreno L. & Macias, M. (2025). La ética del docente en la era digital: privacidad, derechos de autor, y uso responsable de la tecnología. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1).
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15989
- Basilotta, V., Casillas, S., Cabezas, M., & García, A. (2025). Uso de aplicaciones móviles en contextos educativos de infantil y primaria. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 25(81). <https://doi.org/10.6018/red.620841>
- Boulton, H. (2020). *Digital tools for teachers: How to use them to improve your teaching*. Routledge.
- Briones, Y., Cortez, C., Espinoza, N., Rizco, M., & Zurita, L. (2022). Consecuencias del bajo nivel de competencias digitales en los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación en la UTEQ. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 1(2). .
<https://doi.org/10.69516/q0v42369>
- Cabellos, B., Pérez, M., & Pozo, I. (2023). The use of digital resources in teaching during the pandemic: What type of learning have they promoted?
- Cabero, J., & Llorente, C. (2020). Competencias digitales docentes: instrumentos de evaluación y nuevas realidades educativas. *Educational Technology Journal*.
- Calderón, D., Cueto, D., Guerrero., H, & Moreno, L. (2024). Dominio de las TIC y alfabetización digital en docentes de la región Lima. *Revista InveCom*, 4(2).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10798227>
- Chaves, B., & De la Peña, C. (2025). Evaluating the Impact of Digital Resources on Students' Academic Performance and Self-Perception.

- Chou, P., Hsiao, H., & Chang, C. (2020). The effects of gamification on student motivation and learning: A systematic review of the literature. *Educational Technology & Society*.
- Council of Europe. (2023) Codes of conduct for teachers in Europe: A background study (ETINED Vol. 4). Council of Europe Publishing. <https://rm.coe.int/vol-4-codes-of-conduct-for-teachers-in-europe-a-background-study/168074cc72>
- Cuervo W. (2019). Primeros pasos en el diseño de aplicaciones educativas móviles. *Diseño En Palermo*. XIV Encuentro Latinoamericano de Diseño, 26(1). <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/download/2238/5660/>
- Dede, C. (2020). The role of technology in transformative education. *Educational Leadership*, 77(3), 10-17.
- Echeverría, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Revista Sinapsis*, 2(21), [s.p.]. Instituto Tecnológico Superior Portoviejo (ITSUP). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9052306>
- Estrada, O., Guerrero, R. & Fuentes, D. (2022). Las competencias digitales en el desarrollo profesional: un estudio desde las redes sociales. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23. <https://doi.org/10.14201/eks.26763>
- European Commission. (2020). European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu). Publications Office of the European Union. <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>
- Game, C., Castellanos, D., Bravo, M., Bedón, A., Pazmiño, V., Cabrera, H., Ñacato, P., Carrera, J., Cadena, G. & Montalvo, S. (2021). Agenda Educativa Digital. Ministerio de Educación, 1(36). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- Gómez, D. & Vera, F. (2025). La alfabetización digital y su incidencia del aprendizaje

- autónomo en el nivel de bachillerato. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.16813
- Guillén, G., Ascensio, G. & Tarango, J. (2016). Alfabetización digital: una perspectiva sociológica. *E-Ciencias De La Información*, 6(2). <https://doi.org/10.15517/eci.v6i2.23938>
- International Center for Academic Integrity. (2021). The fundamental values of academic integrity (3rd ed.). International Center for Academic Integrity. <https://www.academicintegrity.org/the-fundamental-values-of-academic-integrity>
- Lamoth, Y., Montero, J. Bruzón, Y. (2020). La Alfabetización Digital en los docentes universitarios: un reto para las universidades contemporáneas. *EduSol*, 20(73). <http://scielo.sld.cu/pdf/eds/v20n73/1729-8091-eds-20-73-193.pdf>
- Lara, R., Portilla, G., Mendoza, L. (2025). Competencias digitales y herramientas tecnológicas a los docentes del área de estudios sociales. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN.*, 9(16). <https://doi.org/10.46296/yc.v9i16.0581>
- López, J., Alonso, S., Berral, B., & Victoria, J. (2024). A Systematic Review of Digital Competence Evaluation in Higher Education. *Education Sciences*, 14(11), 1181.
- Manotoa, H., Pimbo, A., Tibán, S., Pinos, M. (2025). Tecnología educativa y aprendizaje significativo: impacto de los recursos infopedagógicos en la capacitación docente. *Revista Científica UISRAEL*, 12(1), 73–96. <https://doi.org/10.35290/rcui.v12n1.2025.1234>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Agenda educativa digital 2021–2025. Ministerio de Educación. <https://www.educacion.gob.ec>
- Montaño, Ch. (2025). Alfabetización digital en docentes de Educación Básica. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito, Ecuador. Repositorio PUCE.

<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e965f3af-fa8c-4958-b9ef-be2086f7dc3c/content>

Montes, N. (2022). Usos de los sistemas de información en el planeamiento y gestión de políticas educativas en América Latina: informe regional. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385439>

Morales, R., Jiménez, J. Casas, A. (2023). Nivel de dominio de la competencia digital en el uso y alfabetización tecnológica en docentes de educación superior. Revista Científica Retos De La Ciencia, 7(16). <https://doi.org/10.53877/rc.7.16e.20230915.5>

National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2025). Code of ethical conduct and statement of commitment. National Association for the Education of Young Children. <https://www.naeyc.org/resources/position-statements/code-of-ethics>

OECD. (2023). Digital Teaching and Learning Resources: OECD Digital Education Outlook 2023.

ONTRACK Global. (2024). Top 5 de sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) en Latinoamérica. <https://ontrack.global/top-5-mejores-lms-en-latinoamerica/>

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2021). Supporting teachers' well-being. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/education/supporting-teachers-well-being.pdf>

Ortiz, E., Eusebio, M., Vásquez, M. & Zoido, P. (2021). Los Sistemas de Información y Gestión Educativa (SIGED) de América Latina y el Caribe: la ruta hacia la transformación digital de la gestión educativa. Los Sistemas de Información y Gestión Educativa (SIGED) de América Latina y El Caribe: La Ruta Hacia La Transformación Digital de La Gestión Educativa. <https://dx.doi.org/10.18235/0003345>

Ortiz, J. (2024). Página web RED (responsabilidad y ética digital) en Wix como recurso educativo para promover el uso responsable y ético en espacios digitales utilizando

- una secuencia didáctica en el aula de tecnología con estudiantes de 11° de la Institución Educativa técnica Sagrado Corazón de Soledad (Atlántico) [Universidad de Cartagena]. <https://hdl.handle.net/11227/19147>
- Pinto, B., Castañeda, J. & Sojos, A. (2024). Competencias digitales en docentes latinoamericanos de educación primaria en los años del 2018-2022. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 9(1). <https://doi.org/10.33936/rehuso.v9i1.5773>
- Ruiz, O, Gómez, D. & Osorio, E. (2024). Diseño de aplicaciones educativas, herramientas para el currículo a nivel superior. Revista Científica Del Sistema de Estudios de Postgrado de La Universidad de San Carlos de Guatemala, 7(2). <https://doi.org/10.36958/sep.v7i1.239>
- Santiago, Y., Garvich, R. (2024). Competencias Digitales e Integración de las TIC en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 17(1). <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.405>
- Tan, M. J., Maravilla, N. (2024). Shaping Integrity: Why Generative Artificial Intelligence Does Not Have to Undermine Education.
- UNESCO. (2011). Alfabetización mediática e informacional. Curriculum para profesores. <https://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099S.pdf>
- UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (Versión 3). UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2020). Education and the fourth industrial revolution. UNESCO Report.
- UNESCO. (2021). Competencias digitales para docentes: Enfoques para su desarrollo y evaluación. UNESCO.
- UNESCO. (2022). Políticas digitales en educación en América Latina: Tendencias Emergentes

y Perspectivas de Futuro. Fondo de Las Naciones Unidas Para La Infancia.

[https://www.unicef.org/lac/media/42581/file/Políticas digitales en educación en América Latina.pdf](https://www.unicef.org/lac/media/42581/file/Políticas_digitales_en_educación_en_América_Latina.pdf)

UNESCO. (2022). Reimagining our futures together: A new social contract for education.

UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>

Unidad Educativa “Libertad” (2025). Propuesta Pedagógica UE “Libertad”. Parroquia La Libertad, Cantón Espejo, Provincia del Carchi. Entidad Educativa “Libertad - Secretaría”

Unidad Educativa “Libertad” (2025). Código de Convivencia. Parroquia La Libertad, Cantón Espejo, Provincia del Carchi. Entidad Educativa “Libertad Secretaría”
<https://www.escuelasecuador.com/unidad-educativa-libertad-carchi-espejo-04h00241#btnpdf>

UNIR. (02 de Octubre de 2020). La importancia de la alfabetización digital.
<https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/la-importancia-de-la-alfabetizaciondigital/>

7. Anexos

Anexo A. -Infografía- Buenas prácticas para el desarrollo de foros



Anexo B. -Infografía- Buenas prácticas para completar las encuestas de satisfacción

BUENAS PRÁCTICAS PARA COMPLETAR LAS ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN



1. Objetivo

Las encuestas de satisfacción permitirán obtener información precisa de aspectos que se deben mejorar, de esa forma obtener el mayor beneficio posible del módulo.

2. Reflexión y contexto

Realiza un análisis de tu experiencia de forma general, considerando lo positivo y negativo. Cuenta con el tiempo adecuado para contestar las preguntas de la encuesta.



3. Experiencia personal

Ser honesto al momento de completar la encuesta, evitar respuestas ambiguas o simples que no aporten información relevante.

4. Uso de la escala

Considere la valoración a asignar en los diferentes ítems de la encuesta de forma objetiva.



5. Respuestas reales

Las respuestas deben ser específicas, con un lenguaje apropiado, no ofensivo, exponiendo dificultades en el funcionamiento, dudas no solventadas, tareas no comprendidas y problemas detectados a lo largo del módulo.

6. Sugerencias

Es de vital importancia no solo enfocarse en la problemática. Ser proactivo y sugerir soluciones permitirá que el curso sea desarrollado de forma eficaz.



Anexo C. -Infografía- Buenas prácticas para el desarrollo de tareas

BUENAS PRÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE TAREAS.



Su objetivo es orientar a los estudiantes en la correcta presentación de tareas dentro de la plataforma educativa CANVAS, fomentando la responsabilidad, el orden y la calidad académica.

1.- CUMPLIR CON LOS PLAZOS ESTABLECIDOS



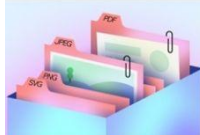
- Las tareas deben entregarse antes de la fecha y hora límite.
- Evitar subir tareas fuera del tiempo establecido.

2.- NOMBRAR CORRECTAMENTE LOS ARCHIVOS



- Formato sugerido:
Apellido_Nombre_Asignatura_Tema.pdf
- Ejemplo: Suarez_Paola_Matemática_Ecuaciones.pdf

3.- FORMATO DEL DOCUMENTO.



- Todas las tareas deberán presentarse conforme a Normas APA 7.^a edición, con el propósito de mantener la uniformidad, el rigor académico y la ética en la elaboración de los documentos.

4.- CONTENIDO DEL TRABAJO.



- Redactar con buena ortografía y coherencia.
- Evitar el plagio y citar fuentes correctamente.
- Utilizar imágenes o gráficos solo si aportan al contenido.

5.- NORMAS ESPECÍFICAS PARA EL USO DE LA PLATAFORMA



- Verificar que el archivo esté completo y en el formato solicitado (PDF, Word, etc.).
- Subir la tarea solo una vez, evitando duplicados.
- Confirmar que la tarea se haya cargado correctamente (mensaje o comprobante de envío).
- No compartir enlaces que requieran permisos externos, a menos que el docente lo indique.
- Mantener un lenguaje formal y respetuoso en los comentarios o foros de entrega.

Anexo D. -Infografía interactiva- Innovación en el aula con herramientas digitales

INNOVACIÓN EN EL AULA CON HERRAMIENTAS DIGITALES



1) Innovación docente

2) Gamificación educativa



Uso de mecánicas de juego (puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación) en un entorno de aprendizaje.

Enfoque: Utiliza la motivación intrínseca del juego para aumentar la participación, el compromiso y el rendimiento del estudiante.

Ejemplos: Crear un sistema de puntos por completar tareas, otorgar insignias por logros, o diseñar un "escape room" educativo.

3) Motivación y responsabilidad docente en entornos digitales

Motivación docente	Responsabilidad docente
Autodesarrollo profesional	Rol de guía y acompañamiento
Creatividad e innovación	Diseño pedagógico efectivo
Sentido de propósito	Adaptación al contexto

4) Kahoot



4.1) USO EDUCATIVO



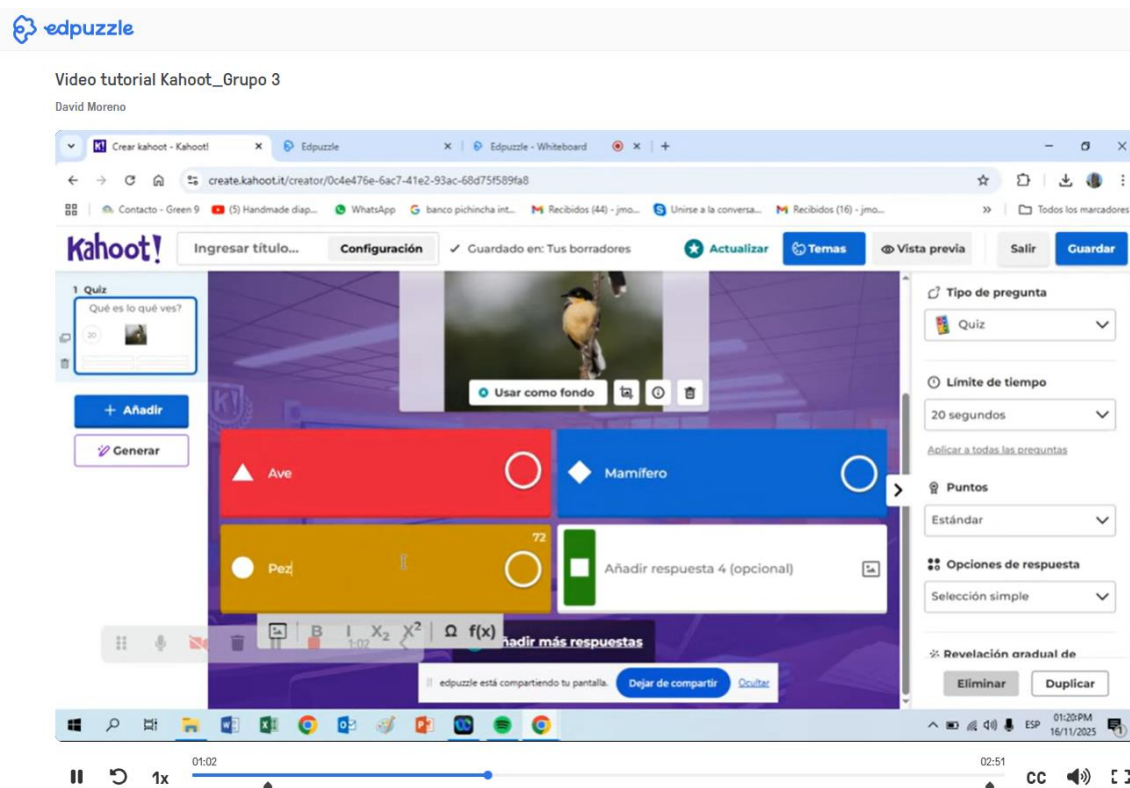
4.2) VENTAJAS



4.3) DESVENTAJAS

 Fuentes   

Anexo E. -Video tutorial- Crear un Kahoot desde cero



Anexo F. Ejemplo de uso de la herramienta digital, Kahoot

La innovación educativa implica cambios en métodos, contenidos o tecnologías para mejorar la calidad educativa

