

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:

Matías Arturo Albornoz Aguilar
Paulina Susana Proaño Silva
Erika Jesenea Romero Jachero
Judith del Carmen Suquilanda Pineda

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

Los hábitos de estudio y su relación con el rendimiento
académico en estudiantes universitarios: el impacto de las
TIC en los procesos de aprendizaje.

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, **Matías Arturo Albornoz Aguilar, Paulina Susana Proaño Silva, Erika Jesenea Romero Jachero, Judith del Carmen Suquilanda Pineda**, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado: ***Los hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico en estudiantes universitarios: el impacto de las Tic en los procesos de aprendizaje.*** Es de nuestra autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Matías Arturo Albornoz Aguilar
Correo electrónico:
maalbornoz@uide.edu.ec



Erika Jesenea Romero Jachero.
Correo electrónico:
erromeroja@uide.edu.ec

Paulina Susana Proaño Silva
Correo electrónico:
paproanosi@uide.edu.ec



Judith del Carmen Suquilanda
Pineda.
Correo electrónico:
jusuquilandapi@uide.ec

D.M. Quito, enero 2026

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, ***Matías Arturo Albornoz Aguilar, Paulina Susana Proaño Silva, Erika Jesenea Romero Jachero, Judith del Carmen Suquilanda Pineda***, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado ***Los hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico en estudiantes universitarios: el impacto de las Tic en los procesos de aprendizaje***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



Matías Arturo Albornoz Aguilar
Correo electrónico:
maalbornoz@uide.edu.ec



Erika Jesenea Romero Jachero.
Correo electrónico:
erromeroja@uide.edu.ec

Paulina Susana Proaño Silva
Correo electrónico:
paproanosi@uide.edu.ec



Judith del Carmen Suquilanda
Pineda.
Correo electrónico:
jusuquilandapi@uide.ec

Agradecimiento

En los últimos pasos de este reto quiero agradecer a todas las personas que han estado a mi lado durante estos años. A mis papás, mamá, hermanos y hermana: gracias por su apoyo y cariño incondicional, son mi piso y mi respaldar. A mis estudiantes, gracias por enseñarme más que yo a ustedes. Y más importante, a Dios, todo lo que hago es de Él y gracias a Él.

Matías Arturo Albornoz Aguilar

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) por brindarme las herramientas y el conocimiento necesarios para desarrollar este proyecto. A mis estudiantes por ser la motivación constante para prepararme cada día, también agradezco profundamente a mi familia, cuyo apoyo incondicional, amor y motivación han sido fundamentales en cada paso de este camino. Sin ustedes, nada de esto hubiera sido posible.

Paulina Susana Proaño Silva

Quiero extender mi más profundo agradecimiento a todas aquellas personas que me acompañaron en todo mi lapso académico, siendo mi motivación apoyo y fortaleza en especial a mi madre Tachi que me brinda su apoyo incondicional, y a mis hermanos gracias por demostrarme que cuando se quiere con perseverancia y esfuerzo se puede.

Erika Jesenea Romero Jachero

Mi más profundo agradecimiento a Dios y a la Virgen, cuya guía y bendición han sido fundamentales en mi camino. Agradezco infinitamente a mis padres, hermana y abuelita por su amor incondicional, apoyo constante, sabios consejos y ser un ejemplo de fortaleza y dedicación, inspirándome a alcanzar mis metas.

Judith del Carmen Suquilanda Pineda

Dedicatoria

Quiero dedicar este documento a todas las personas que temen hacer algo nuevo y tomar el camino de sus sueños por lo intimidante que se siente. Jamás es tarde. Busquen su felicidad. También se lo dedico a mis estudiantes, los que he tenido y todos los que espero tener en el futuro. Todo lo que hacemos es por ustedes. Alcancen las estrellas.

Matías Arturo Albornoz Aguilar

Dedico este proyecto a mis queridos hijos Ana Paula y Ernesto, quienes son mi mayor inspiración y motivación diaria. Que este sirva como ejemplo del valor del esfuerzo, la constancia y la pasión por el conocimiento. Espero que siempre sigan sus sueños con valentía y que nunca dejen de aprender y crecer en esta hermosa aventura llamada vida.

Paulina Susana Proaño Silva

A mi madre, Tachita mi pilar, mi ejemplo, mi fuerza por su apoyo, sus consejos. Gracias por siempre estar por creer en mí y por enseñarme con tu amor lo que significa luchar y preservar. A mis queridos hermanos Mauro y Lucy gracias por su cariño, su constante motivación. Y a la universidad, por acompañarme en este proceso.

Erika Jesenea Romero Jachero

Dedico con profundo amor y gratitud a mis padres, por su apoyo incondicional, sus sabios consejos, por enseñarme el valor del trabajo duro y por ser mi mayor ejemplo de dedicación y perseverancia. A mi querida hermana, mi compañera de vida, por su cariño, palabras de ánimo y por estar siempre a mi lado en cada paso.

Y de manera especial, lo dedico a mi adorada abuelita, por su infinito amor, su sabiduría, sus historias de enseñanzas y sus oraciones que me han acompañado y dado fuerza en todo momento.

Judith del Carmen Suquilanda Pineda

Índice

Índice	v
Resumen Ejecutivo.....	1
Abstract	3
1. Introducción	4
1.1 Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización.....	4
1.2 Justificación y descripción del problema de titulación	6
1.3 Propósito y pregunta del trabajo de titulación.....	8
1.4 Objetivo general	8
1.5 Objetivos específicos	8
2. Marco Teórico	9
2.1 Definición de hábitos de estudio.	9
2.2 Tipos de hábitos de estudio.....	9
2.3 Importancia de los hábitos de estudio en la educación.....	11
2.4 Rendimiento académico.....	11
2.5 Relación entre hábitos de estudio y el rendimiento académico.....	12
2.6 Factores que afectan los hábitos de estudio.....	12
2.6.1 Estrategias para los hábitos de estudio:.....	13
2.6.2 Horario y zona de estudio:	13
2.6.4 Lugar de estudio:.....	13
2.7 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)	13
2.8 La gamificación	15
3. Metodología	16
3.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	16
3.2 Diseño de materiales educativos digitales	17
3.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	17
4. Resultados	18
4.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	18
4.1.1 Importancia de un código ético con relación a los distintos agentes implicados	18
4.2 Finalidad del proyecto.....	18
4.2.1 ¿Para qué se va a hacer?	18
4.2.2 ¿Qué problemáticas resuelve?	19
4.3 Las exigencias que tiene.	19
4.3.1 ¿Cómo se va a hacer?	19
4.4 Análisis FODA.....	20

4.5	<i>Compromisos y deberes de los principales agentes involucrados en la educación ..</i>	21
4.6	<i>Elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje</i>	22
4.6.1	Introducción	22
4.7	<i>Diseño de materiales educativos digitales.</i>	26
4.8	<i>Contextualización</i>	26
4.9	<i>Objetivos</i>	26
4.10	<i>Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales.</i>	27
4.11	<i>Recursos digitales educativos planteados</i>	27
4.12	<i>Preguntas de reflexión</i>	28
4.13	<i>Elaboración de material multimedia</i>	29
4.14	<i>Preguntas de reflexión previas al guion multimedia:</i>	30
4.15	<i>Herramientas tecnológicas para usar en el guion multimedia</i>	31
4.16	<i>Diferentes recursos: Pexels, Youtube, Pinterest, Google Images, Leonardo Ai; Textos-Biblioteca UIDE.</i>	31
4.17	<i>Guiones multimedia</i>	32
4.17.1	Guion multimedia 1:.....	32
4.17.2	Guion multimedia 2:.....	33
4.17.3	Guion multimedia 3:.....	34
4.18	<i>Contenido elaborado en la plataforma isEazy:</i>	35
4.18.1	Proceso	35
4.18.2	Enlace del material	38
4.19	<i>Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales</i>	38
4.19.1	Componentes que intervienen en el proceso educativo	38
4.19.2	Cuestiones pedagógicas para tener en cuenta:	38
4.19.3	Actividades:.....	39
4.19.4	Usos del entorno:.....	39
4.19.5	Recursos de apoyo.....	39
4.19.6	Ampliando horizontes - Recursos	42
4.19.7	Recursos – plan B.....	42
4.19.8	Elaboración de material en Canvas	43
4.19.9	Plan de trabajo	44
5.	Conclusiones y Recomendaciones	55
6.	Referencias Bibliográficas	56
7.	Anexos.....	61

Resumen Ejecutivo

El presente proyecto, titulado *“Los hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico en estudiantes universitarios: el impacto de las TIC en los procesos de aprendizaje”*, se enfoca en un grupo de 50 estudiantes de primer semestre de la carrera de Medicina, paralelo B, de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), inscritos en la asignatura Estructura y Función del Cuerpo Humano. Dado que estos estudiantes se encuentran en un proceso de adaptación a las exigencias académicas y a un modelo educativo innovador sustentado en *Tecnologías* de la Información y Comunicación (TIC), se identifica la necesidad de fomentar hábitos de estudio organizados, motivación, autonomía y aprendizaje activo, en concordancia con el compromiso institucional de promover la innovación pedagógica.

Con el propósito de atender esta necesidad, se diseñó una plataforma interactiva orientada a fortalecer hábitos de estudio estructurados. La plataforma, aplicada a través de entornos virtuales como Canvas y complementada con herramientas interactivas, foros y recursos multimedia, se fundamenta en una metodología de enseñanza activa que incluye clases invertidas, gamificación, retos semanales, actividades colaborativas, autoevaluación y trabajo autónomo. Este enfoque integra el contenido conceptual relativo al cuerpo humano con recursos digitales, favoreciendo estilos de aprendizaje contemporáneos y adaptados a las características de estudiantes jóvenes, a la vez que promueve habilidades como la organización del tiempo, la autodisciplina y la motivación.

Los actores principales del proyecto comprenden estudiantes, docentes y tutores virtuales, mientras que el contenido curricular combina aspectos anatómicos con técnicas de estudio y el uso de TIC. La metodología se basa en la participación y el uso de diversos recursos digitales (videos, lecturas, cuestionarios, foros, debates y diarios digitales), con una evaluación continua que mide la participación, el cumplimiento de retos y la comparación del rendimiento académico antes y después de la intervención. Esta estrategia integral no solo busca mejorar el aprendizaje, sino transformar los hábitos de estudio, promoviendo la autonomía, la colaboración, la reflexión y la responsabilidad.

Se espera que este proyecto genere un impacto positivo en el desarrollo de hábitos de estudio sostenibles, el uso pedagógico eficiente de las TIC, la motivación y perseverancia estudiantil, así como en el rendimiento académico. Además, contribuirá a fomentar una cultura de estudio colaborativo. En consonancia con la filosofía institucional de la UIDE, esta propuesta representa una alternativa innovadora para afrontar los desafíos de adaptación universitaria y

posee un potencial replicable en otras asignaturas o semestres superiores fortaleciendo la formación académica, la autonomía estudiantil y la calidad educativa.

Abstract

This project, entitled “Study Habits and Their Relationship to Academic Performance in University Students: The Impact of ICT on Learning Processes,” focuses on a group of 50 first-semester students, enrolled on the class B at the International University of Ecuador (UIDE), in the class: “Structure and Function of the Human Body”. Taking in consideration that these students are in the process of adapting to new academic demands and an innovative model of education based on the Information and Communication Technologies (ICT), the need to grow organized study habits, motivation, independency, and active learning was found, all aligned with the institution's commitment to promoting pedagogical innovation.

To tackle this found need, an interactive platform was designed to reinforce structured study habits. The platform, implemented through virtual environments such as Canvas and completed with interactive tools, forums, and multimedia resources, is based on an active teaching practice that includes flipped classrooms, gamification, weekly challenges, collaborative activities, self-assessment, and independent work. This approach integrates conceptual contents related to the human body with digital resources, developing contemporary learning styles adapted to young student's characteristics, while promoting skills such as time management, self-discipline, and motivation.

The project's main stakeholders include students, teachers, and online tutors, while the curriculum combines anatomical aspects with study techniques and the use of ICT. The methodology is based on participation and the use of diverse digital resources (videos, readings, quizzes, forums, debates, and digital journals), with constant assessment that measures participation, accomplishment of challenges, and a comparison of academic performance before and after the intervention. This comprehensive strategy not only seeks to improve learning but also to transform study habits, while promoting autonomy, collaboration, reflection, and responsibility.

This project is estimated to have a positive impact on the development of maintainable study habits, the correct pedagogical use of ICT, student motivation and perseverance, and academic performance. Furthermore, it is expected to contribute to the development of a a culture of collaborative learning. In line with UIDE's institutional philosophy, this proposal represents an innovative alternative to tackle the challenges of university adaptation and has the potential to be replicated in other classes or following semesters, strengthening academic development, student autonomy, and educational quality.

1. Introducción

1.1 Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

Dentro del contexto político y legal, las instituciones de educación superior (IES) se rigen por la Constitución de la República del Ecuador en el 2008 que reconoce a la educación superior como un deber y un derecho del Estado. La ley Orgánica de Educación Superior (LOES 2010, reformada en el 2018 y 2021) regula organización, el funcionamiento, los derechos, y la obligación de las IES; los reglamentos del Consejo de Educación Superior (CES), organismos que emite las normas obligatorias para el funcionamiento de las IES. Finalmente, los modelos de evaluación y calidad dados por el Consejo de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior (CACES), quienes evalúan y acreditan a las IESS. Del mismo modo, el rol de la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (SENESCYT) en las IES es formular políticas, administrar becas y títulos, e impulsar la ciencia y la innovación.

En este contexto, todas estas políticas educativas buscan fortalecer la calidad, la equidad y sobre todo promueven la innovación pedagógica y la integración de las TIC. De este modo, se busca proporcionar un aprendizaje autónomo y significativo. No obstante, la implementación de estas políticas educativas enfrenta desafíos tales como el uso adecuado y productivo de las TIC dentro de las instituciones universitarias y una planificación en capacitación docente.

La Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) es una institución de educación superior que forma parte del sistema nacional regulado por la Constitución, la LOES, el CES, el CACES y la SENESCYT. En su estructura, funciona con facultades, escuelas y programas académicos en distintos niveles (pregrado y posgrado), (UIDE, 2024):

La UIDE desarrolla sus funciones sustantivas en tres ejes:

- Docencia: formación de profesionales con base científica y humanística.
- Investigación: generación de conocimiento aplicado a las necesidades del país.
- Vinculación con la sociedad: proyectos comunitarios que impactan de manera directa en la población.

Además, mantiene una gestión administrativa y académica orientada a la calidad, con procesos de acreditación y mejora continua, alineados con las políticas de aseguramiento de la calidad del CACES y con la planificación estratégica nacional impulsada por la SENESCYT.

La UIDE se caracteriza por ser una universidad con un enfoque internacional e intercultural, que busca integrar la tradición académica local con estándares globales.

En el ámbito sociocultural:

- Promueve el respeto a la diversidad cultural del Ecuador, reconociendo la riqueza de los pueblos y nacionalidades.
- Genera espacios de diálogo académico y cultural que permiten a los estudiantes fortalecer su identidad y, al mismo tiempo, abrirse al mundo.
- Desarrolla proyectos de vinculación que contribuyen al bienestar social, la salud, el medioambiente y la innovación, consolidando su compromiso con la comunidad.
- Fomenta la movilidad estudiantil y docente, conectando la realidad ecuatoriana con la globalización

Desde esta perspectiva, este proyecto se relaciona con una realidad compleja y dinámica donde los hábitos de estudio y el uso de las TIC están profundamente interrelacionados. El desarrollo de este proyecto busca alinearse y construir una estrategia que permita mejorar los hábitos de estudio en los estudiantes de primer semestre de la escuela de Medicina de la UIDE.

Analizar su impacto permite no solo entender mejor las causas del bajo o alto rendimiento académico, sino también proponer estrategias que fomenten un uso más consciente, equilibrado y productivo de la tecnología en la vida universitaria.

La Escuela de Medicina de la Universidad Internacional del Ecuador (2025), fundada en el año 2002, está ubicada en la provincia de Pichincha, en la Av. Simón Bolívar y Jorge Fernández. Cuenta con un total de 485 estudiantes y 49 docentes. Esta institución de educación superior se destaca por su compromiso con la excelencia académica, mismo que se refleja en su misión y visión institucionales.

Misión

Formar con rigor científico médicos generales competentes y socialmente responsables, comprometidos con la prevención de enfermedades y el bienestar integral de la sociedad, fomentando la innovación y la investigación continua a través de un modelo humanista-constructivista que promueve el trabajo interdisciplinario y colaborativo, respondiendo de manera efectiva a las necesidades de salud del Ecuador y el mundo, dotando a nuestros

graduados de la suficiencia técnica para alcanzar exitosamente cualquier meta de desarrollo profesional que se planteen. (Universidad Internacional del Ecuador, s.f)

Visión

Ser un referente de calidad en la formación de médicos competentes, que contribuye significativamente a mejorar la calidad del Sistema de Salud Nacional e Internacional. (Universidad Internacional del Ecuador, s.f)

1.2 Justificación y descripción del problema de titulación

A pesar de la creciente incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los sistemas educativos, persiste una falta de claridad sobre cómo estas tecnologías, en conjunto con los hábitos de estudio de los estudiantes universitarios, influyen en su rendimiento académico. Esto representa una problemática actual y relevante, considerando que el rendimiento académico es un indicador clave dentro del proceso de formación universitaria y está estrechamente vinculado con el éxito profesional y personal de los estudiantes (García, 2019; Vivas, 2023).

Numerosos estudios señalan que los hábitos de estudio efectivos son determinantes para alcanzar altos niveles de rendimiento académico (Iza et al., 2024; Najarro, 2020; Paz & Flores, 2023). Sin embargo, en un contexto donde la educación es cada vez más mediada por tecnologías digitales, la manera en que las TIC influyen en estos hábitos no está del todo establecida. Por ejemplo, Cofre et al. (2024) indican que la introducción de herramientas tecnológicas puede transformar los patrones tradicionales de estudio, pero el efecto puede ser positivo o negativo dependiendo del nivel de uso y adaptación que los estudiantes tengan con dichas tecnologías.

Además, investigaciones recientes muestran diferencias en cómo los estudiantes adoptan y utilizan las TIC para sus estrategias de estudio, lo cual puede depender de factores individuales como el género, la motivación y la disciplina (Bahago, Gotip & Shabayang, 2025). Esta heterogeneidad en el uso de las tecnologías sugiere que, si bien las TIC tienen el potencial de mejorar los procesos de aprendizaje, su impacto puede variar notablemente entre los estudiantes y no siempre repercutir favorablemente en el rendimiento académico.

En términos prácticos, el uso inadecuado o desordenado de las TIC puede generar distracciones y reducir la concentración, afectando negativamente la efectividad de los hábitos de estudio (Ostaíza & Loor, 2024; Quispe et al., 2022). Por ello, resulta fundamental explorar cómo los estudiantes integran estas tecnologías en sus rutinas académicas y cómo esto se traduce en su desempeño académico. Asimismo, comprender estas dinámicas permitirá diseñar estrategias pedagógicas y orientaciones más acertadas para potenciar un uso beneficioso de las TIC, optimizando así los hábitos de estudio y contribuyendo al mejoramiento del rendimiento académico (Ibarra, 2023; Vivas, 2023).

Por tanto, dada la importancia creciente de las TIC en la educación superior y la influencia comprobada de los hábitos de estudio sobre el rendimiento académico, este proyecto busca crear una herramienta con enfoque en gamificación y aprendizaje autónomo para fortalecer los hábitos de estudio en estudiantes de primer semestre de la Escuela de Medicina de la UIDE. Los estudiantes de primer semestre de la Escuela de Medicina suelen enfrentar dificultades en el desarrollo de hábitos de estudio adecuados, como problemas de concentración y sobrecarga académica, lo que afecta negativamente su rendimiento académico.

América Latina y, en específico, el Ecuador, requieren estudios que permitan entender el impacto real de las TIC en los estudiantes universitarios, para impulsar procesos educativos más eficientes y adaptados a las demandas digitales actuales (Paz, Alcívar & Flores, 2023; García, 2019).

En el ámbito universitario actual, caracterizado por el aumento del uso de dispositivos digitales y plataformas educativas virtuales, es necesario integrar los hábitos de estudio y las TIC en el rendimiento académico. Esta comprensión es fundamental, pues, aunque las TIC ofrecen un acceso rápido y amplio a materiales educativos, también pueden constituir una fuente de distracción que altera los patrones tradicionales de estudio.

En este contexto, se propone diseñar una plataforma de retos y actividades (dentro de Canvas), para fortalecer los hábitos de estudio en estudiantes de primer semestre de la UIDE, en base a gamificación y trabajo autónomo, que permite a los estudiantes organizar sus actividades académicas de forma visual, flexible y estructurada.

El uso de esta plataforma responde a la necesidad de integrar las TIC de manera estratégica en los procesos educativos, es por ello por lo que, la herramienta a crearse servirá como recurso

tecnológico que busca fomentar una mayor autonomía en los procesos de aprendizaje, que promueve la disciplina, el orden y la eficiencia en la realización de actividades académicas, en coherencia con el enfoque constructivista que guía el modelo educativo de la UIDE.

1.3 Propósito y pregunta del trabajo de titulación

Hoy en día, con la integración de las TIC en nuestras vidas es necesario adaptarnos a nuestras formas de coexistir. Dentro de nuestro proyecto a simples rasgos podemos mencionar que la desorganización, distracción y falta de planificación afectan negativamente los hábitos de estudio y por consecuencia el rendimiento académico de los estudiantes de primer semestre de medicina de la UIDE.

En consecuencia, este proyecto plantea responder la siguiente pregunta, ¿Cómo la creación de la plataforma digital que contiene retos y actividades contribuye a desarrollar hábitos de estudio y mejorar el rendimiento académico en los estudiantes?

Desde esta perspectiva surge la necesidad de que los estudiantes de primer semestre de medicina de la UIDE desarrollen hábitos de estudios organizados y efectivos.

1.4 Objetivo general

Contribuir a la mejora de hábitos de estudio organizados mediante la creación de la plataforma digital de retos y actividades.

1.5 Objetivos específicos

- Identificar los hábitos de estudio actuales de los estudiantes universitarios, con el fin de comprender en qué aspectos se requiere apoyo para una mejora organizada del estudio.
- Elaborar una guía multimedia para el uso de la herramienta Canvas, con el fin de capacitar a los estudiantes en su aplicación dentro del proceso educativo.
- Diseñar y proponer una plataforma digital interactiva de retos y actividades, fundamentada en estrategias TIC, para fomentar hábitos de estudio organizados que promuevan una mejora significativa en el rendimiento académico de estudiantes universitarios.

2. Marco Teórico

2.1 Definición de hábitos de estudio.

El término "hábito de estudio" (Bahago et al, 2025) se refiere a una variedad de comportamientos personales relacionados con el estudio que combinan método y competencia. En otras palabras, los buenos hábitos de estudio implican acciones y habilidades que pueden aumentar la motivación y transformar el proceso de estudio en uno que produzca altos rendimientos y, eventualmente, mejore el aprendizaje.

Según la Real Academia Española (2023), un hábito se define como una acción que se realiza de forma repetida, como por ejemplo estudiar una hora cada día. Por su parte, Najarro (2020) señala que un hábito de estudio es la práctica constante y el interés que muestra el estudiante hacia sus actividades académicas. Además, Prada et al. (2020) indican que los hábitos de estudio comprenden varios aspectos, tales como la actitud general hacia el estudio, el lugar donde se estudia, el estado físico del estudiante, la planificación del trabajo, las técnicas empleadas, la realización de exámenes y ejercicios, así como la elaboración de trabajos.

2.2 Tipos de hábitos de estudio.

Diversos hábitos de estudio pueden contribuir significativamente a mejorar el desempeño académico de los estudiantes en cualquier área. A continuación, se presentan algunos de los hábitos más importantes:

1. Definir objetivos concretos: Para estudiar de manera efectiva, es fundamental establecer metas claras y específicas. Los estudiantes exitosos planifican cada sesión con un propósito definido, utilizando objetivos SMART (Específicos, Medibles, Alcanzables, Relevantes y con un Tiempo determinado). Por ejemplo, en lugar de plantearse simplemente "estudiar química", fijan una meta puntual como "comprender y terminar el capítulo 5 del libro de química antes de finalizar el día". Esto facilita un enfoque más productivo y evita la sensación de estar abrumado (Bahago, et. al, 2025).
2. Aplicar técnicas de aprendizaje activa: El aprendizaje activo implica interactuar de forma dinámica con el contenido, en lugar de limitarse a leer o escuchar pasivamente. Entre las técnicas más efectivas se encuentran:
 - Parafrasear la información con tus propias palabras.

- Explicar el contenido a otra persona.
- Poner en práctica lo aprendido en contextos reales.

Estas estrategias fomentan una comprensión más profunda y una mejor retención del conocimiento. Los ejercicios prácticos y escenarios aplicados obligan a reflexionar sobre el material, facilitando su asimilación a largo plazo. Por ello, es recomendable identificar la técnica que mejor se adapte a tu estilo de aprendizaje.

3. Utilizar la Técnica Pomodoro: esta técnica de gestión del tiempo ayuda a mantener la concentración y evitar el cansancio mental. Consiste en estudiar durante períodos de 25 minutos, seguidos de breves descansos de 5 minutos. Tras completar cuatro ciclos, se toma un descanso más prolongado. Este método favorece la atención sostenida sin generar fatiga.
4. Crear un espacio de estudio exclusivo: El entorno influye notablemente en la capacidad de concentración. Los estudiantes que logran buenos resultados suelen disponer de un lugar destinado únicamente al estudio, que sea ordenado, silencioso y libre de distracciones. Este espacio también debe contar con todos los materiales necesarios para evitar interrupciones y asociar el lugar con productividad.
5. Realizar revisiones periódicas y evaluaciones: El aprendizaje es un proceso continuo. Por eso, es importante repasar regularmente el contenido para afianzar conocimientos y evitar olvidos. Además, los estudiantes exitosos se evalúan con pruebas o cuestionarios para medir su comprensión y detectar áreas que requieren refuerzo.
6. Aprovechar las herramientas tecnológicas: La tecnología ofrece una amplia variedad de recursos que facilitan el estudio, desde aplicaciones educativas hasta plataformas con cursos gratuitos. Los estudiantes que integran estas herramientas en su rutina logran que el aprendizaje sea más interactivo, motivador y eficiente.
7. Practicar una buena gestión del tiempo: Organizar y planificar el tiempo es esencial para equilibrar el estudio con otras actividades como deportes, trabajo o vida social. Dividir las tareas grandes en partes pequeñas, evitar la procrastinación y reservar momentos de descanso contribuye a mantener un rendimiento constante y evitar el agotamiento.
8. Mantener un estilo de vida saludable: El bienestar físico está estrechamente ligado al rendimiento cognitivo. El ejercicio regular, una alimentación equilibrada y un sueño adecuado potencian la memoria, la concentración y la salud cerebral. Los estudiantes

conscientes de esta relación integran hábitos saludables en su día a día para optimizar su desempeño académico.

2.3 Importancia de los hábitos de estudio en la educación.

Cabe mencionar que la educación es importante porque se da el desarrollo íntegro de los estudiantes, durante esta etapa se promueve las habilidades cognitivas, sociales, económicas, es decir, se forma una base sólida de su conocimiento, habilidades, es por ello por lo que durante esta etapa se debe complementar la educación con los hábitos de estudio. La importancia del desarrollo de hábitos en los estudiantes es porque, “la edad desempeña un papel crucial debido a las diferencias en la madurez cognitiva y emocional de los estudiantes a medida que crecen” (Cofre et al, 2024) como se puede observar la edad tiene un impacto significativo, ya que conforme van creciendo, desarrollan, adquieren hábitos para el estudio que ayudan a interpretar las situaciones desde otra perspectiva y su manera de aprender, esto no solo ayuda al rendimiento académico, sino que también al desarrollo personal, profesional.

Otro punto importante de cultivar los hábitos de estudio dentro de los estudiantes de educación superior es las prácticas y rutinas que se utilizan para aprender, organizar, etc. ya que estos hábitos se ven reflejados en las clases y sobre todo en el desenvolvimiento académico. Según Ostaíza y Loor (2024). Los alumnos reciben el aprendizaje de forma pasiva, es decir, los estudiantes adquieren conocimientos de manera unidireccional con poca participación durante el proceso de aprendizaje, por lo que la escuela forja criterios, aptitudes, es por ello por lo que hay que cultivar los hábitos de estudio, ya que esta busca mejora la pedagogía que se imparte, y sobre todo los hábitos de estudio dentro de los estudiantes y así mejora el rendimiento académico (Ostaíza & Loor, 2024).

2.4 Rendimiento académico.

El rendimiento académico se define como la “calificación cuantitativa y cualitativa, en torno a un determinado aprendizaje posibilitando ver en qué medida los estudiantes han alcanzado los propósitos establecidos, así como su nivel de aprendizaje” (Morales et al, 2020). Es “un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno en el aula, que constituye el objetivo central de la educación” (Paz & Flores, 2023). Se puede concluir que el rendimiento académico es un medidor, una manera en la que los resultados de un proceso académico pueden ser evaluados ya sea cualitativa o cuantitativamente. Estos resultados pueden depender de varios

factores, desde las situaciones personales de cada estudiante en casa hasta sus hábitos alimenticios. Sin embargo, los resultados que presentan los estudiantes, sus rendimientos académicos, son sumamente importantes “porque los alumnos suelen utilizar métodos para lograr una comprensión ideal de los contenidos escolares, permitiendo un buen aprendizaje, utilizando su tiempo, evitando distracciones y concentrándose en actividades académicas superiores” (Paz & Flores, 2023).

2.5 Relación entre hábitos de estudio y el rendimiento académico.

Paz Alcívar y Flores Anchundia (2023) realizaron un estudio con 69 alumnos de séptimo grado de educación básica y encontraron prueba que hay una correlación significativa entre hábitos de estudios adecuados y un mejor rendimiento académico en ese año de primaria, sugiriendo que quienes incorporan estrategias innovadoras y llamativas mientras reducen distractores llegan a tener mejores resultados. Justina Najarro (2020), estudió la relación entre hábitos de estudio y rendimiento académico y concluyó que en general el hábito “influye directa y significativamente en nuestras vidas, (...). Es a través de los hábitos que adquirimos habilidades formativas. Cuanto mayor sea el número de buenos o malos hábitos, seremos más o menos eficientes y adaptados” (Najarro, 2020). Los hábitos de estudio tienen una influencia directa en los estudiantes, pues forman su mente con estrategias que se quedarán con ellos por el resto de su vida, en especial durante las edades de formación primaria. Estos hábitos afectan directamente los resultados de los estudiantes, por ejemplo, el hábito de estudiar. Según Paz Alcívar y Flores Anchundia (2023), estudiar “constituye un proceso que, de manera gradual, permite alcanzar metas, resultados, el cumplimiento de objetivos, siempre que se pueda realizar esta actividad, de manera correcta, en correspondencia con sus principios fundamentales y cuando se convierte en un hábito”. Sin hábitos no hay resultados positivos, por lo que la falta de hábitos de estudio afectará directamente la presencia de un rendimiento académico deseado.

2.6 Factores que afectan los hábitos de estudio.

Según Ibarra (2023), los hábitos de estudio son esenciales para lograr el éxito académico entre los estudiantes universitarios. La adopción de hábitos de estudio adecuados no solo puede mejorar el rendimiento académico, sino también facilitar la retención de información a largo plazo. En este contexto, se analizarán diversos factores que influyen en la formación de estos hábitos en los estudiantes universitarios. Entre ellos se encuentran factores psicológicos, que abarcan la motivación y la autoconfianza; factores instrumentales, que incluyen las técnicas de

estudio y el uso de recursos educativos; y factores ambientales, que se refieren al entorno físico y social en el que se lleva a cabo el estudio (p.3403).

2.6.1 Estrategias para los hábitos de estudio:

Según García (2019), se proponen varias estrategias que se pueden implementar tanto en el hogar como en el aula para mejorar los hábitos de estudio y el rendimiento académico de los estudiantes, estas estrategias incluyen:

2.6.2 Horario y zona de estudio:

Es recomendable que los deberes se realicen a una hora razonable para establecer una rutina diaria, especialmente entre semana. Si se empiezan muy tarde, cerca de la hora de dormir, puede que no se completen debido al cansancio u otros imprevistos, lo que afecta la regularidad. Aunque hay distintas opiniones sobre el mejor momento para estudiar, se sugiere que sea entre 15 y 30 minutos después de la merienda.

2.6.3 Ambiente:

Es esencial eliminar las distracciones para que el niño se concentre en su tarea, evitando estudiar con la televisión encendida o en la cocina mientras los padres realizan otras actividades.

2.6.4 Lugar de estudio:

El espacio de estudio debe estar ordenado, limpio, bien iluminado (preferiblemente con luz natural) y ventilado, además de contar con una silla cómoda que prevenga problemas de espalda (p.78)

2.7 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

La sociedad se encuentra en constantes cambios a los que nos debemos adaptar, es decir debemos evolucionar en función de la demanda. La influencia de la tecnología en nuestras vidas se ha convertido en una parte fundamental para el desarrollo de habilidades que deja de lado el manejo de lo convencional, al igual que, modifica los aspectos a los que estábamos acostumbrados y la manera en la que nos relacionamos en el mundo. Actualmente, existen diversas propuestas para los fines educativos, *“el reto está en aplicarlas y saber sacar provecho*

de estas, como dice, las nuevas tecnologías abren la posibilidad de mayor participación del estudiante en la construcción y desarrollo personal” (Angulo et al, 2021).

La incorporación de la tecnología en el ámbito educativo ha modificado profundamente la dinámica del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que promueve la creación de nuevas formas de comprender y abordar el trabajo pedagógico. Esta transformación también afecta la manera en que se organiza la escuela, considerando las condiciones y exigencias que las tecnologías actuales imponen al sistema educativo. Según Angulo et al, 2021: *La tecnología influyen fuertemente en la presentación de nuevas propuestas enriquecedoras del proceso educativo y en el diseño de nuevos productos que giran en torno a ellas.*

Desde este enfoque, es necesario reflexionar sobre los cambios que la tecnología genera en la realidad educativa, su utilidad y las formas en que puede ser aplicada de acuerdo con el contexto escolar, los principios éticos y las necesidades formativas. Hoy en día, los estudiantes tienen la posibilidad de acceder a información desde diversos dispositivos inteligentes y participar en conferencias virtuales mediante videollamadas. En este sentido, el uso de las TIC ha contribuido a que el proceso de aprendizaje sea más accesible, práctico y flexible.

Las ventajas de la tecnología en la educación son numerosas, entre ellas se encuentra (Universidad Europea, 2023):

- Recursos, acceso a la información.
- Enfoque personalizado y adaptativo.
- Desarrollo de habilidades digitales.
- Mayor motivación y engagement.

El uso de la tecnología en el ámbito educativo ofrece la posibilidad de un aprendizaje más individualizado y adaptado a las características de cada estudiante. Esto permite que cada persona utilice los recursos tecnológicos según su propio ritmo, estilo de aprendizaje y nivel de conocimiento, lo que ayuda a reducir las dificultades que suelen surgir en entornos educativos tradicionales. Además, favorece una mejor atención a la diversidad presente en el aula.

Según Chana (2024), entre las desventajas de la tecnología en la educación se encuentran:

- Distracciones y pérdida de concentración.
- Sobrecarga de información.

- Dependencia de la tecnología.
- Desigualdad en el acceso a la tecnología.

Se puede evidenciar que, si no se gestionan de manera apropiada, las desventajas del uso de la tecnología en el ámbito educativo pueden impactar negativamente tanto en el aprendizaje como en la enseñanza. No obstante, es fundamental destacar que muchos de estos efectos pueden reducirse significativamente mediante una planificación y administración adecuada de los recursos tecnológicos.

2.8 La gamificación

La gamificación hace referencia a la utilización de los juegos para motivar y conseguir así el aumento de concentración de los estudiantes. Según Nuñez et al. 2025: *La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer una metodología más divertida, atractiva y motivadora*. Es así como, la gamificación es una herramienta innovadora, permite promover el aprendizaje autorregulado¹, es decir es el uso de los métodos de aprendizaje por medio del juego dentro de los entornos educativos que resulta óptimo para el estudiante.

La gamificación ha tomado un rol fundamental dentro de la educación ya que transforma el proceso de enseñanza y aprendizaje en una experiencia más estimulante y dinámica. Lo que se pretende con la inclusión de la gamificación es transformar actividades habituales en vivencias, a través de lo interactivo, que deja atrás el miedo a fallar y se potencia la imaginación, al igual que la creatividad. De la misma manera, esta permite fomentar habilidades esenciales como la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, y el pensamiento crítico.

Dentro de la educación la gamificación se desarrolla a partir de un aprendizaje lúdico que permite al estudiante aprender mediante el juego, este tipo de metodología favorece el compromiso con el aprendizaje y promueve la comprensión de los contenidos de forma natural y atractiva. *Los principales beneficios de la gamificación en el aula son: la motivación y atención del estudiante* (Nuñez et al, 2025). En consecuencia, la gamificación debe adaptarse a

¹ **El aprendizaje autorregulado:** “es un proceso auto-directivo que genera en el estudiante autonomía, proactividad y responsabilidad, con el único propósito de que se convierta en el protagonista de su propio aprendizaje, implica la interrelación de procesos motivacionales y metacognitivos, transformando de esta forma las competencias que sirve para generar el aprendizaje significativo” (Zambrano et al, 2021).

los gustos de los alumnos donde se debe tomar en cuenta que se ofrezca a los estudiantes la posibilidad de aprender a partir de su realidad.

Con la gamificación se ha comprobado que los estudiantes se involucran más en el desarrollo de las materias, concentra su atención y además desarrolla la actividad generalmente con mayor detalle y calidad. Además, los estudiantes crean competencias que produce la realización de actividades como, por ejemplo: realizar tareas, exámenes, cumplir con los objetivos o metas esto con mayor dedicación, esfuerzo y máxima atención al detalle. La creación de la enseñanza mediante el juego realiza la superación de los retos² del juego que servirán de avance y progreso para los estudiantes. Al superar estos y avanzar por la aventura, el jugador avanza en su aprendizaje.

3. Metodología

Esta investigación se enfoca en analizar de los hábitos de estudio de los estudiantes de primer semestre de la carrera de Medicina de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para proponer una plataforma digital gamificada que colabore al desarrollo de estos. La metodología se orienta en un enfoque mixto ya que combina técnicas cuantitativas y cualitativas para obtener una comprensión más completa del tema. El enfoque mixto permite integrar tanto datos numéricos (como resultados de encuestas) como información cualitativa (como percepciones de los estudiantes), lo cual fortalece el análisis del proyecto estudiado. También es de carácter descriptivo porque busca identificar y describir las características actuales de los hábitos de estudio.

3.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

La conexión que tienen los objetivos específicos con la materia de responsabilidad social es que se identifica los hábitos de estudio, se analiza el comportamiento de los estudiantes en ambientes digitales, su comunicación educativa y la forma en que emplean las tecnologías de manera ética y responsable para potenciar sus procesos de aprendizaje. Esta asignatura promueve el uso adecuado de las TIC desde una perspectiva ética y comunicativa, lo que permite interpretar cómo los estudiantes interactúan, se organizan y se responsabilizan de su

² En los retos los estudiantes dejan su zona de confort para introducirlos en la mecánica del juego. Los retos, pruebas que se presenten al usuario deben ser resueltos. normalmente se construyen bajo un sistema basado en puntos y están enfocados en la motivación de los usuarios de finalizar tareas más complicadas (Borrás, 2015).

aprendizaje en entornos virtuales, reflejando los valores institucionales de equidad, respeto y compromiso dentro de la comunidad académica. Además, un uso responsable y ético de estas herramientas contribuye a fomentar una cultura de aprendizaje respetuosa y colaborativa en la universidad, lo que se alinea con la misión y visión de formar profesionales competentes y socialmente responsables.

3.2 Diseño de materiales educativos digitales

Los objetivos del proyecto se vinculan con la asignatura de Diseño de materiales educativos digitales porque esta materia brinda los conceptos y técnicas necesarias para desarrollar recursos digitales que realmente apoyen el aprendizaje. Al elaborar una guía multimedia sobre el uso de Canva, se emplean principios de diseño instruccional y herramientas tecnológicas para presentar la información de forma clara y accesible para los estudiantes, facilitando así su comprensión y aplicación práctica. Asimismo, el diseño de materiales digitales (guías o recursos interactivos) nos proporciona un contenido estructurado y ordenado, al igual que es atractiva, llamativa e innovadora para los estudiantes, lo que puede contribuir a mejorar su autonomía, motivación y habilidades para gestionar sus propios hábitos de estudio. Esto se alinea con la intención de la asignatura de formar recursos que no solo transmitan información, sino que también promuevan un aprendizaje activo y significativo en entornos digitales.

3.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

El tercer objetivo específico, que consiste en *diseñar y proponer una plataforma digital interactiva de retos y actividades fundamentada en estrategias TIC*, se vincula de forma directa con la asignatura de Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales. Esta materia aborda el conocimiento y manejo de entornos digitales educativos, incluidos los criterios para seleccionar, configurar y administrar espacios virtuales que faciliten tanto la organización como el seguimiento de los procesos de aprendizaje. Los entornos virtuales educativos integran herramientas que permiten gestionar contenidos, configurar actividades, promover la comunicación entre los usuarios y monitorear el avance de los estudiantes. Al diseñar una plataforma gamificada, no solo se establecen elementos interactivos y motivadores, sino también mecanismos de gestión que apoyan la organización de las tareas, la interacción entre quienes participan y el seguimiento del progreso académico, lo cual refleja las funciones esenciales de una plataforma educativa virtual.

4. Resultados

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

4.1.1 Importancia de un código ético con relación a los distintos agentes implicados

La educación es un proceso continuo que está en constante evolución que proporciona al individuo las herramientas necesarias para su desarrollo integral como ser humano, fomentando la responsabilidad y el compromiso. Su función principal es preparar a las personas para integrarse y crecer en la sociedad, transmitiendo no solo conocimientos, sino también valores, creencias y otras formas de entendimiento social (Cuesta & Chamorro, 2022).

En la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), *el Código de Ética, plasma la búsqueda de la verdad, la honestidad, la integridad, el respeto, la autonomía, la equidad, la solidaridad y la responsabilidad que son valores éticos en los que cree la comunidad.*

En este contexto, la ética en la educación cobra un papel esencial, no se trata únicamente de seguir normas o comportarse correctamente, sino de formar seres humanos íntegros, conscientes de su realidad, comprometidos con su entorno y capaces de actuar desde una perspectiva crítica y solidaria.

En este sentido, la ética profesional docente juega un rol protagónico al contribuir al desarrollo humano a través de una educación humanizante. Los docentes, como agentes clave en este proceso, tienen la responsabilidad de promover valores y comportamientos éticos que impacten positivamente en sus estudiantes y en la sociedad (Gómez, 2024).

A partir de estas reflexiones, este proyecto presenta los compromisos éticos que deben asumir los distintos agentes educativos involucrados en el proyecto, orientados a garantizar una práctica responsable, inclusiva y efectiva en el uso de TIC y en la promoción de buenos hábitos de estudio en el contexto universitario.

4.2 Finalidad del proyecto

4.2.1 ¿Para qué se va a hacer?

El uso de esta plataforma responde a la necesidad de integrar las TIC de manera estratégica en los procesos educativos, es por ello por lo que, la herramienta a crearse servirá como recurso tecnológico que busca fomentar una mayor autonomía en los procesos de aprendizaje, que promueve la disciplina, el orden y la eficiencia en la realización de actividades académicas, en coherencia con el enfoque constructivista que guía el modelo educativo de la UIDE.

A través de la herramienta digital que estamos elaborando pretendemos:

- Fomentar la autonomía del estudiante.
- Integrar el uso significativo de las TIC en el proceso de aprendizaje.
- Mejorar el rendimiento académico mediante estrategias de aprendizaje activo.
- Colaborativo y autorregulado.

4.2.2 ¿Qué problemáticas resuelve?

Las problemáticas que pretendemos resolver son:

- Falta de hábitos de estudio que repercute negativamente a la comprensión, concentración y preparación académica.
- Mal uso de las TIC dentro de la pedagogía porque suele usarse como un extra, un añadido (ejemplo para consultas, enviar tareas, etc.) en lugar de integrarlas de manera transversal en los objetivos de aprendizaje.
- Desmotivación por parte de los estudiantes por manejar una educación tradicional que no se alinean a estilos de aprendizajes modernos con la inclusión de las TIC.

4.3 Las exigencias que tiene.

4.3.1 ¿Cómo se va a hacer?

Este proyecto será desarrollado mediante las siguientes fases:

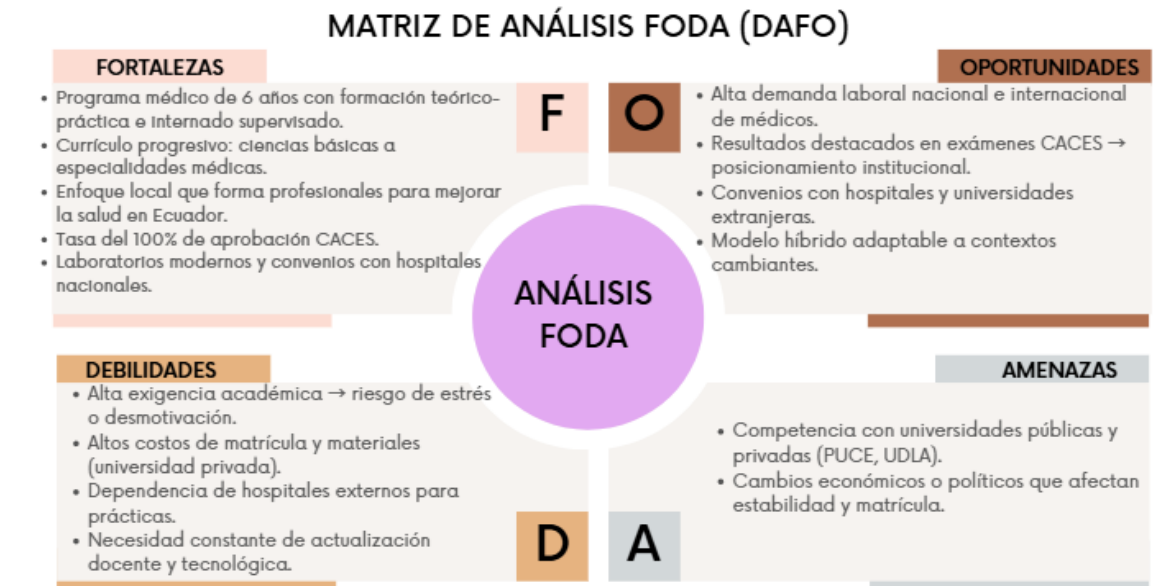
- **Diagnóstico inicial:** Encuestas y focus groups a estudiantes para identificar hábitos actuales.
- **Diseño de la plataforma:** Creación de módulos digitales que integren gamificación, retos, seguimiento personalizado, y recursos interactivos.
- **Implementación piloto:** Uso de la plataforma durante un semestre en la asignatura “Estructura y Función del Cuerpo Humano”.
- **Evaluación:** Encuestas post-uso, análisis de participación y comparación de resultados académicos.

Se exigirá una planificación cuidadosa, desarrollo técnico de los materiales educativos digitales y una evaluación constante del impacto.

4.4 Análisis FODA

- De la institución en la carrera de medicina

Imagen 1

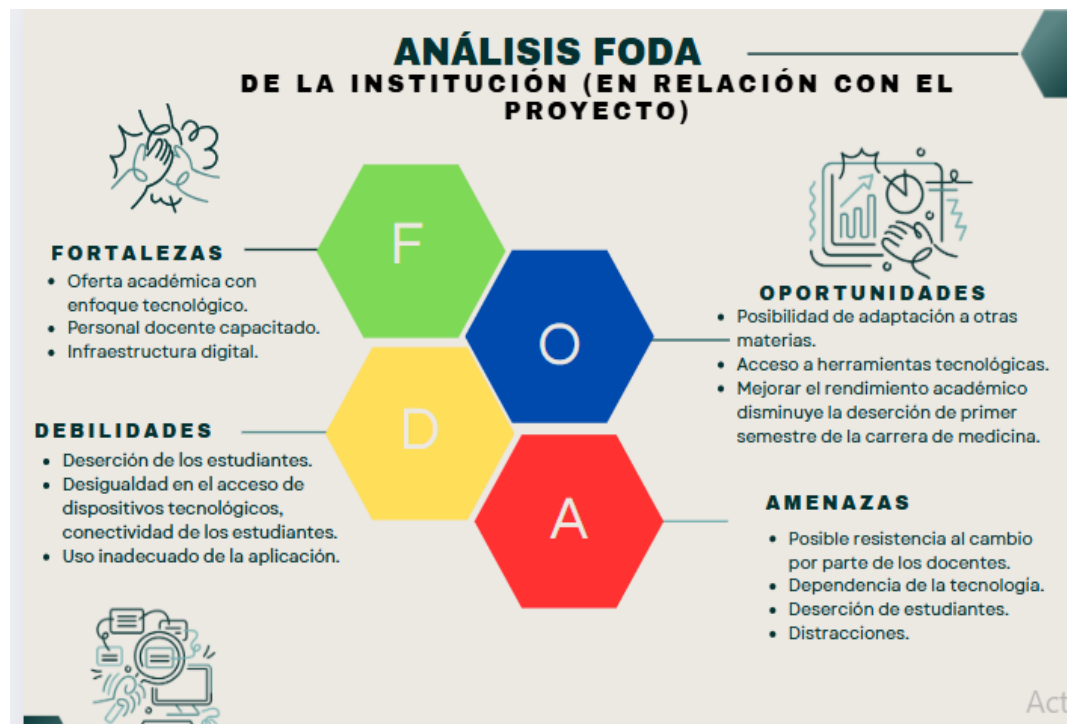


Fuente: Universidad Internacional del Ecuador (UIDE)

Elaboración: Propia

- Del proyecto

Imagen 2



Elaboración: Propia

4.5 Compromisos y deberes de los principales agentes involucrados en la educación

a. Compromisos y deberes en relación con el alumnado

- Fomentar hábitos de estudio responsables.
- Garantizar un entorno digital seguro para aprender.
- Asegurar el derecho a una educación de calidad e inclusiva.
- Respetar el ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante.
- Motivar la participación en clases y actividades.
- Ofrecer apoyo para el manejo del estrés y la organización del tiempo.
- Facilitar recursos educativos accesibles para todos los estudiantes.

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

- Mantener comunicación respetuosa y constante sobre el uso de la plataforma y progreso del estudiante.
- Proteger la privacidad y manejar con ética la información personal y académica.
- Informar a las familias sobre las fechas importantes y procedimientos académicos.
- Promover la colaboración entre tutores, estudiantes y docentes para el éxito académico.
- Brindar orientación sobre cómo apoyar el aprendizaje en casa.

c. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Respetar y alinearse con la misión, visión y valores institucionales de la universidad, y la carrera de medicina.
- Aportar al fortalecimiento de la innovación pedagógica mediante el uso de la TIC.
- Mantener el compromiso con la calidad académica y la mejora continua.
- Cumplir con la malla curricular para lograr el perfil esperado del egresado.
- Participar en actividades institucionales y comités académicos.
- Promover la investigación y actualización científica entre estudiantes y docentes.
- Contribuir a la inclusión y diversidad dentro de la comunidad educativa.

d. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- Apertura al cambio.
- Participar en capacitaciones para mejorar metodologías de enseñanza.
- Fomentar el trabajo colaborativo y la comunicación efectiva.
- Ofrecer apoyo mutuo en dificultades académicas o personales.
- Respetar la diversidad de ideas y perspectivas.

e. Compromisos y deberes en relación con la profesión

- Desarrollar con profesionalismo todas las actividades del proyecto, priorizando el bienestar y aprendizaje del estudiante.
- Promover la formación continua en tecnologías educativas y pedagogías activas.
- Mantener la confidencialidad de la información académica y personal del alumnado.
- Actuar con integridad, honestidad y ética profesional en todas las etapas del proyecto
- Actualizarse permanentemente en su área de especialidad.
- Inspirar vocación y compromiso en los estudiantes.
- Adaptar la enseñanza a las necesidades y contexto de los estudiantes.

f. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- Promover en los estudiantes el sentido de responsabilidad social y profesional.
- Fomentar el respeto por la diversidad cultural y social.
- Contribuir a la salud comunitaria mediante actividades de servicio.
- Impulsar la ética y el compromiso en la profesión médica.
- Participar en campañas de prevención y promoción de la salud.
- Colaborar con instituciones para mejorar la educación y atención en salud.

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

4.6.1 Introducción

En la educación actual, existe una amplia variedad de herramientas y recursos tecnológicos que permiten a los estudiantes explorar temas más allá de los límites del aula, investigar en línea y colaborar con compañeros a nivel global (Vargas et al., 2024). Para los docentes, esta integración implica adaptabilidad y desarrollo de nuevas competencias pedagógicas, enfocadas en el acompañamiento, la retroalimentación y el diseño de experiencias de aprendizaje significativas.

Las plataformas digitales permiten adaptar el contenido según las necesidades individuales de cada estudiante, fomentando la inclusión y mejorando el rendimiento académico (Vargas et al., 2024). Asimismo, propician la comunicación efectiva entre todos los actores del proceso educativo, facilitando la resolución de dudas, el intercambio de ideas y la construcción colaborativa del conocimiento.

Con la elaboración de la guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje, pretendemos que se establezca un conjunto de buenos hábitos de comunicación en los estudiantes de primer semestre del programa de Medicina de la UIDE que cursan la asignatura “Estructura y Función del Cuerpo Humano”. Además, que faciliten la interacción eficaz, respetuosa y productiva entre docentes, tutores y estudiantes en la plataforma digital del curso, que a su vez generen un entorno de aprendizaje colaborativo, inclusivo y motivador que favorezca el desarrollo de hábitos de estudios sólidos y el rendimiento académico que estén alineadas con las metodologías de aprendizaje (gamificación, ABP, flipped classroom, clase invertida) y con los recursos tecnológicos disponibles.

Dentro de nuestro proyecto, el desarrollo de la plataforma tiene como objetivo fomentar la colaboración y la participación de los estudiantes. Buscamos crear un espacio donde todos se involucren, compartan ideas, comenten, reflexionen y trabajen en equipo. Asimismo, se promoverá una retroalimentación oportuna y constructiva, garantizando que docentes y tutores respondan con prontitud, orienten mejores y reconozcan las buenas contribuciones.

Guía de buenas prácticas que los estudiantes y docentes deben saber para manejar nuestra plataforma en Canvas:

a. Docente – estudiante

- Usar avisos semanales para orientar al alumnado sobre la semana próxima: actividades, entregas, retos, foros de debate, clase síncrona.
- Mantener presencia activa en los foros, moderando debates, reconociendo aportes, haciendo preguntas orientadoras para promover profundidad en las discusiones.
- Proporcionar instrucciones claras acerca de cada actividad: objetivos, tarea, aplicaciones a usar, entregables, rúbricas de evaluación.
- Ofrecer retroalimentación individual o grupal tras cada reto o actividad relevante, en un plazo para que los estudiantes aprovechen mejoras.
- Crear espacios de tutoría síncrona o asíncrona donde los estudiantes puedan plantear dudas, reflexionar y planificar juntos.

b. Estudiantes - Estudiantes:

- En foros de debate, cada estudiante debe intervenir al menos una vez y comentar la aportación de un compañero, siguiendo un formato de reflexión-respuesta.
- Fomentar trabajo en equipo: retos grupales donde cada miembro asuma un rol, comuniquen progresos y compartan recursos a través de la plataforma colaborativa.

- Uso adecuado del chat y foros: evitar mensajes fuera de contexto, excesivo uso de emojis o lenguaje informal poco apropiado.
- Mantener respeto y diversidad: evitar comentarios peyorativos, discriminatorios o invasivos; valorar la contribución de todos.

c. Comunicación en foros - debates virtuales

- Al iniciar un foro, el docente plantea una pregunta abierta (ejemplo: “¿Cómo aplicarías la técnica Pomodoro para organizar tu estudio en el módulo de huesos y músculos?”) e indica que cada participante debe responder y comentar al menos a un compañero.
- Establecer plazos claros de intervención (ejemplo, respuestas antes del día 4 de la semana) y comentarios antes del día 7.
- Moderar activamente: corregir aportes, invitar a estudiantes que no han participado, destacar buenas aportaciones.
- Cerrar el foro con una síntesis del docente que recoja las ideas clave, incorpore reflexiones y plantee la siguiente actividad.

d. Sesiones sincrónicas (videoconferencias)

- Antes de la sesión: Enviar agenda breve, indicar duración, tecnología a utilizar (Zoom), normas de participación (micrófono silenciado al inicio, cámara encendida si es posible, presencia activa).
- Durante la sesión: ingresar a la plataforma con el nombre completo, realizar rondas de participación, usar encuestas rápidas, breakout rooms para pequeñas discusiones, aprovechar mapas mentales o pizarras colaborativas (padlet).
- Final de la sesión: Resumen de los puntos clave, preguntas abiertas, indicar las actividades de la semana y recordatorio de plazos.
- Grabación de la sesión, disponibilidad del enlace para quienes no asistieron.

e. Recursos y tecnologías utilizadas

- Plataforma principal: Canvas
- Herramientas colaborativas: Google Docs (diario digital), Padlet (foros reflexivos), Quizizz (juegos de hábitos de estudio), mapas mentales, etc.
- Canales de comunicación: correo institucional, foros del curso, chat de la plataforma, tutorías por Zoom.
- Comunicación previa: video introductorio, manual de métodos de estudio, calendario.

- Hay que asegurar que los estudiantes reciban formación en el uso de las herramientas al inicio.

f. Normas de “lo que se debe evitar”

- No usar lenguaje coloquial excesivo, jerga, acrónimos poco claros, emojis descontrolados en canales formales.
- No abandonar o ignorar preguntas en foros/chat que otros estudiantes puedan tener.
- No interrumpir sesiones sincrónicas con sonido u otras distracciones: silenciar micrófono si no se está hablando.
- No publicar mensajes fuera de contexto en foros temáticos, ni usar los grupos como mero chat social sin relación con la asignatura.
- Evitar compartir información personal o sensible de compañeros sin consentimiento.
- No introducir herramientas nuevas sin explicación previa que asegure que todos puedan usarlas.

g. Procedimientos y responsabilidades

- **Docentes:** definir y publicar normas de comunicación al inicio; enviar primeros anuncios; moderar foros; responder dudas en plazo; facilitar formación de herramientas.
- **Tutores virtuales:** apoyar a estudiantes que tienen dificultad con la tecnología o hábitos de estudio; realizar check-in semanal con un grupo pequeño de estudiantes; reportar al docente sobre dificultades.
- **Estudiantes:** leer la guía; cumplir con las normas de comunicación; participar en las actividades foros, retos, sesiones; registrar en el diario digital sus hábitos de estudio; respetar tiempos de entrega y participación.
- **Cronograma de comunicación:** Reunión de bienvenida (Semana 0), envío del vídeo introductorio, primer video de presentación, tutorías semanales.
- **Mecanismo de retroalimentación:** encuesta al inicio y al final del curso para evaluar percepciones de comunicación y hábitos de estudio; revisión de participación en foros/chat; informe final de resultados.

h. Indicadores de seguimiento - evaluación de la comunicación

- Porcentaje de estudiantes que participan en foros al menos una vez por semana.
- Tiempo promedio de respuesta del docente/tutor a las dudas planteadas (meta <48h).
- Número de actividades entregadas en plazo que incluyen interacción colaborativa.
- Autoinforme del diario digital: número de entradas realizadas por estudiante.

- Resultado académico comparativo: notas del semestre vs. semestre previo sin esta metodología.
- Encuesta de satisfacción al final del curso: “¿La comunicación del curso fue clara y oportuna?” (escala 1–5).

i. Recursos de apoyo y formación

- Manual de métodos de buenas prácticas de estudio, lectura, planificación.
- Video tutoriales para el uso de la plataforma y herramientas (YouTube).
- Sesiones de tutoría técnica: “Cómo usar Google Docs, Padlet, Quizizz”.
- Preguntas frecuentes dentro de la plataforma.

4.7 Diseño de materiales educativos digitales.

4.8 Contextualización

Los estudiantes serán 50 alumnos de primer semestre del paralelo B de la carrera de Medicina de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) en la materia de Estructura y Función del Cuerpo Humano. Ellos están adaptándose a un nuevo dinamismo académico y una forma de aprendizaje, por lo que este curso busca que los estudiantes exploren la organización estructural del cuerpo, los aparatos y sistema.

Las clases serán realizadas de manera virtual con el manejo de la plataforma Canvas. La unidad didáctica se denomina Estructura y Función del Cuerpo Humano, donde el tema es el hábito de estudio y aplicación de la TIC en el aprendizaje del cuerpo humano. Se llevará a cabo en tres sesiones una por semana que tienen una duración de 60 minutos.

4.9 Objetivos

- **OE1:** Ejecutar la herramienta Canvas como recurso digital para organización de tiempo y productividad.
- **OE2:** Diseñar una propuesta metodológica para integrar la aplicación Canvas en el desarrollo de hábitos de estudio.
- **OE3:** Evaluar las estrategias pedagógicas por medio de la herramienta y planificación para la mejora del hábito de estudio.

4.10 Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Imagen 3



Elaboración: propia

4.11 Recursos digitales educativos planteados

- **Sesión 1:** se apoya en “Explorando hábitos que transforman”

Recursos: Video generado en CapCut que nos permite integrar voz, música y transiciones, donde se podrá explorar el concepto, diferentes hábitos de estudio.

Justificación: esta sesión es importante porque nos permite identificar las fortalezas y debilidades de los hábitos de estudio de los estudiantes.

- **Sesión 2:** “Técnicas de estudio aplicadas al cuerpo humano”

Recurso: se utiliza Padlet como foro reflexivo, esta actividad será realizada de manera individual.

Justificación: se presenta nuevas técnicas de estudio aplicadas al tema huesos y músculos con el objetivo de integrar herramientas TIC en la planificación del estudio y sobre todo se adapta a los diferentes ritmos de aprendizaje.

- **Sesión 3:** Comprensión lectora

Recurso: Para esta actividad hemos seleccionado Kahoot donde se observará un cuestionario interactivo, al igual que permite crear retos individuales o grupales sobre hábitos de estudio.

Justificación: Se da lectura a un capítulo del texto base con el fin de desarrollar una lectura comprensiva. Además, que permite aplicar estrategias de comprensión lectora, análisis, integración de la TIC y metodología de clase invertida.

4.12 Preguntas de reflexión

1. ¿Qué instrumentos aplicaremos para crear una motivación en un entorno virtual?

Nosotros partimos de la idea de crear dinámicas lúdicas, ya que la motivación dentro de los entornos virtuales se fortalece mediante estrategias activas y participativas que promuevan la curiosidad y la interacción. Integrar las dinámicas lúdicas, retos, juegos, video, etc. ayudan a mantener la atención del estudiante y crear un ambiente de comunidad dentro del aula.

2. ¿Cómo garantizaremos que los estudiantes mantengan el interés dentro de la plataforma?

Para lograrlo, disponemos de un instrumento de actividades lúdicas que facilita la interacción y la participación de los estudiantes, favoreciendo su interés en el proceso formativo. Además, el docente desempeña un papel fundamental: es responsable de mantener una comunicación constante y empática, proporcionando retroalimentación oportuna que reconozca los logros y metas alcanzadas por los estudiantes. De este modo, se refuerza el valor de la participación y se incrementa el compromiso de los estudiantes con su formación académica.

3. ¿Cómo se adaptará el uso de la plataforma a situaciones externas?

Si bien inicialmente no se priorizó la consideración de situaciones externas, en la actualidad la universidad y los medios digitales han evolucionado y se han integrado plenamente en la vida cotidiana, convirtiendo la tecnología en un recurso accesible y disponible en todo momento. Sin embargo, para garantizar la inclusión y accesibilidad, es fundamental valorar no solo el acceso tecnológico sino también las necesidades individuales de cada estudiante, especialmente en el contexto de una universidad privada. De esta manera, se puede asegurar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades para participar y aprender, sin importar su situación personal.

4. ¿Cómo evaluaremos si las herramientas aplicadas realmente aumentan la motivación de los estudiantes?

Desde el inicio nos planteamos esta pregunta, pues consideramos interesante analizar el desempeño que los estudiantes pueden alcanzar a lo largo de la actividad. Para ello, se evaluará

el impacto de la plataforma a través de distintos indicadores, como la interacción, la participación y los resultados observados.

Asimismo, se establecerán parámetros que permitan analizar la permanencia, la asistencia y la participación en los foros dentro de la plataforma, con el fin de determinar si las herramientas implementadas contribuyen efectivamente a incrementar la motivación estudiantil.

5. ¿Qué competencias desarrollan los estudiantes?

Desde un inicio teníamos claro que el proceso de aprendizaje de los estudiantes desarrollaría diversas competencias. Aspiramos que, con la plataforma los estudiantes desarrollen competencias digitales, comunicativas, colaborativas y sobre todo de autonomía en el aprendizaje. Por consecuencia se fortalezcan las habilidades para resolver problemas, gestionar su tiempo, usar herramientas tecnológicas, participar activamente en actividades virtuales y construir conocimiento de manera crítica y responsable, estas habilidades contribuyen a formar profesionales autónomos, capaces de adaptarse a entornos tecnológicos cambiantes y de integrar las TIC en su práctica académica y profesional.

4.13 Elaboración de material multimedia

Como hemos mencionado la materia en la que se trabajara es Estructura y Función del Cuerpo Humano que será dividido en secciones por cada semana que tendrá una duración de 60 minutos. En el cual se abordará los siguientes contenidos: introducción a los hábitos de estudio; técnicas de estudio aplicadas al cuerpo humano; comprensión lectora sobre los planos anatómicos.

Los estudiantes están en un proceso de transición hacia dinámicas más complejas de la educación superior. En este contexto el reto principal está en desarrollar hábitos de estudios eficientes y comprender cómo las TIC pueden mejorar su autonomía, organización y rendimiento académico.

Consumo audiovisual de los estudiantes de Medicina:

- Consumen contenido dentro de redes sociales (TikTok, Reels); videojuegos; Youtube; Instagram-Tomas- Tu nota; Snapchat; BeReal; Streaming (Spotify, Netflix, Magis tv).
- Prefieren recursos interactivos y visuales para comprender la organización del cuerpo humano.
- Utilizan plataformas como Canvas, Perplexity, ChatGPT, Google, Moodle.

Los estudiantes muestran mayor atención hacia herramientas breves, dinámicos y de fáciles navegaciones. Por ello, los recursos multimedia se orientan a combinar audio, imagen, interactividad para conectar con sus formas reales de aprendizaje digital.

4.14 Preguntas de reflexión previas al guion multimedia:

a. ¿Qué?

El material se centrará en hábitos de estudio, técnicas aplicadas a la materia de Estructura y Función del Cuerpo Humano y la relación entre el uso adecuado de la TIC y el rendimiento académico. Las actividades están dentro de Canvas.

Link de Drive con contenido: https://drive.google.com/drive/folders/1AitexKyz-p7VgeqduDPPjqSoXZ_Mnr0?usp=share_link

b. ¿Para quién?

El material está diseñado para estudiantes de primer semestre de Medicina entre 18 a 19 años, caracterizados por: ritmos de aprendizaje variados; alta carga académica; mala organización de tiempo; familiarización con entornos virtuales; preferencia por contenido rápido por medios audiovisuales atractivos. Estudiantes que requieren recursos breves, dinámicos, concretos y con aplicación práctica para mejorar su aprendizaje autónomo.

c. ¿Para qué?

La intención es fortalecer hábitos de estudio efectivos e incorporar la TIC y diversas herramientas en el aprendizaje de la materia Estructura y Función del Cuerpo Humano que apoyen el proceso, con estas acciones se busca mejorar el rendimiento académico en la educación de los alumnos y, al mismo tiempo, fomentar la autonomía y el aprendizaje activo en los estudiantes.

d. ¿Cómo?

Se plantea trabajar con herramientas digitales como: Genially, CapCut, Canvas, Google classroom, forms, donde cada recurso integrará componentes visuales, auditivos e interactivos con el fin de ofrecer experiencias de aprendizaje más completas y enriquecedoras.

- Genially: para crear una infografía con efectos, iconos.
- Canvas: para proporcionar contenido del material (lecturas, videos, etc.).

- CapCut: para crear videos con información y audio para explicar introducir el tema de cada sesión.
- Kahoot: para juegos, evaluaciones y dinámicas.
- Padlet: para crear foros individuales o grupales.
- Teams-Zoom: para las reuniones asincrónicas.

Lo que pretendemos es que cada recurso combine imagen, sonido o interactividad, de modo que el contenido sea completo y pedagógicamente significativo.

e. ¿Cuándo?

Los 3 recursos se aplicarán en sesiones semanales de 60 minutos:

Sesión 1: Exploración de hábitos de estudio (15 min de uso del recurso).

Sesión 2: Técnicas de estudio aplicadas al cuerpo humano (20 min).

Sesión 3: Comprensión lectora en Canvas (15 min).

4.15 Herramientas tecnológicas para usar en el guion multimedia

Se propone utilizar herramientas flexibles que puedan ajustarse a las necesidades de los estudiantes, para desarrollar hábitos de estudio efectivos. Todos los recursos o herramientas propuestos buscan que el estudiante avance hacia un rol activo, autónomo e interactivo. De esta manera, cada recurso combina imágenes e interactividad de modo que el contenido sea completo y pedagógicamente significativo.

Las herramientas elegidas potencian la claridad visual, la interactividad:

Kahoot: Permite crear retos individuales o grupales sobre hábitos de estudio.

Canvas: Integración del material, es la plataforma donde los estudiantes podrán visualizar los recursos. Posee imágenes, iconos.

CapCut: Herramienta de edición de video que permite integrar voz, música y transiciones.

4.16 Diferentes recursos: Pexels, Youtube, Pinterest, Google Images, Leonardo Ai; Textos-Biblioteca UIDE.

- Banco de imágenes, videos libres, textos para complementar los contenidos.
- Estas herramientas permiten una experiencia multimedia completa y profesional.

4.17 Guiones multimedia

4.17.1 Guion multimedia 1:

Título: Explorando hábitos que transforman

Descriptivo: video introductorio sobre los hábitos de estudio de 2:30 minutos que fue elaborado en CapCut, narrado por una voz artificial y acompañado de material audiovisual, música de fondo y textos de PDF. Explica las técnicas de hábitos de estudio y su relación con la carrera de medicina.

Base didáctica: reconocer hábitos de estudio que influyan positivamente en el rendimiento académico.

Tipo de recurso: Video, imágenes, música, lecturas-PDF.

Parametrización: El video está diseñado con elementos interactivos que permiten al estudiante participar activamente en su aprendizaje, permite reforzar los contenidos.

Archivador:

- **Video elaborado en CapCut.**

https://drive.google.com/drive/folders/1C2_a-r4ZlqJ-NXSn0nM38U3Jp0K0mUIU

- **Imágenes obtenidas:**

<https://www.uide.edu.ec/instalaciones-campus-loja/>

- **Texto hábitos de estudio.**

<https://www.ebc.mx/ventana/buenos-habitos-de-estudio-que-son-ejemplos/>

<https://www.britishcouncil.org.mx/blog/habitos-de-estudio>

[https://ucc.edu.co/actualidad-ucc/noticias/Paginas/tips-para-mejorar-la-concnetracion-y-](https://ucc.edu.co/actualidad-ucc/noticias/Paginas/tips-para-mejorar-la-concnetracion-y-motivar-el)
[motivar-el](https://ucc.edu.co/actualidad-ucc/noticias/Paginas/tips-para-mejorar-la-concnetracion-y-motivar-el)

[estudio.aspx?srsId=AfmBOorrZQ2RnyH9wGXVw4p72pSuHp5ukVuw5VS9edu1ep3w7l7E](https://ucc.edu.co/actualidad-ucc/noticias/Paginas/tips-para-mejorar-la-concnetracion-y-motivar-el-estudio.aspx?srsId=AfmBOorrZQ2RnyH9wGXVw4p72pSuHp5ukVuw5VS9edu1ep3w7l7E7yzG)
[7yzG](https://ucc.edu.co/actualidad-ucc/noticias/Paginas/tips-para-mejorar-la-concnetracion-y-motivar-el-estudio.aspx?srsId=AfmBOorrZQ2RnyH9wGXVw4p72pSuHp5ukVuw5VS9edu1ep3w7l7E7yzG)

4.17.2 Guion multimedia 2:

Título: Técnicas de estudio aplicadas al cuerpo humano

Descriptivo: foro de debate interactivo realizado en la plataforma Padlet, diseñado como un espacio de participación y reflexión entre los estudiantes. Este foro incluye imágenes relacionadas con diversas técnicas de estudio.

En el foro se presenta una pregunta central que invita a los estudiantes a reflexionar sobre la técnica de estudio que más les gusta o les resulta más útil, fomentando la expresión de sus opiniones y experiencias. Además, la plataforma ofrece iconos interactivos que permiten a cada estudiante participar activamente, ya sea comentando, reaccionando a las publicaciones de sus compañeros o aportando contenido adicional. Este formato no solo promueve la interacción y el intercambio de ideas, sino que también facilita la visualización de diferentes perspectivas, generando un ambiente de aprendizaje colaborativo. La combinación de imágenes, preguntas orientadoras y herramientas de participación hace que el foro sea dinámico, atractivo y pedagógicamente eficaz para explorar y comparar técnicas de estudio.

Base didáctica: ilustrar y motivar la discusión sobre las estrategias de aprendizaje más efectivas o preferidas por cada estudiante.

Tipo de recurso: imágenes, lecturas, link, emojis, reacciones.

Parametrización: retos con interactividad en cada uno de los temas a través de etiquetas, ventanas y enlaces, permite participar, explorar diferentes técnicas de estudio.

Archivador:

- **Padlet sobre hábitos de estudio.**

<https://padlet.com/jesenearomero/clon-de-foro-nueva-tecnica-de-estudio-que-descubra-atvhgmo8qj2pp0t6>

- **Texto técnicas y hábitos de estudio.**

<https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/10-tecnicas-de-estudio-que-pueden-potenciar-tu-aprendizaje>

- **Dinámicas de técnicas de estudio para medicina.**

<https://mirial.es/blog/estudiante-medicina/81-11-dinamicas-de-estudio-para-estudiantes-de-medicina>

- **Imágenes obtenidas.**

https://www.seaart.ai/es/create/image?utm_source=google&ad=WWGGKW044068&gad_source=1&gad_campaignid=22871267947&gclid=CjwKCAiAz_DIBhBJEiwAVH2XwKWtiy09tOv0N3LyEdNSl-tFqT4MkU8DWTKNy00wYAkYDamWwhVbxhoCzgIQAvD_BwE&id=f8172af6747ec762bcf847bd60fdf7cd&model_ver_no=2c39fe1f-f5d6-4b50-a273-499677f2f7a9

<https://www.bioecoactual.com/2015/12/09/la-importancia-de-los-habitos-de-estudio/>

4.17.3 Guion multimedia 3:

Título: Comprensión lectora

Descriptivo: Este recurso se presenta a través de Kahoot, una herramienta interactiva que permite evaluar y reforzar el conocimiento de los estudiantes mediante preguntas de opción múltiple. La plataforma utiliza colores llamativos, música de fondo y temporizador, creando un entorno dinámico y motivador para el aprendizaje. Además, las preguntas pueden incluir imágenes para contextualizar los contenidos y hacerlos más atractivos. Kahoot ofrece calificación instantánea y la posibilidad de utilizar emojis y reacciones, lo que fomenta la participación y el aprendizaje lúdico, haciendo que los estudiantes se involucren de manera inmediata en la actividad.

Base didáctica: promover la comprensión lectora y la retención de información, desarrollando habilidades para interpretar textos y responder preguntas de manera crítica y precisa.

Tipo de recurso: Herramienta interactiva digital; incluye preguntas de opción múltiple, imágenes, música de fondo, temporizador, calificación instantánea y emojis.

Parametrización: Las preguntas están organizadas en bloques temáticos que permiten evaluar distintos aspectos de la comprensión lectora. Cada bloque incluye temporizador para generar dinamismo, calificación automática para retroalimentación inmediata, y elementos visuales como imágenes y emojis para motivar la participación. Los estudiantes pueden interactuar de

manera individual o grupal, siguiendo su propio ritmo de aprendizaje, mientras reciben refuerzos y desafíos adaptados a sus respuestas.

Archivador:

- **Link del kahoot.**

<https://play.kahoot.it/v2/gameblock?quizId=a208ca03-2c39-4776-8cb8-1b085d835538>

- **Textos base de la carrera de medicina.**

<https://user-biackli.cld.bz/Moore-Anatomia-9ed>

- **Imágenes de pinterest:**

<https://es.pinterest.com/pin/12314598976388417/>

- **Sonido de fondo del Kahoot.**

<https://www.youtube.com/watch?v=8YGlzSl6cxU>

4.18 Contenido elaborado en la plataforma isEazy:

Objetivo: Desarrollar un curso interactivo en isEazy que ayude a los estudiantes de Medicina (primer semestre) a fortalecer sus hábitos de estudio, utilizando las TIC para mejorar su autonomía, organización y rendimiento académico

4.18.1 Proceso

- Crear una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita.

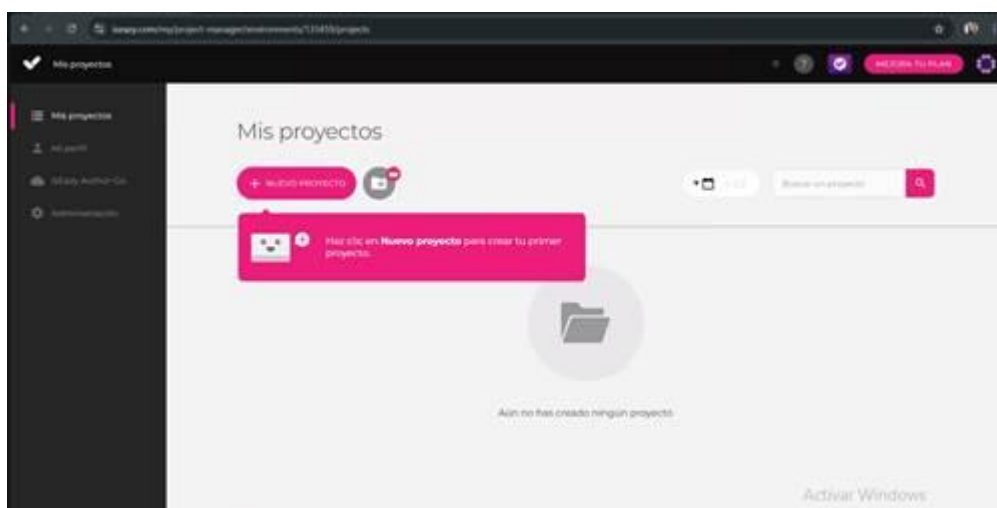


Imagen 4: Creación del curso express

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

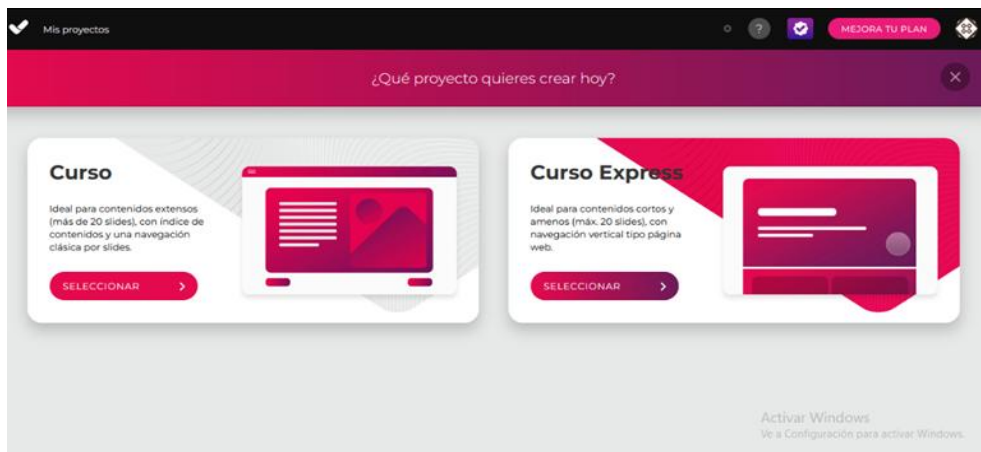


Imagen 5. Creación del curso express

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

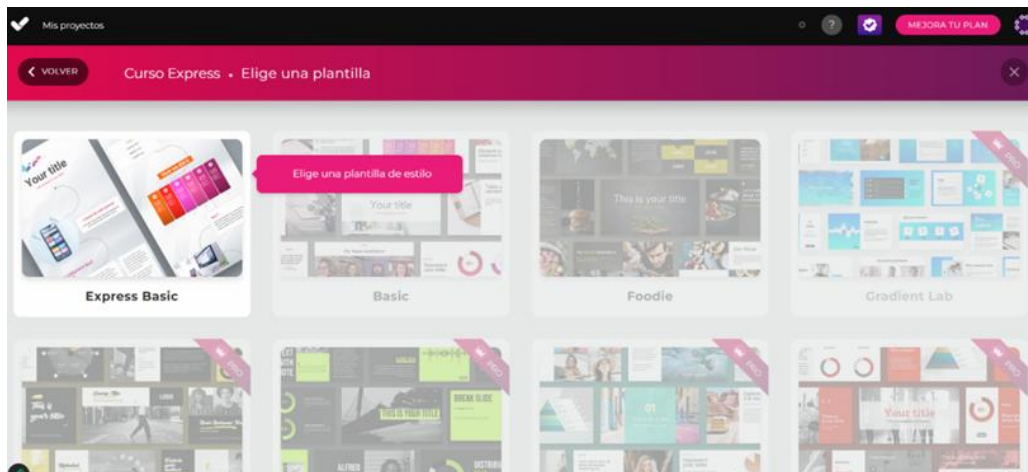


Imagen 6. Creación del curso express

- Comenzamos a redactar y crear las láminas de nuestro proyecto, como primer punto creamos una pestaña sobre la bienvenida.



Imagen 7: Diapositiva del tema

- Usamos recursos interactivos como Genially para explicar los beneficios de los buenos hábitos de estudio.



Imagen 8. Diapositiva de los beneficios de los buenos hábitos

- Adjuntamos un video sobre hábitos de estudio obtenido de Tik-Tok.

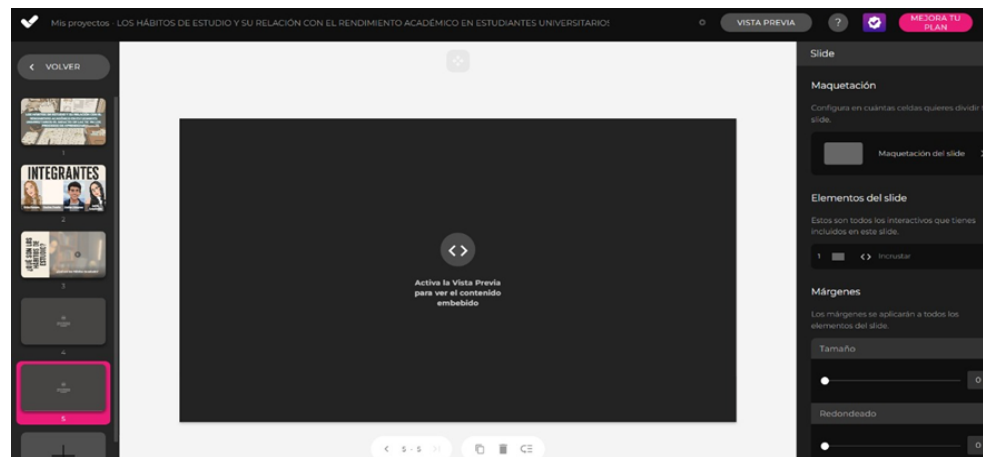


Imagen 9. Diapositiva del video de tik-tok

- Incorporar los recursos audiovisuales creados en las actividades previas y enlazarlos con las diapositivas para preparar la maquetación del estándar SCORM.

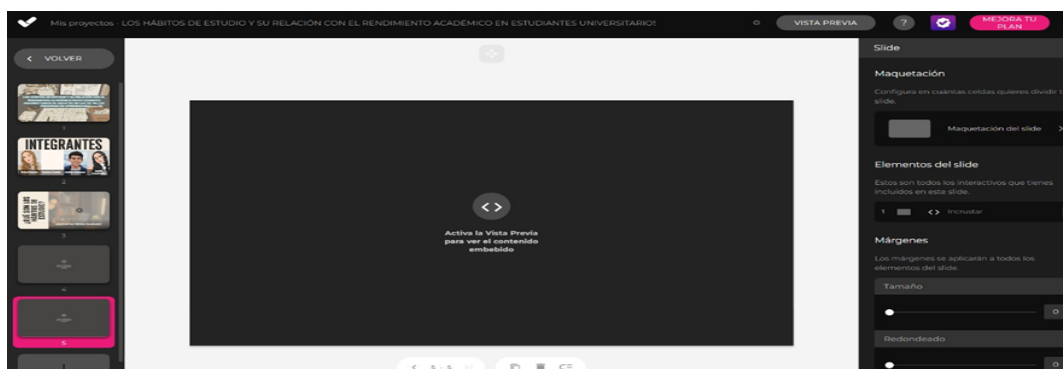


Imagen 10. Diapositiva del recurso audiovisual.

- Se aplicó una evaluación final en formato de encuesta, compuesta por 10 preguntas de opción múltiple, con el fin de obtener información más precisa para los objetivos de la investigación propuesta en el proyecto.

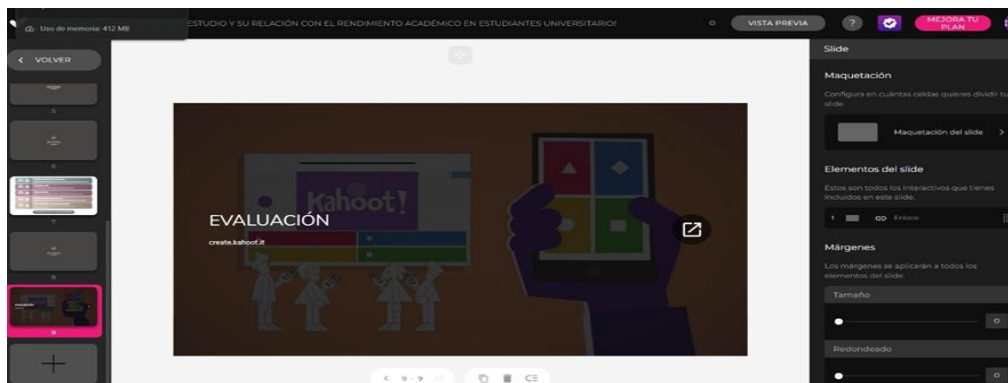


Imagen 11. Diapositiva de Kahoot.

4.18.2 Enlace del material

https://iseazy.com/dl/5de27f1154b84452846c0ece04f8f3dd#/slide/Xnx_is2PK

4.19 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

4.19.1 Componentes que intervienen en el proceso educativo

Los estudiantes serán alumnos de primer semestre de la carrera de Medicina de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) en la materia de Estructura y Función del Cuerpo Humano. Ellos están adaptándose a un nuevo dinamismo académico o una nueva forma de aprendizaje. Los hábitos de estudio se plasman en los comportamientos que adoptan los estudiantes como organización de horarios, uso adecuado de las herramientas tecnológicas, entre otros.

Contaremos con docentes médicos del primer semestre afines a la materia Estructura y Función del Cuerpo Humano. El proceso de enseñanza se desarrollará mediante una plataforma digital donde las actividades serán virtuales, se planea diseñar diversos contenidos como retos, actividades con el fin de asegurar su acceso. Además, contaremos con tutores virtuales que brinden conocimiento sobre los contenidos, aclaren dudas y fortalezcan los hábitos de estudio.

4.19.2 Cuestiones pedagógicas para tener en cuenta:

La acción es aplicable a un programa general de formación de los estudiantes de medicina de primer semestre. Sin embargo, vamos a tomar como base la materia Estructura y Función del Cuerpo Humano para el proyecto, pero no será aislada de otras materias especialmente en cuanto a hábitos de estudio y planificación de tiempo.

Se adoptará una pedagogía con un enfoque de clases invertidas, aprendizaje basado en proyectos (ABP), gamificación, retos, aprendizaje autónomo y colaborativo.

4.19.3 Actividades:

Las actividades se llevarán de manera online, mediante dos horas de trabajo autónomo que la materia tiene en su malla. Se propone que el alumno desarrolle el registro de un diario digital donde crearán un registro de hábitos diarios (incluye tiempo, reflexión de la efectividad).

Otra actividad sería los retos digitales donde los estudiantes crean un video corto de uno a dos minutos, en el cual, se explica una técnica efectiva como la técnica pomodoro o el uso de mapas mentales del tema visto en esa semana de clases. Otra actividad es el reto de lectura digital, los estudiantes deberán leer uno o dos capítulos del libro base de la materia con el fin que se registre su progreso, donde existirá un espacio para el debate entre los estudiantes, al igual que compartan dudas o las cosas más interesantes y puedan intercambiar reseñas y herramientas. Además, crearemos un espacio de juego que tendrá como base los hábitos de estudio, el objetivo será crear un juego con preguntas de hábitos de estudio, técnicas de aprendizaje y consejos útiles, los estudiantes pueden jugar en equipos o de manera individual.

El modo de evaluación será formativo, se cuenta con retroalimentación mediante retos, cuestionarios, sumativas (proyecto o evaluación finales del semestre) donde se compare el rendimiento académico formal (notas) antes y después del uso de la plataforma.

4.19.4 Usos del entorno:

La plataforma contará con los recursos didácticos como lecturas, videos, guías de estudio. Las instrucciones de cada reto o actividad, al igual que el calendario de entregas de dichas actividades. De la misma manera, se plantea crear foros de discusión, recordatorios, existirá un espacio de comunicación entre el docente y estudiante para resolver dudas y tutorías.

Posteriormente, se creará espacios colaborativos como juegos en equipo, intercambio de estrategias de estudio, foros grupales con el fin de fomentar las relaciones dentro del grupo de estudiantes.

4.19.5 Recursos de apoyo

Contaremos con una serie de recursos de apoyo. Entre ellos destacamos:

- **Metodológicos:**
 - Metodología de gamificación.
 - Manual de métodos de buenas prácticas de estudio, lecturas comprensivas, planificación manejo del tiempo.

- Generación de un manual de estudiante en el que incluiremos explicación sobre la metodología, horarios y cualquier cuestión que consideremos relevante.
- Utilizaremos la plataforma Cavná para crear los retos y actividades.
 - **Documentales:**
 - Recursos digitales como lecturas, videos, infografías sobre técnicas de estudio.
 - Repositorio virtual de bibliografía.
 - **Informativos:**
 - Tutorías sobre el uso de la plataforma digital.
 - Mensajes previos al curso.
 - **Relacionales:**
 - Crear un espacio de intercambio de experiencias de estudio entre los estudiantes mediante foros. Trabajos grupales virtuales como foros, debates.
 - Tutorías.
 - **La tarea para realizar consiste en:**
 - Cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido: El curso tendrá una duración de 3 meses de manera virtual, con sesiones de 2 horas semanales.
 - La estructura de este contenido:
 1. Video de introducción al manejo de la plataforma.
 2. Manual de métodos de buenas prácticas de estudio, lecturas comprensivas, planificación y manejo del tiempo.
 3. Recursos digitales como lecturas, videos, infografías sobre técnicas de estudios.
 4. Metodología de gamificación.
 5. Tutorías sobre el uso de la plataforma digital.
 6. Repositorio virtual de bibliografía.
 7. Trabajos grupales virtuales como foros y debates.
 8. Mensajes previos al curso.
 - **Herramientas que utilizaremos para cada uno de los contenidos:**
 - Creación de videos: Screenpal.
 - Diario digital: Google Docs.
 - Los debates digitales estarán disponibles en: Padlet.
 - Metodología de gamificación: Kahoot o Quizizz.
 - Manual de métodos de buenas prácticas de estudio: Google Docs.
 - Evaluaciones digitales: Google Forms.

- Recursos digitales como lecturas, videos e infografías: Canva y YouTube.
- Repositorio virtual de bibliografía y lecturas: Google Drive o Moodle.
- Tutorías sobre el uso de la plataforma digital: Zoom.
- Trabajos grupales: Miro, Moodle o Slack.
- Creación de mapas mentales: GitMind.
- Mensajes previos al curso: Google Classroom.

¿Tenemos disponibles los contenidos? compartámoslos, mostremos que vamos a compartir con los estudiantes.

En la semana 1: introducción de los hábitos de estudio.

- Video de introducción: ¿Por qué son importantes los hábitos de estudio para los estudiantes? – YouTube
- Lectura: PDF del uso correcto de los hábitos de estudio. - Moodle.
- Juego: Cuestionario sobre los hábitos buenos y malos (preguntas rápidas). – Kahoot
- Desafío: crear el diario digital de hábitos de estudio sobre la organización de tiempo donde los estudiantes realizarán una autorreflexión acerca de sus hábitos para encontrar cuáles son las prácticas de estudio más utilizadas. – Google Docs
- Foro: ¿Qué hábitos de estudio manejas actualmente y cómo crees que puedes mejorarlos? – Padlet.
- Sesión en vivo: Tutorías sobre la plataforma. - Zoom.

En la semana 2: técnicas de estudio prácticas dentro del uso de las TIC.

- Video de introducción: ¿Cómo las TIC pueden mejorar nuestras técnicas de aprendizaje? – YouTube
- Lectura: PDF acerca de qué son las técnicas de estudio (mapas mentales y la técnica pomodoro). - GitMind y Moodle.
- Juego: Por equipos, una competencia en un cuestionario sobre los temas y las técnicas. Kahoot.
- Desafío: Encontrar una nueva técnica de estudio. – Padlet
- Foro: ¿Cuál fue la nueva técnica de estudio que encontré? - Padlet
- Sesión en vivo: Clase invertida. - Zoom.

En la semana 3: lectura comprensiva, reflexión y colaboración.

- Video de introducción: Claves y consejos para una mejor lectura comprensiva. - YouTube
- Lectura: Texto base de la materia (Capítulo 1) - Estructura y función del cuerpo humano – Moodle
- Juego: Crea tu propia evaluación acerca del video y la lectura, otro estudiante lo realiza - Google Forms.
- Desafío: Lee y aplica los consejos de una lectura eficiente en el diario - Google Docs.
- Foro: Pregunta sobre lectura y ¿cuál fue la técnica de estudio que utilizó cada estudiante? – Padlet.
- Sesión en vivo: Debate sobre el texto, con preguntas claves y actividades colaborativas a base de la lectura. – Zoom.

Se plantea mantener esta metodología en el transcurso del semestre, aplicando para cada semana un capítulo del texto.

4.19.6 Ampliando horizontes - Recursos

Herramientas base:

- Zoom = Clases en vivo.
- Kahoot = Juegos.
- Padlet = Foros.
- Google Forms = Evaluaciones.
- Google Docs = Diario.
- Moodle = Lecturas.
- Screenpal = Creación de videos.
- GitMind = Elaboración de mapas mentales.

4.19.7 Recursos – plan B

En caso de que estas no estén disponibles o no funcionen por algún motivo, proponemos los siguientes planes B:

- Google Meets o Teams = Clases en vivo.

- Quizizz o Blooket = Juegos.
- Google Classroom o Wordpress = Foros.
- Mentimeter = Evaluaciones.
- Microsoft Office Online = Diario.
- Google Classroom = Lecturas.
- Edutekalab = Elaboración de rubricas.
- Vyond o Animaker.com = Creación de videos.
- Canva, MindMeister = Elaboración de mapas mentales.

4.19.8 Elaboración de material en Canvas

El proyecto sobre los hábitos de estudio aplicados en la plataforma Canva, incluye diversas herramientas tecnológicas (Kahoot, Padlet, Google Forms, Google Docs, Moodle, etc).

Se contará con un equipo de docentes conformados por profesionales médicos que imparten la asignatura, al igual que, con tutores virtuales que proporcionarán acompañamiento académico y fomentarán la consolidación de hábitos efectivos. Adicionalmente se contará con el apoyo de la plataforma digital. La plataforma digital tendrá disponibles recursos, actividades diversas para poder dar el seguimiento a los estudiantes.

La plataforma inicia con una sección de bienvenida, en la cual se presenta un video introductorio que explica el funcionamiento general del curso. En este video se detallan las secciones disponibles principales de la plataforma, las actividades semanales, los entregables criterios de evaluación, las herramientas tecnológicas que se emplearán, y en general, se ofrece una visión clara de en qué consiste cada semana del programa. Este video introductorio fue elaborado por CapCup.

Imagen 12: video de bienvenida



Cada semana cuenta con una unidad temática estructurada con los siguientes componentes:

1. **Video de introducción al tema:** Breve cápsula audiovisual que introduce el contenido de la semana.
2. **Lectura o recurso principal:** Documento en PDF o link a material base de lectura obligatoria.
3. **Juego o actividad lúdica:** Actividad gamificada (Kahoot, Quizizz, etc.) diseñada para reforzar el contenido de forma dinámica.
4. **Desafío digital:** Actividad que promueve la aplicación de lo aprendido. Puede incluir creación de videos, mapas mentales, uso del diario digital o debates.
5. **Foro de discusión (Padlet):** Espacio de intercambio entre estudiantes donde comparten ideas, técnicas de estudio, preguntas o reflexiones.
6. **Sesión en vivo (Zoom):** Encuentro sincrónico para resolver dudas, reflexionar sobre la semana y fortalecer el aprendizaje colaborativo.

4.19.9 Plan de trabajo

Posteriormente, la plataforma presenta una sección dedicada al Plan de Trabajo, en la cual se expone un cronograma de actividades diseñado para guiar el desarrollo del curso a lo largo de tres sesiones principales. El cronograma incluye: las temáticas por semana; las actividades a realizar en cada sesión, las herramientas digitales que se emplearán, etc.

El cronograma fue diseñado utilizando la plataforma Prezi, permitiendo una visualización interactiva y dinámica del flujo de trabajo, facilitando la comprensión del recorrido académico tanto para estudiantes como para docentes.

Imagen 13: del cronograma realizado en genially



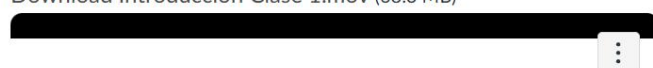
- **Semana 1:**

Durante la primera semana, se da inicio al curso con un video introductorio sobre los hábitos de estudio, donde se explica su importancia, se destacan los buenos hábitos y se analiza por qué estos son fundamentales para el rendimiento académico. Este video fue elaborado con la herramienta CapCut y busca generar una primera reflexión en los estudiantes sobre su rol como aprendices activos.

Imagen 14: video introducción de la clase uno

Introducción Clase 1.mov

Download Introducción Clase 1.mov (68.3 MB)



SEMANA 1

Introducción a los hábitos de estudio

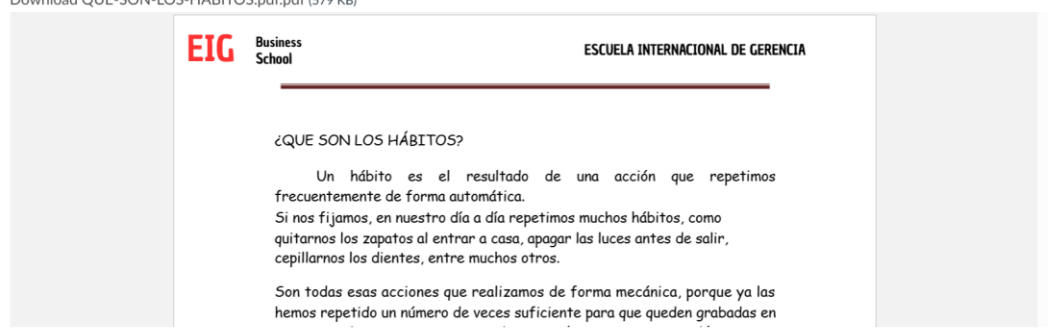


A continuación, se presenta una bibliografía especializada en formato PDF, que aborda la relación entre los hábitos de estudio y el rendimiento académico. Estos documentos están diseñados para brindar una base teórica sólida que respalde las actividades prácticas del curso.

Imagen 15: de textos en pdf

QUE-SON-LOS-HÁBITOS.pdf.pdf

Download QUE-SON-LOS-HÁBITOS.pdf.pdf (579 KB)



RENDIMIENTO ACADÉMICO Y HÁBITOS DE ESTUDIO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR. CASO DE ESTUDIO UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS.pdf

Download RENDIMIENTO ACADÉMICO Y HÁBITOS DE ESTUDIO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR. CASO DE ESTUDIO UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS.pdf (188 KB)



Basado en estos contenidos, se propone un cuestionario interactivo elaborado con Kahoot, donde los estudiantes deben seleccionar la respuesta correcta en una serie de preguntas tipo test. Esta actividad permite reforzar los conocimientos adquiridos de manera lúdica y participativa.

Imagen 16: cuestionario interactivo elaborado con Kahoot



Se habilita un foro en Padlet, donde los estudiantes reflexionan sobre sus hábitos de estudio actuales, comparten sus experiencias y proponen estrategias de mejora. Este espacio de intercambio tiene como objetivo fomentar la autorreflexión y el aprendizaje colaborativo desde el inicio del curso.

Imagen 17: un foro en Padlet

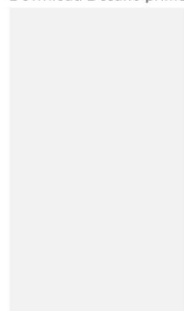


Además, se plantea un desafío digital en Google Docs, donde cada estudiante debe investigar y presentar una nueva técnica de estudio no abordada en clase, explicando su utilidad y cómo planea aplicarla en su proceso académico sobre la organización del cuerpo humano.

Imagen 18: desafío digital en Google Docs

Desafío primera semana - Organización del cuerpo humano .pdf

Download Desafío primera semana - Organización del cuerpo humano .pdf (49.3 KB)



Desafío primera semana:

1. Identifiquen y clasifiquen los siguientes elementos en el nivel de organización correspondiente:

- Neurona
- Tejido muscular
- Hígado
- Sistema circulatorio
- Glóbulo rojo
- Músculo bíceps
- Aparato digestivo

Finalmente, se lleva a cabo una sesión sincrónica a través de Zoom, con el objetivo de aclarar dudas relacionadas con los contenidos abordados durante la semana. Este espacio permite la interacción directa entre estudiantes y docentes, fomenta el acompañamiento académico refuerza los conceptos clave tratados en el video, la lectura, el cuestionario y el foro.

Imagen 19: sesión sincrónica a través de Zoom

Conversaciones		Prerrequisitos: Sesión 3 - Lectura comprensiva, reflexión y colaboración
...	¿Qué hábitos y técnicas de estudio estás usando últimamente para mejorar tu forma de aprender y entender lo que lees? y ¿Qué podrías hacer para seguir mejorando?	
...	Clase síncrona: Sesión 1	
...	Clase síncrona: Sesión 2	
...	Clase síncrona: Sesión 3	

• Semana 2:

En la segunda semana, se profundiza en la aplicación de técnicas de estudio efectivas integrando el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje autónomo.

Se inicia con un video introductorio realizado por CapCup. En este recurso audiovisual, se explican los beneficios de integrar herramientas digitales en los hábitos de estudio, y se

presentan ejemplos como el uso de mapas mentales, la técnica Pomodoro y aplicaciones para la gestión del tiempo.

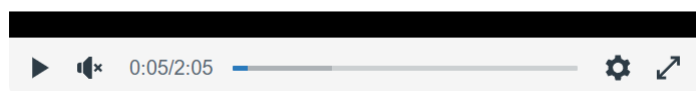
Imagen 20: video introductorio realizado por CapCup

Introducción Clase 2.mov

Download Introducción Clase 2.mov (75.6 MB)



SEMANA 2



Se plantea la visualización de un video que está disponible en YouTube, titulado "*Todas Las Técnicas De Estudio Explicadas En 15 Minutos*". En este recurso audiovisual, se explican los beneficios de integrar herramientas digitales en los hábitos de estudio.

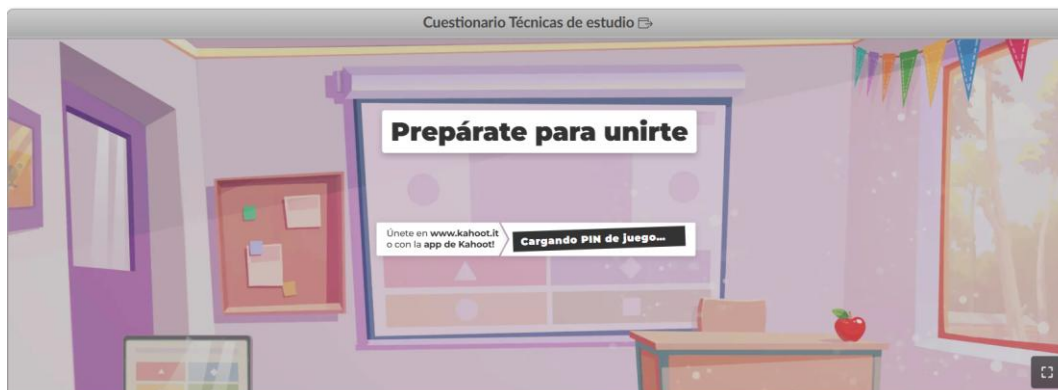
Imagen 21: visualización de un video



Como parte de la evaluación formativa, se propone un juego interactivo en Kahoot, este puede ser organizado por equipos o de manera individual. Los estudiantes participan en una

competencia basada en preguntas sobre las técnicas de estudio analizadas, lo cual promueve el aprendizaje colaborativo y la motivación.

Imagen 22: juego interactivo en Kahoot



A esto se suma un foro de discusión, también en Padlet, en el que los estudiantes comparten la técnica encontrada, reflexionan sobre su efectividad y comentan las aportaciones de sus compañeros, fomentando así el intercambio de estrategias.

Imagen 23: Foro diseñado en padlet



Además, se plantea un desafío digital en Google Docs, donde cada estudiante debe investigar y presentar una nueva técnica de estudio no abordada en clase, explicando su utilidad y cómo planea aplicarla en su proceso académico en el capítulo huesos y músculos por regiones.

Imagen 24: desafío digital en Google Docs

Desafío práctico - Huesos y Músculos por regiones

 Publicar  Asignar a  Editar 

[DESAFIO DIARIO DIGITAL-1.pdf](#) 

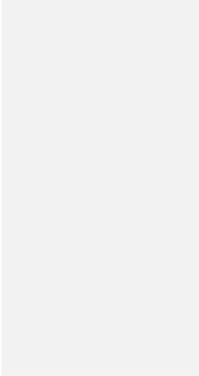
Puntos 100
Presentando Nada

Fecha de entrega	Para	Disponible desde	Hasta
-	Todos	-	-

+ Rúbrica

Desafío segunda semana - Huesos y Músculos por Regiones.pdf

Download Desafío segunda semana - Huesos y Músculos por Regiones.pdf (48.7 KB)



Desafío segunda semana: Huesos y Músculos por regiones

1. Identificar y etiquetar en un esquema o modelo las siguientes regiones del cuerpo humano: cabeza, cuello, tórax, abdomen, extremidades superiores e inferiores.
2. Para cada región, liste los huesos y músculos más relevantes. Por ejemplo:
 - Cabeza: huesos del cráneo, músculos faciales
 - Tórax: costillas, músculo pectoral mayor
3. Relacione la función principal de cada músculo destacado y el papel estructural o protector de los huesos correspondientes.

Finalmente, la semana concluye con una sesión sincrónica por Zoom, bajo la modalidad de clase invertida, donde los estudiantes exponen brevemente las técnicas exploradas, resuelven dudas y participan en actividades colaborativas guiadas por el docente.

Imagen 25: creación de las clases en vivo

 ▼ Conversaciones

Prerrequisitos: Sesión 3 - Lectura comprensiva, reflexión y colaboración



¿Qué hábitos y técnicas de estudio estás usando últimamente para mejorar tu forma de aprender y entender lo que lees? y ¿Qué podrías hacer para seguir mejorando?



Clase sincrónica: Sesión 1



Clase sincrónica: Sesión 2



Clase sincrónica: Sesión 3

- **Semana 3:**

En la tercera semana, el enfoque se traslada hacia el desarrollo de habilidades de lectura comprensiva, la reflexión crítica y la colaboración entre partes, tomando como base el contenido académico de la materia que es generalidades aparatos y sistemas.

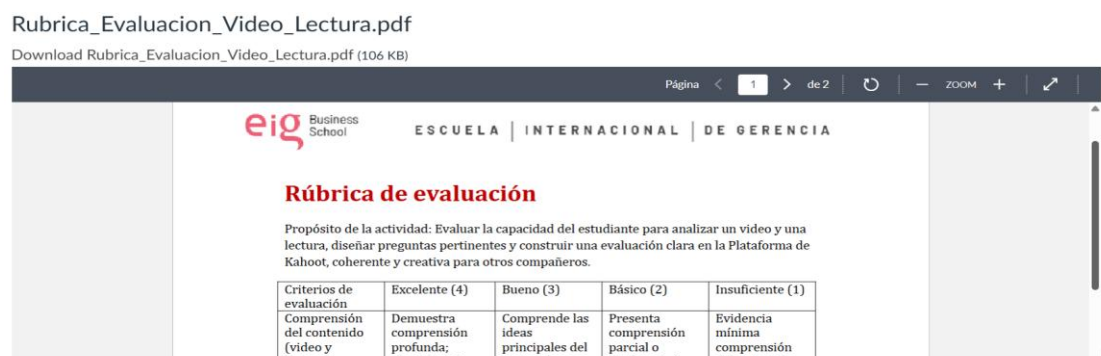
La semana comienza con un video introductorio elaborado por CapCup, este recurso guía a los estudiantes a identificar estrategias para comprender, analizar y aplicar lo leído en textos académicos.

Imagen 26: video introductorio elaborado por CapCup



Se puede observar una rúbrica de evaluación en PDF, esta permite evaluar la capacidad del estudiante para analizar un video y una lectura, diseñar preguntas pertinentes y construir una evaluación clara, coherente y creativa.

Imagen 27: una rúbrica de evaluación en PDF

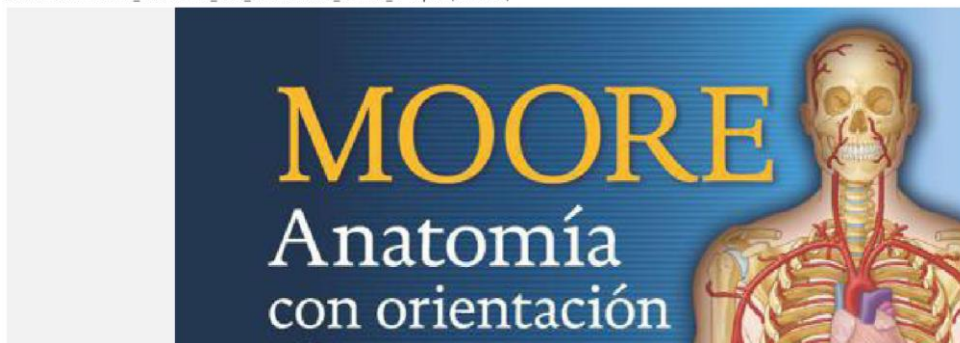


Posteriormente, se comparte la lectura del Capítulo 1 del libro base de la materia “*Estructura y función del cuerpo humano*”, alojado en Moodle. Los estudiantes deben aplicar las estrategias sugeridas en el video al contenido de este capítulo, reforzando así la comprensión lectora en un contexto disciplinar.

Imágenes 28: lectura del Capítulo 1 del libro base de la materia

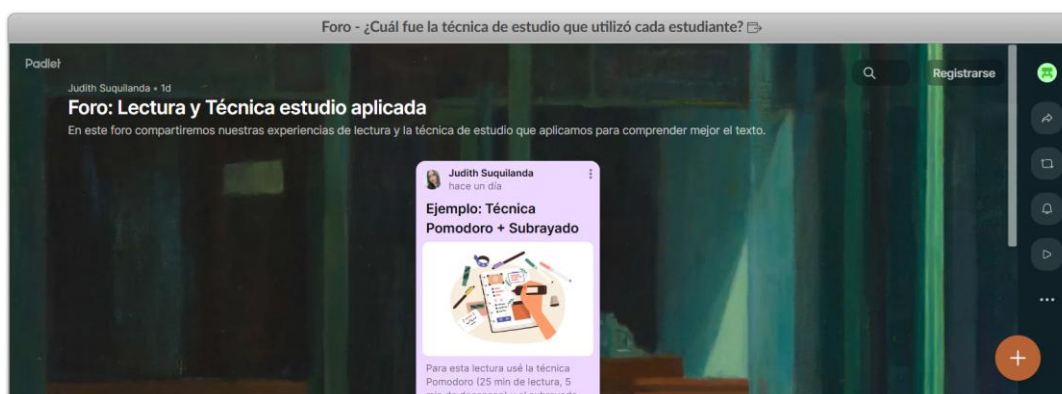
Moore_Anatomia_con_orientacion_clinica_7-1.pdf

Download Moore_Anatomia_con_orientacion_clinica_7-1.pdf (81.5 MB)



También se habilita un foro en Padlet, donde responden a la pregunta: ¿Cuál fue la técnica de estudio que utilizaste durante esta lectura? ¿Te funcionó? ¿La volverías a aplicar?, generando un espacio para el diálogo y la retroalimentación entre compañeros.

Imagen 29: foro en Padlet



Como actividad principal, se propone un desafío creativo, donde cada estudiante debe crear una evaluación interactiva en la plataforma Google Docs sobre el tema generalidades aparato y sistema, basada en la lectura. Esta evaluación debe contener preguntas que no solo comprueben la memorización, sino que también promuevan el análisis y la reflexión crítica.

Imagen 30: evaluación interactiva en la plataforma Glooogle Docs

Desafío práctico - Generalidades de Aparatos y Sistemas

 Publicar  Asignar a  Editar 

[DESAFIO_DIARIO DIGITAL-2.pdf](#) ↓

Puntos 100
Presentando Nada

Fecha de entrega	Para	Disponible desde	Hasta
-	Todos	-	-

+ Rúbrica

Desafío tercera semana - Generalidades Aparatos y Sistemas.pdf

Download Desafío tercera semana - Generalidades Aparatos y Sistemas.pdf (47.9 KB)

Desafío tercera semana: Generalidades Aparatos y Sistemas

1. Seleccionar tres aparatos o sistemas del cuerpo humano (por ejemplo, sistema circulatorio, aparato digestivo, sistema nervioso).
Para cada aparato o sistema seleccionado, realicen lo siguiente:
 - Describan brevemente su función principal.
 - Identifiquen los órganos o estructuras clave que lo conforman.
 - Expliquen cómo contribuye al mantenimiento de la homeostasis.
 - Elaboren un mapa conceptual o esquema que muestre las relaciones entre los aparatos y sistemas seleccionados.
2. Presenten un informe corto explicando la importancia de la integración entre aparatos y sistemas para el buen funcionamiento corporal.

La semana concluye con una sesión en vivo por Zoom, en la que se lleva a cabo un debate académico sobre el capítulo leído. A través de preguntas clave, los estudiantes comparten ideas, aclaran dudas y participan en actividades colaborativas guiadas por el docente.

Imagen 31: sesión en vivo por Zoom

Conversaciones		Prerrequisitos: Sesión 3 - Lectura comprensiva, reflexión y colaboración
	¿Qué hábitos y técnicas de estudio estás usando últimamente para mejorar tu forma de aprender y entender lo que lees? y ¿Qué podrías hacer para seguir mejorando?	
	Clase síncrona: Sesión 1	
	Clase síncrona: Sesión 2	
	Clase síncrona: Sesión 3	

- **Conversaciones:**

Al finalizar el recorrido por la plataforma, se habilita una sección de conversaciones reflexivas, diseñada para que los estudiantes puedan consolidar lo aprendido durante el curso.

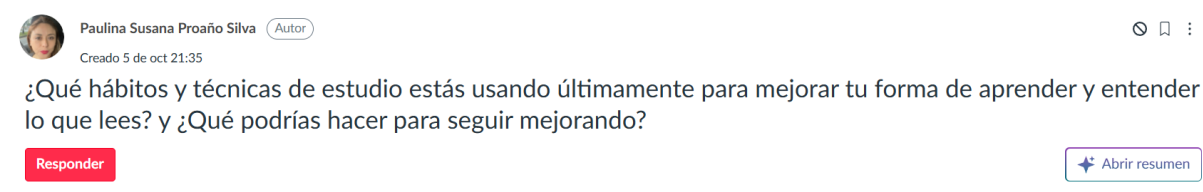
En este espacio, se plantea las siguientes preguntas:

¿Qué hábitos y técnicas de estudio estás usando últimamente para mejorar tu forma de aprender y entender lo que lees? Y ¿Qué podrías hacer para seguir mejorando?

A través de esta actividad, se invita a los estudiantes a realizar una reflexión profunda y personal, integrando tanto los conocimientos adquiridos como las estrategias que han aplicado a lo largo del programa. El objetivo es que identifiquen avances, reconozcan áreas de mejora y proyecten cómo continuar fortaleciendo sus hábitos de estudio.

Este espacio también permite que los participantes compartan sus experiencias con sus compañeros, fomentando una cultura de aprendizaje colaborativo, apoyo mutuo y crecimiento académico constante.

Imagen 32: creación de un foro



5. Conclusiones y Recomendaciones

A lo largo de este proyecto se observó que los estudiantes de primer semestre de Medicina carecían de hábitos de estudio, ya que presentan desorganización del tiempo, dificultades de concentración y uso poco estratégico de sus recursos de estudio, este antecedente nos demuestra a través de la revisión de la literatura la relación estrecha entre calidad de hábitos de estudio y rendimiento académico que se evidencia en las investigaciones previas, donde estudiantes con hábitos más organizados muestran mejores resultados académicos.

La aplicación de una guía multimedia en Canvas facilitó la familiarización de los estudiantes con las herramientas digitales y promovió el uso correcto de funciones claves para su organización de estudio. Esto permitió una navegación más eficiente dentro del entorno virtual y contribuyó a que los estudiantes se sientan más seguros al gestionar actividades, tareas y recursos educativos.

La elaboración del material de la plataforma en Canvas como en isEazy integran la gamificación, elementos de interacción, retos, actividades colaborativas y herramientas multimedia que reforzaron la motivación, participación y autoaprendizaje de los estudiantes. El uso de diversas herramientas que hemos aplicado (Kahoot, foros reflexivos en Padlet, videos interactivos y desafíos digitales) crean un ambiente llamativo, motivador y atractivo para los estudiantes que ayudan a la comprensión, adaptación de los temas y hábitos de estudio efectivos, lo cual está alineado con estudios que muestran que la gamificación puede mejorar la motivación y los resultados de aprendizaje. De la misma manera, se puede observar que con la implementación de recursos multimedia, actividades lúdicas, foros colaborativos, sesiones sincrónicas y evaluación formativa se genera un entorno educativo activo y centrado en el estudiante, donde la autonomía y la responsabilidad frente al propio aprendizaje se vean favorecidas.

Finalmente podemos mencionar que, el proyecto indica que la integración reflexiva y pedagógica de las TIC, junto con actividades gamificadas y estrategias de estudio estructuradas, puede transformar positivamente los hábitos de estudio y contribuir a un rendimiento académico más sólido en los primeros semestres de la formación universitaria.

6. Referencias Bibliográficas

- Angulo, R., Mesías, Á., & Olmedo, J. (2021). Impacto de nuevas tecnologías en la educación universitaria en Ecuador. Universidad Técnica Luis Vargas Torres. Recuperado de: <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/125/125>
- Bahago, S. B., Gotip, N. W., & Shabayang, B. (2025). Gender differences in effective types of study habits among students at Veritas University, Abuja, Nigeria. *AMAMIHE: Journal of Applied Philosophy*, 23(2), 133. Department of Philosophy, Imo State University Owerri, Nigeria. ISSN Print: 1597-0779; ISSN. Obtenido de <https://acjoi.org/index.php/ajap/article/view/6531>
- Bravo, D. (2025, 11 de agosto). Estas universidades de Ecuador tienen certificación de la Federación Mundial de Educación Médica. Ecuavisa. Recuperado de: <https://www.ecuavisa.com/noticias/sociedad/facultades-medicina-ecuador-cuentan-certificacion-federacion-mundial-de-educacion-medica-AX9918002>
- Borrás-Gené, O., (2015). Fundamentos de la gamificación. Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid. Chrome extension: [//efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf](https://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Cofre, T. F., Lema, V. K., Criollo, B. L., & Coba, M. R. (2024). Análisis de hábitos de estudio en estudiantes de 12 años de la Unidad Educativa Victoria Vascones Cuví – Simón Bolívar - Elvira Ortega. Ambato: Digital Publisher CEIT. Obtenido de <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.4-1.2638>
- Cuesta, G., & Chamorro, N. (2022). *La educación en Ecuador, retos y perspectivas* (Vols. Vol 7, No 8). Instituto Superior Tecnológico Japón, Ecuador. Obtenido de <https://share.google/oPIwzpOKHIkTf2U8X>
- Chana, Juan. (2024, 10 de enero). Nuevas tecnologías en educación: ventajas, desventajas y cómo integrar la tecnología en el aula. Recuperado de: <https://juanxxiiiichana.com/blog/guias/nuevas-tecnologias-educacion-aula>
- García, Z. (2019). HÁBITOS DE ESTUDIO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO. Educativa por la Universidad Nacional de Educación, Ecuador. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528325> Ibarra de Leguizamon, A.

- (2023). Factores Que Intervienen En La Formación De Estudio En Estudiantes De La Carrera Licenciatura En Educación Básica. Ciencia Latina Internacional. Universidad Nacional de Concepción. Concepción-Paraguay. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6415>
- Gómez, I. (2024). *La Ética profesional en el contexto educativo Apuntes y Compilación*. Quito: TALLPA Publicidad Impresa. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.tecnologicopichincha.edu.ec/bitstream/123456789/981/1/La%20Etica%20Profesional.pdf
- González, Y. (2024). *LA ÉTICA A PARTIR DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE Y LA GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN*. Cuba: Centro de Capacitación del Turismo. Obtenido de: chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://editorial.redipe.org/index.php/1/catalog/download/166/291/5918?inline=1
- Ibarra de Leguizamon, A. (2023). Factores Que Intervienen En La Formación De Estudio En Estudiantes De La Carrera Licenciatura En Educación Básica. Ciencia Latina Internacional. Universidad Nacional de Concepción. Concepción-Paraguay. Obtenido de: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6415>
- Iza Amanta, A. G., Ponce Sánchez, D. L., Hidrobo Guzmán, S. M., & Lázaro Moreira, A. E. (2024). Hábitos de estudio: Su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria. Revista PUCE, (118), 3-24. ISSN 2528-8156. Obtenido de: <https://www.revistapuce.edu.ec/index.php/revpuce/article/view/538>
- Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador. (2023, 6 de marzo). Nuevo enfoque de inclusión educativa en el Reglamento a la LOEI. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/nuevo-enfoque-de-inclusion-educativa-en-el-reglamento-a-la-loei/>
- Morales López, Sara, Hershberger del Arenal, Rebeca, & Acosta Arreguín, Eduardo. (2020). Evaluación por competencias: ¿cómo se hace? Revista de la Facultad de Medicina (México), 63(3), 46-56. Epub 05 de marzo de 2021. Recuperado de: <https://doi.org/10.22201/fm.24484865e.2019.63.3.08>

- Najarro Vargas, Justina. (2020). Hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela Profesional de Medicina de la Universidad Nacional de San Marcos, Perú. Conrado, 16(77), 354- 363. Epub 02 de diciembre de 2020. Recuperado en 16 de junio de 2025, de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000600354&lng=es&tlng=es.
- Núñez-Naranjo, A., Pérez-Andrango, K., Mejía-Delgado, K., Díaz-Verdezoto, L., & Vargas-Caiza, W., (2025). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Motivación y el Aprendizaje. 593 digital Publisher CEIT, 10(1-2), 36-50, Recuperado de: <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2956>
- Ostaíza, C. M., & Loor, S. (2024). Los hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico. Manabí: ULEAM Bahía Magazine. Obtenido de https://revistas.uleam.edu.ec/index.php/uleam_bahia_magazine62_11
- Paz Alcívar, M. Y., & Flores Anchundia, I. M. (2023). Incidencia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico. [Tesis de Maestría, UNESUM]. Repositorio UNESUM. Obtenido de: <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/4978/1/Flores%20Anchundia%20Isabel%20Mariana.pdf>
- Prada Nuñez, R., Gamboa Suarez, A. A., & Avendaño Castro, W. R. (2020). Hábitos de estudio y ambiente escolar: determinantes del rendimiento académico en estudiantes de básica secundaria. Revista Espacios. 41(35), 160-169. Recuperado de: <HYPER://www.revistaespacios.com/a20v41n35/a20v41n35p13.pdf>
- Quispe, R. P., Condori, C. W., Cruz, H. M., Mamani, C. H., & Calsin, C. Y. (2022). Hábitos de estudio y nivel de comprensión de lectura. Un análisis a la realidad de las instituciones educativas multigrado de la red educativa Tiquillaca - Vilque. Guayaquil: CIDE Editorial. Obtenido de: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Libro%20Habitos%20de%20Estudio%20vf2022%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Libro%20Habitos%20de%20Estudio%20vf2022%20(2).pdf)
- Rivas Molina, F. (2025, 15 de abril). La violencia y la crisis económica ponen a prueba la gobernabilidad de Noboa en Ecuador. El País. Recuperado de:

<https://elpais.com/america/2025-04-15/la-violencia-y-la-crisis-economica-ponen-a-prueba-la-gobernabilidad-de-noboa-en-ecuador.html>

Universidad Europea en Ecuador. (2023, 20 de septiembre). La tecnología educativa: ventajas, importancia y principales usos. Recuperado de: <https://ecuador.universidadeuropea.com/blog/tecnologia-educativa/>

Universidad Internacional del Ecuador. (s. f.). Carrera de Medicina. UIDE. Recuperado de: <https://www.uide.edu.ec/carrera-de-medicina/>

Universidad Internacional del Ecuador. (s. f.). Medicina: carrera – conoce su duración, requisitos y especializaciones. UIDE. Recuperado de: <https://www.uide.edu.ec/medicina-carrera-conoce-su-duracion-requisitos-y-especializaciones/>

Universidad Internacional del Ecuador. (s. f.). Carrera de Medicina en Ecuador: descubre todo lo que necesitas saber. UIDE. Recuperado de: <https://uide.edu.ec/carrera-de-medicina-en-ecuador-descubre-todo-lo-que-necesitas-saber/>

Universidad Internacional del Ecuador. (s. f.). Medicina: la profesión dedicada a cuidar la salud de las personas en Ecuador. UIDE. Recuperado de: <https://uide.edu.ec/medicina-la-profesion-dedicada-a-cuidar-la-salud-de-las-personas-en-ecuador/>

Universidad Internacional del Ecuador. (s. f.). Modelo híbrido reinventado: procesos para retornar a la presencialidad. UIDE. <https://www.uide.edu.ec/modelo-hibrido-reinventado-procesos-para-retornar-a-la-presencialidad/#:~:text=Consolidación%20del%20modelo%20h%C3%ADbrido.,Horarios%20flexibles>

Universidad Internacional del Ecuador. (s. f.). Innovación. UIDE. Recuperado de: <https://www.uide.edu.ec/innovacion/>

Universidad Internacional del Ecuador. (s. f.). Somos inclusivos UIDE. UIDE. Recuperado de: <https://www.uide.edu.ec/somos-inclusivos-uide/>

Universidad Internacional del Ecuador. (2024, 13 de marzo). La UIDE, con apoyo de Reino Unido, busca fortalecer niveles de equidad de salud en Ecuador. UIDE. Recuperado de:

<https://www.uide.edu.ec/la-uide-con-apoyo-de-reino-unido-busca-fortalecer-niveles-de-equidad-de-salud-en-ecuador/>

Universidad Internacional del Ecuador (UIDE). (2024). Quiénes somos. Recuperado de: <http://www.uide.edu.ec>

Vargas, Z., Guerrero, C., Medina, M., & Salinas, R. (2024). La Implementación de la Tecnología para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/565/1368>

Vivas Abril, C. E. (2023). Hábitos de estudio y su influencia en el rendimiento académico. Reflexiones teóricas necesarias. CIENCIAS PEDAGÓGICAS, 16(1), 66–78. Recuperado a partir de: <https://www.cienciaspedagogicas.rimed.cu/index.php/ICCP/article/view/404>

Webometrics. (2025, julio). Universidad Internacional del Ecuador: Webometrics Global Position. Webometrics. Recuperado de: <https://www.webometrics.org/universidad>

Zambrano-Álava, A., Luque-Alcívar, K., Lucas-Zambrano, M., & Lucas-Zambrano A., (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. Vol. 6, núm. 3, Especial septiembre 2020, pp. 349-369, file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaGamificacion-8231614%20(1).pdf

7. Anexos

Link de Canvas: <https://eigcampus.instructure.com/courses/1952>

Link del material de Iseazy:

https://iseazy.com/dl/5de27f1154b84452846c0ece04f8f3dd#/slide/Xnx_is2PK

Link de Drive con contenido: https://drive.google.com/drive/folders/1AitexKyz-p7VgeqduDPPjqSoXZ_Mnr0?usp=share_link