



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:

Domínguez Rivera María Camila
Jaramillo Sandoval Angelica Alexandra
Maila Ibañes Jhonathan Israel
Moreno Tinajero Joyce Valentina
Prado Garcia Valeria Michelle
Torres Torres Ligia Teresa
Zambrano Espinoza Yuleisi Yamiley

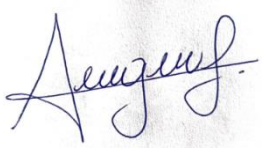
TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Paola Ritacco

**Comparativa del uso de herramientas digitales y sus prácticas pedagógicas en
Educación Básica Elemental.**

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, **Dora Isabel Alarcón Sánchez, Edison Santiago Carrión Huilcapi, Cintya Carolina Hernández Villa, Andrés Fernando Latorre Torres y Martina Velasco Pizarro**, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación **titulado Comparativa del uso de herramientas digitales y sus prácticas pedagógicas en Educación Básica Elemental** 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.

 		
Domínguez Rivera María Camila madominguezri@uide.edu.ec		Jaramillo Sandoval Angelica Alexandra anjaramillosa@uide.edu.ec
 		
Maila Ibañez Jhonathan Israel jhmailaib@uide.edu.ec		Moreno Tinajero Joyce Valentina jomorenoti@uide.edu.ec
 		
Prado Garcia Valeria Michelle vapradoga@uide.edu.ec		Torres Torres Ligia Teresa litorresto@uide.edu.ec



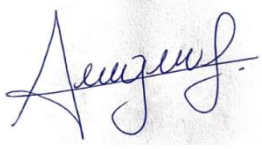
Zambrano Espinoza Yuleisi Yamiley

yuzambranoes@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Domínguez Rivera María Camila, Jaramillo Sandoval Angelica Alexandra, Maila Ibañez Jhonathan Israel, Moreno Tinajero Joyce Valentina, Prado Garcia Valeria Michelle, Torres Torres Ligia Teresa, Zambrano Espinoza Yuleisi Yamiley**, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado **Comparativa del uso de herramientas digitales y sus prácticas pedagógicas en Educación Básica Elemental**, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2026

 Domínguez Rivera María Camila madominguezri@uide.edu.ec	 Jaramillo Sandoval Angelica Alexandra anjaramillosa@uide.edu.ec
 Maila Ibañez Jhonathan Israel jhmailaib@uide.edu.ec	 Moreno Tinajero Joyce Valentina jomorenoti@uide.edu.ec
 Prado Garcia Valeria Michelle vapradoga@uide.edu.ec	 Torres Torres Ligia Teresa litorresto@uide.edu.ec



Zambrano Espinoza Yuleisi Yamiley

yuzambranoes@uide.edu.ec

Agradecimiento

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible el desarrollo y culminación de este proyecto de titulación.

En primer lugar, agradecemos a nuestras familias y amigos, quienes nos brindaron su apoyo incondicional, comprensión y motivación constante a lo largo de este proceso académico.

Extendemos nuestro reconocimiento a los docentes de la Maestría, quienes compartieron generosamente sus conocimientos, experiencia y orientación académica. Sus enseñanzas y aportes contribuyeron significativamente a nuestra formación y al fortalecimiento de las competencias necesarias para el desarrollo de esta investigación.

De manera especial, expresamos nuestra gratitud a la Unidad Educativa Fiscal “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora” y a la Unidad Educativa Privada El Sauce School, por su apertura, colaboración y disposición para facilitar el desarrollo del presente estudio.

Asimismo, agradecemos a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), institución que nos ha brindado una formación académica de calidad y un espacio propicio para el crecimiento profesional, la investigación y la generación de conocimiento.

Finalmente, agradecemos a todas aquellas personas que, de manera directa o indirecta, contribuyeron al desarrollo de este proyecto y nos acompañaron durante este importante proceso académico.

Índice

Resumen	9
Abstract	10
Introducción	12
Identificación del Entorno del Proyecto y Presentación de la Organización	12
Introducción (Justificación y Descripción del problema de titulación)	14
Propósito y Pregunta del Trabajo de Titulación.....	15
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos	16
Marco Teórico	17
Metodología	20
Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales	20
Código Ético para el uso de Inteligencia Artificial	21
Diseño de Materiales Educativos Digitales	22
Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	24
Resultados	26
Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales	26
Diseño de Materiales Educativos Digitales	50
Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	68
Conclusiones y Recomendaciones	80
Conclusiones	80
Recomendaciones.....	81
Referencias.....	82
Anexos	84

Índice de Figuras

Figura 1 Análisis FODA de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”	33
Figura 2 Análisis FODA de la Unidad Educativa Particular “Sauce School”	35
Figura 3 Infografía sobre el uso de la plataforma Canva para la entrega de tareas	50
Figura 4 Guion multimedia 1: Pizarra Digital	61
Figura 5 Guion multimedia 2: Infografía.....	63
Figura 6 Guion multimedia 3: Videopodcast.....	65
Figura 7 Imagen del proceso de videopodcast.....	66
Figura 8 Imagen del proceso de videopodcast.....	66
Figura 9 Presentaciones mediante la plataforma isEazy.....	72
Figura 10 Presentaciones mediante la plataforma isEazy.....	72
Figura 11 <i>Presentaciones mediante la plataforma isEazy</i>	73

Índice de Tablas

Tabla 1. Encuesta	84
-------------------------	----

Resumen

Este proyecto se enfoca en la comparación del uso de herramientas digitales por parte de docentes de Educación General Básica Elemental en dos instituciones educativas de la ciudad de Quito, los dos planteles cuentan con contextos diferenciados: una unidad educativa fiscal y una privada. El estudio se desarrollará específicamente en los grados de segundo, tercero y cuarto año de Educación General Básica. Con el propósito de analizar el buen uso de las herramientas digitales en el aula considerando las condiciones pedagógicas, tecnológicas y organizativas que caracterizan a cada entorno educativo. El estudio surge ante la necesidad de comprender cómo las diferencias institucionales, pedagógicas y tecnológicas influyen en la selección, implementación y uso de herramientas digitales por parte de los docentes. Asimismo, busca identificar similitudes y diferencias entre ambos contextos educativos, reconociendo que la integración de TIC no depende únicamente de la disponibilidad de recursos, sino también de factores como la formación docente, la planificación pedagógica y las características propias de cada institución. La investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa Fiscal “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”, ubicada en el sector Comité del Pueblo, y en la Unidad Educativa Privada El Sauce School, localizada en el valle de Tumbaco. Ambas instituciones presentan diferencias significativas en cuanto a acceso a recursos tecnológicos, infraestructura, metodologías pedagógicas y posibilidades de integración de Tecnologías (TIC) dentro del proceso de enseñanza. A través de un análisis comparativo, esta investigación aportará información relevante sobre las prácticas docentes actuales y el impacto de las herramientas digitales en la educación básica elemental, contribuyendo a la comprensión de los desafíos y

oportunidades que enfrenta la integración tecnológica en contextos educativos diversos del Ecuador.

Abstract

This Project aim is to understand how the use of digital tools will benefit school teachers and to be able to have a comparison between school teachers. Both are educational institutions from Quito. Both have several differences. Their main difference is that one institution is public, the other one is private. Such difference makes a huge impact in the way teachers use such tools. This study will be developed specifically in second, third, and fourth grade. The purpose of this is to analyze the correct use of digital tools in each academic environment. This study is necessary because we need to understand how each of the educational institutions will defer on the tools usage and applications. The different educational institutions vary between technological, academic and pedagogical tools, thus, undermining or overusing them. This might influence their selection and use by the teachers. This study also aims to identify various similarities and differences between both educational contexts. Therefore, we can recognize the technological implementation of TICs. This not only depends on the educational institution but also relays on the availability and knowledge of distinct resources and the availability and ability of teachers and their previous background using such tools. We can understand that the teacher's background plays an important role in the future pedagogic development as well as the different characteristics of each educational institute. This study will take place in 2 very different education institutions; the first one is a public school named: "Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora". Located in El Comité del Pueblo. The second one is a private school named: "El

Sauce School”, located in Tumbaco. Both educational Institutions have several differences, starting by their access to technology, infrastructure, and they also differ in their pedagogic methodologies. Despite their academic curriculum they both should be able to deliver the “same” education to their students. This study will help us achieve the marked differences we’re looking for thus, consequently having a marked impact in teaching. Through a thorough comparative analysis this study will help us obtain relevant information about the teacher’s background, environment and their practices in which they implement the use of digital tools in their own academic setting. This will contribute to a better comprehension of the challenges and new opportunities that digital tools and their implementation face during this new era in the diverse academic contexts in Ecuador.

Introducción

Identificación del Entorno del Proyecto y Presentación de la Organización

El proyecto de investigación se desarrollará en dos instituciones educativas de la ciudad de Quito, con contextos educativos diferenciados: un colegio privado y un colegio fiscal. El estudio se enmarcará en el análisis del uso de herramientas digitales por parte de los docentes de Educación General Básica Elemental, específicamente los grados de segundo, tercero y cuarto año, considerando las condiciones pedagógicas, tecnológicas que caracterizan a cada entorno educativo.

Por un lado, el proyecto se situará en la unidad educativa fiscal “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”, ubicada en el sector del Comité del Pueblo en Quito, que ofrece formación desde Educación General Básica Elemental hasta Bachillerato, incluyendo Bachillerato General Unificado y Técnico, en modalidad presencial y en jornadas matutinas, vespertinas y nocturnas.

Su objetivo es brindar una educación integral, inclusiva y formativa, orientada a fortalecer los aspectos éticos, morales y sociales del estudiantado. A través del Bachillerato Técnico, la unidad educativa busca proporcionar herramientas que faciliten la inserción temprana en el ámbito laboral, considerando las necesidades socioeconómicas de su comunidad.

El grupo objetivo de la investigación estará conformado por los docentes tutores de Educación General Básica, pertenecientes a los paralelos A, B, C, D y E, cada uno con una carga aproximada de 25 a 30 estudiantes. El Proyecto Educativo Institucional (PEI), según el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2019), sirve para la planificación y organización que marcan la

misión, objetivos y fundamentos pedagógicos, administrativos y comunitarios de cada institución, considerando el lugar en el que se desarrolla. En el PEI de esta Unidad Educativa se identifican limitaciones en infraestructura tecnológica y acceso a herramientas digitales, lo que reduce el uso de TIC en actividades síncronas; sin embargo, se aplican en tareas para el hogar y actividades asincrónicas planificadas.

Por otro lado, el estudio se desarrollará en la Unidad Educativa Privada El Sauce School, de orientación humanista, ubicada en el valle de Tumbaco. Esta organización se caracteriza por una propuesta pedagógica centrada en el estudiante, sustentada en la metodología DAAR (Desarrollo Auténtico, Armónico y Real) y en la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos como estrategia metodológica principal. La unidad educativa cuenta con una distribución de aproximadamente 25 alumnos por aula, lo que ayuda a proporcionar una atención personalizada y a implementar planificada y sistemática herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. De igual manera, el contexto de la unidad educativa permite administrar y asignar mayores recursos tecnológicos e implementar en su planificación acciones que incorporen el uso de tecnologías digitales como apoyo al aprendizaje para lograr que este se integre en el estudiante de manera significativa.

En este marco, el entorno del proyecto permitirá establecer un análisis comparativo entre dos realidades educativas contrastantes, considerando las condiciones institucionales, el acceso a recursos tecnológicos y los enfoques pedagógicos que influyen en la selección y uso de herramientas digitales por parte de los docentes de Educación General Básica Elemental. Este

contraste aporta elementos relevantes para comprender las prácticas docentes actuales y su relación con la integración de tecnologías digitales en contextos educativos diversos.

Introducción (Justificación y Descripción del problema de titulación)

El incremento en el uso de herramientas digitales en la enseñanza, especialmente en educación básica elemental, ha surgido como una propuesta pertinente a los rasgos de tipo cognitivo, y sociocultural del estudiantado actual. Sin embargo, su uso no se establece de forma equitativa en todos los contextos educativos del país, ya que existen diferencias significativas asociadas a diversos factores tales como pedagógicos, tecnológicos y organizativos en cada institución educativa. Las herramientas digitales constituyen pilares fundamentales de la educación contemporánea, ya que su adecuada implementación favorece la motivación, el interés y la participación de los estudiantes frente a los desafíos propios del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, contribuyen al desarrollo cognitivo e integral del alumnado mediante la construcción y aplicación significativa de conocimientos. En este contexto, el presente estudio surge ante la necesidad de comprender cómo se integran y utilizan las herramientas digitales en el aula dentro de dos realidades educativas diferenciadas: la Unidad Educativa Privada El Sauce School y la Unidad Educativa Pública Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora. El análisis comparativo entre ambos contextos permitirá identificar similitudes, diferencias y condicionantes que influyen en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el nivel de educación básica elemental.

Se han seleccionado las unidades educativas mencionadas anteriormente como puntos de análisis, considerando su naturaleza administrativa y su contexto educativo. En este sentido, se podrá reconocer que el uso de herramientas digitales en un aula no se ve influenciado solamente por la disponibilidad de las mismas, sino por varios factores como: formación docente, planificación pedagógica y condición propia de cada institución educativa.

Las diferencias en la organización de unidades educativas tanto públicas como privadas generan escenarios desiguales en el acceso y uso de TIC, lo que podría incidir en la experiencia de enseñanza-aprendizaje. Esta realidad evidencia la necesidad de analizar cómo y cuáles son los factores que condicionan la aplicación de dichas herramientas en el día a día de la enseñanza en nuestro país.

Propósito y Pregunta del Trabajo de Titulación

El propósito de la investigación es conocer y relacionar las herramientas digitales aplicadas en el aula; en el sistema educativo público y privado, cuyos hallazgos podrán servir como base para el diseño de estrategias orientadas al fortalecimiento de las competencias digitales docentes, así como para la planificación de programas de capacitación y la optimización de recursos tecnológicos.

La investigación se orienta a responder la siguiente interrogante central: ¿Cómo se manifiestan la integración y el uso frecuente de las herramientas digitales en una unidad educativa privada y una pública en el nivel de educación básica elemental?

Objetivo General

Determinar la relación entre el uso de herramientas digitales y las prácticas pedagógicas en Educación Básica Elemental, mediante un análisis comparativo entre la Unidad Educativa Privada El Sauce School y la Unidad Educativa Pública Benjamín Carrión Mora.

Objetivos Específicos

- Analizar y comprender la relación entre el uso de herramientas digitales y las prácticas pedagógicas
- Transmitir los hallazgos del estudio de manera accesible y reflexiva al cuerpo docente encargado.
- Fortalecer las competencias digitales docentes enfocado en la integración pedagógica de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el aula,

Marco Teórico

A nivel mundial, la educación es reconocida como uno de los derechos humanos fundamentales, no solo para el desarrollo individual, sino también para el progreso social. En este sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2026) señala que “la educación es un derecho humano fundamental que permite sacar a los hombres y las mujeres de la pobreza, superar las desigualdades y garantizar un desarrollo sostenible”. Esta concepción reafirma el papel de la educación como un eje transformador que posibilita la adquisición de conocimientos, valores, costumbres y destrezas necesarios para la participación activa del individuo en la sociedad.

Sin embargo, es una realidad que este derecho no se manifiesta ni se percibe de forma igualitaria en todos los seres humanos, sino que se organiza bajo diversas modalidades educativas. Entre ellas, la educación pública y la educación privada difieren en aspectos clave como la administración, el financiamiento, el acceso, la infraestructura y el cuerpo docente.

En el contexto de nuestro país, la educación pública tiene como objetivo permitir el derecho a la educación de todos los ecuatorianos, independientemente de su estatus socioeconómico o ubicación de residencia en el territorio (Guamán Cuzco, 2024). Por su parte, Reales Vega y Zambrano Vanegas (2023) definen la educación privada como aquella gestionada y financiada principalmente por entidades no gubernamentales, que abarcan todos los niveles educativos, desde la educación inicial hasta los estudios de posgrado.

Las diferencias entre las unidades educativas públicas y privadas pueden comprenderse, en gran medida, a partir del concepto de segregación educativa. Krüger *et al.* (2022) definen la

segregación educativa como la distribución no equitativa de los estudiantes de diferentes sectores educativos, que depende en gran medida de factores económicos, sociales o culturales. Esto influye en las trayectorias educativas, las cuales presentan variaciones en su calidad de los estudios.

Estas desigualdades también se evidencian en el ámbito tecnológico, especialmente en lo que respecta a la formación y capacitación docente. Como es de conocimiento general, tanto unidades educativas públicas como privadas están reguladas por el Ministerio de Educación; las instituciones privadas suelen contar con un mayor recurso que pueden invertir en la formación continua del cuerpo docente y en buscar una contratación de perfiles especializados (Barrera & Guamán, 2020). Este indicador influye directamente en la calidad de la enseñanza y en la capacidad de los docentes para integrar de manera efectiva las TIC.

A pesar de estas diferencias, el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en el contexto educativo permite diversas formas de aprendizaje, que pueden implementar la planificación de actividades que se apoyan en el uso de dispositivos móviles, tabletas, teléfonos inteligentes, calculadoras científicas, proyectores, computadoras e internet (Torras Virgili, 2021). Estos recursos han ampliado las posibilidades metodológicas y han transformado las dinámicas de enseñanza tradicionales.

El impacto de las TIC en una sociedad actual del conocimiento se demuestra de forma tangible. En educación, su integración se ha vuelto fundamental para atender las necesidades de innovación que requiere el alumnado, pese a los desafíos y riesgos que implica su implementación inadecuada.

La innovación educativa implica la incorporación de elementos y estrategias basados en recursos que transforman los procesos de enseñanza/aprendizaje con el objetivo primordial de mejorar las competencias, habilidades y desempeños de los estudiantes en las distintas áreas del conocimiento (Franco Tigua y Jiménez Ojeda, 2024). Diversos estudios demuestran el impacto positivo de las tecnologías en el aprendizaje, lo que permite comprender cómo una integración pedagógica adecuada de las herramientas digitales favorece la comprensión de contenidos y el desarrollo de aprendizajes significativos.

Para que estos procesos innovadores sean efectivos, es fundamental la participación activa de todos los actores educativos, especialmente docentes y estudiantes. Asimismo, resulta fundamental la integración del contexto familiar, que cumple la función tan necesaria de facilitar el acceso a los recursos tecnológicos usados para enriquecer las competencias digitales de los y las estudiantes (Ramón Pucurucu, 2024).

En concordancia con lo anterior, Franco Tigua y Jiménez Ojeda (2024), en su estudio comparativo sobre la implementación de tecnologías educativas en instituciones con financiamiento público y privado ecuatorianas, concluyen que las mismas demostraron un impacto positivo en el proceso de enseñanza–aprendizaje en varias asignaturas.

La educación elemental constituye una etapa clave en la formación del estudiante, ya que sienta los cimientos metodológicos y cognitivos para su trayectoria educativa futura. Este nivel abarca aproximadamente desde segundo hasta cuarto grado, con estudiantes cuyas edades oscilan entre los 6 y 8 años, una etapa caracterizada por el desarrollo de habilidades fundamentales como la lectura, la escritura y el pensamiento matemático.

En este sentido, el uso pedagógico de recursos digitales en la educación elemental favorece la participación activa del alumnado, incrementa la motivación y contribuye a la mejora del rendimiento académico. La tecnología educativa se consolida, por tanto, como un recurso esencial para responder a las demandas de las nuevas generaciones, quienes crecen en un entorno globalizado y altamente influenciado por el desarrollo tecnológico.

En conclusión, el sustento teórico evidencia que las tecnologías educativas representan un recurso fundamental para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza–aprendizaje en el contexto de la educación actual. Asimismo, diversos autores coinciden en que su correcta integración pedagógica es determinante para lograr aprendizajes significativos, especialmente cuando están dirigidos a estudiantes de educación elemental.

Metodología

Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales

El proyecto se desarrollará mediante un enfoque metodológico cuantitativo que permitirá analizar y comparar datos entre ambas instituciones de la siguiente manera:

- Recolección de datos mediante encuestas estructuradas dirigidas a docentes.
- Revisión documental de currículos, planificaciones y recursos digitales institucionales.
- Análisis comparativo entre el contexto público y privado.
- Procesamiento estadístico para identificar relaciones entre el uso de las TIC y las prácticas pedagógicas.

Además, se contempla realizar:

- Diseño de recursos digitales (videopodcast, infografía, pizarra interactiva).

- Uso de herramientas como Canva, Kahoot, PixVerse, Gemini e IsEazy para la producción y difusión de resultados.
- Implementación de una sesión estructurada de capacitación docente para socializar los hallazgos.

El proyecto combina: investigación, análisis y aplicación práctica, garantizando coherencia entre el estudio y su impacto educativo.

Código Ético para el uso de Inteligencia Artificial

Para el desarrollo de los recursos digitales contemplados en este proyecto, se emplearán herramientas de inteligencia artificial como Gemini para la búsqueda, organización y estructuración de contenidos, y PixVerse para la producción de material audiovisual orientado al proceso de enseñanza–aprendizaje. Estas herramientas serán utilizadas exclusivamente como apoyo tecnológico y no como sustitutas del criterio pedagógico y profesional de los investigadores.

En concordancia con los principios éticos para el uso de la inteligencia artificial, se garantizará la supervisión humana permanente durante todas las etapas de diseño, generación y validación de los recursos educativos, asegurando que las decisiones finales recaigan en los responsables del proyecto y no en los sistemas automatizados (UNESCO, 2023). Asimismo, se verificará la calidad, pertinencia y veracidad de la información generada por las herramientas de IA antes de su incorporación a los productos finales, con el fin de prevenir errores, sesgos o información inexacta (Molina Mera *et al.*, 2025).

De igual manera, se promoverá el respeto a los principios de equidad, inclusión y no discriminación durante la elaboración de los materiales, evitando contenidos que puedan vulnerar derechos o reproducir estereotipos sociales (Universidad Internacional de La Rioja [UNIR], 2023). Además, se respetarán las normas de propiedad intelectual y protección de datos personales, garantizando que las imágenes, textos y recursos utilizados en la construcción de los materiales educativos cumplan con criterios de uso responsable y ético. Finalmente, la inteligencia artificial será concebida como una herramienta complementaria para fortalecer la creatividad, la innovación y la calidad de los recursos digitales desarrollados en el proyecto, manteniendo siempre el protagonismo de las personas en el proceso educativo (Molina Mera *et al.*, 2025; UNESCO, 2023).

Diseño de Materiales Educativos Digitales

Se desarrollará una fase introductoria orientada a comprender las herramientas digitales y su aplicación dentro del contexto educativo. Durante esta etapa, se abordarán conceptos relacionados con: los tipos de herramientas digitales, accesibilidad tecnológica, metodologías digitales aplicadas y su implementación en Educación General Básica Elemental. En esta fase se establecerá una base conceptual común para los docentes participantes y se facilitará la comprensión de la temática abordada en el estudio.

Se ejecutará un proceso de recolección y organización de información mediante la aplicación de encuestas dirigidas a docentes de las instituciones participantes. Con los datos obtenidos, se realizará un análisis comparativo entre ambos contextos educativos, permitiendo identificar diferencias, limitaciones y oportunidades en el uso pedagógico de las TIC.

Los hallazgos obtenidos serán presentados al cuerpo docente a través de materiales digitales, presentando la información de forma estructurada, visual y accesible. Los recursos contemplados son: podcasts, revistas digitales e infografías. Todos estos materiales ayudarán a reforzar los resultados del estudio a través de representaciones claras y de rápida comprensión.

Este proceso busca promover la valoración del uso pedagógico de las TIC, incentivar la metodología junto con el uso de tecnologías y generar espacios de reflexión sobre las diferencias existentes entre instituciones educativas, considerando además las opiniones y experiencias de los docentes participantes.

La propuesta se orienta a transformar los resultados de la investigación en recursos dinámicos y audiovisuales que faciliten su comprensión y apropiación por parte de los docentes. Más que presentar datos de manera tradicional, se busca comunicar los hallazgos mediante formatos visuales, interactivos y reflexivos que conecten con la cultura digital actual.

Los materiales planteados pretenden sintetizar la información, destacar comparaciones entre contextos institucionales y evidenciar la brecha tecnológica desde una perspectiva crítica. De esta manera, los recursos no solo informan, sino que promueven análisis, debate y toma de conciencia sobre la integración de las TIC en el aula.

Este apartado se mantiene abierto a ajustes, entendiendo que la construcción del guion multimedia puede ampliar o redefinir las estrategias de presentación, siempre con el objetivo de comunicar la investigación de forma clara, atractiva y pedagógicamente significativa.

Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

En el marco del proyecto de acción educativa orientado al fortalecimiento de las competencias digitales docentes, se propone la implementación de un curso de capacitación enfocado en la integración pedagógica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula, dirigido a los docentes de Educación General Básica elemental (de 2 a 4 años) de las instituciones educativas particulares El Sauce y la fiscal U.E. Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora.

Los docentes recibirán un curso con una duración de 2 semanas por parte de los investigadores. Esta acción educativa forma parte de un proceso más amplio vinculado a la capacitación sobre el uso de herramientas digitales en instituciones educativas. La capacitación se plantea como una estrategia para ampliar el abanico académico, es decir, busca que los participantes no se limiten a metodologías tradicionales, sino que incorporen nuevas herramientas digitales, metodologías activas y recursos tecnológicos que amplíen sus posibilidades de acción en el aula, tanto en términos didácticos, evaluativos y comunicativos. Antes de la realización de esta acción, se debe considerar que los docentes participantes pueden presentar diferentes niveles de competencia digital, así como diversas condiciones de acceso tecnológico.

En este período, los participantes accederán al contenido en un entorno blended (síncrono y asíncrono) a través de la plataforma Canva, donde tendrán acceso a lecturas, videos explicativos y evaluaciones, además de clases virtuales dos veces a la semana mediante Microsoft Teams. Esto permitirá a los docentes comprender el uso pedagógico de diferentes

herramientas digitales, favoreciendo su aplicación contextualizada en sus aulas, considerando las características y necesidades de los estudiantes de básica elemental.

Asimismo, se formarán grupos de trabajo donde los participantes desarrollarán un proyecto digital relacionado con la integración de TIC en el aula, el cual estará directamente vinculado con su contexto de actuación docente, permitiendo una aplicación práctica y pertinente de los conocimientos adquiridos.

Se realizarán dos evaluaciones (una por semana) para comprobar la comprensión de los contenidos. La evaluación del curso se llevará a cabo del siguiente modo:

- 60% de la calificación final será el material digital creado.
- 20% de la calificación será la presentación del material digital.
- 20% de la calificación será la participación en el debate.

También se incluirán actividades interactivas, como juegos vinculados a la plataforma Canva, con el fin de reforzar el aprendizaje de manera dinámica tales como:

- Videopodcast educativo.
- Infografía digital.
- Pizarra digital interactiva.
- Actividad interactiva en Kahoot.
- Contenido estructurado en formato SCORM mediante la plataforma isEazy.

Recursos documentales:

- Artículos académicos sobre integración de TIC en educación.
- Materiales teóricos sobre metodologías activas y aprendizaje mediado por tecnología.

Recursos informativos:

- Síntesis visual presentada en la infografía y la pizarra digital

Recursos relacionales:

- Espacios de diálogo y reflexión entre docentes.
- Intercambio de experiencias pedagógicas relacionadas con el uso de herramientas digitales en el aula.

Finalmente, cada grupo presentará su proyecto digital al finalizar la capacitación, evidenciando propuestas concretas adaptadas a la realidad educativa de las instituciones

Resultados

Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales

El proyecto se desarrolla ante la necesidad de comprender las diferencias en el uso e integración de Herramientas Digitales en contextos educativos distintos, más específicamente entre la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora” y la Unidad Educativa Privada El Sauce School, ambas ubicadas en la ciudad de Quito.

Se ha identificado que, aunque las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son fundamentales en la educación actual, la implementación no se realiza de una manera equitativa. Esto sucede debido a factores como la infraestructura tecnológica, la disponibilidad de recursos y la formación docente. En el caso de la unidad educativa pública, pueden existir limitaciones tecnológicas que dificultan su uso en el aula, mientras que la unidad educativa privada podría contar con mayores recursos y planificación para su integración.

Esta situación evidencia la necesidad de analizar, de manera comparativa, dichas diferencias para comprender cómo influyen en las prácticas pedagógicas, así como de promover un proceso de retroalimentación entre ambas instituciones que favorezca el intercambio de experiencias y el fortalecimiento mutuo en la integración de herramientas digitales.

La finalidad del proyecto es analizar y comprender la relación entre el uso de herramientas digitales y las prácticas pedagógicas, mediante una comparación entre contextos educativos distintos (público y privado).

Además, busca:

- Generar conocimiento útil que sirva como base para mejorar la práctica docente.
- Diseñar estrategias y recursos digitales que permitan fortalecer las competencias digitales de los docentes.
- Socializar los resultados de forma clara, accesible y reflexiva, facilitando su aplicación en el aula.

En este sentido, además de evidenciar las diferencias existentes, también buscará transformar los hallazgos en insumos prácticos que contribuyan a la mejora educativa.

El proyecto contribuirá a reducir y dar respuesta a las desigualdades en el uso de herramientas digitales entre estas dos instituciones mediante la identificación de factores que limitan su integración y la generación de estrategias orientadas a su mejora

Es por ello que permitirá:

- Disminuir la brecha en el acceso y uso de las TIC (al evidenciar diferencias y proponer alternativas de aplicación contextualizadas)
- Optimizar el uso pedagógico de las herramientas digitales (promoviendo su incorporación desde una planificación intencionada y no solo instrumental.)
- Fortalecer las competencias digitales docentes (a partir de la reflexión sobre la práctica y una socialización de experiencias entre ambas instituciones)
- Acercar la práctica educativa a la realidad digital del estudiante (favoreciendo metodologías más activas, participativas y significativas)

El proyecto no sólo identificará las problemáticas, sino que generará insumos concretos para su mejora, impactando positivamente en la calidad del proceso de enseñanza/aprendizaje.

Se desarrollará mediante un enfoque metodológico cuantitativo que permitirá analizar y comparar datos entre ambas instituciones de la siguiente manera:

- Recolección de datos mediante encuestas estructuradas dirigidas a docentes.
- Revisión documental de currículos, planificaciones y recursos digitales institucionales.
- Análisis comparativo entre el contexto público y privado.
- Procesamiento estadístico para identificar relaciones entre el uso de las TIC y las prácticas pedagógicas.

Además, se contempla realizar:

- Diseño de recursos digitales (videopodcast, infografía, pizarra interactiva).
- Uso de herramientas como Canva, Kahoot, PixVerse, Gemini e IsEazy para la producción y difusión de resultados.

- Implementación de una sesión estructurada de capacitación docente para socializar los hallazgos.
- El proyecto combina: investigación, análisis y aplicación práctica, garantizando coherencia entre el estudio y su impacto educativo.

Sauce School

Misión:

El Sauce School se consolidará como un referente nacional e internacional por su compromiso con el desarrollo, basándose en un desarrollo auténtico, armónico, y real.

El modelo parte de una educación constructivista social, evaluación orientada al aprendizaje, docentes motivadores y una educación personalizada. Nos basamos en la prosocialidad para una mejor educación.

Visión:

En el Sauce School, valoramos lo que fuimos,

Disfrutamos lo que somos y proyectamos lo que seremos.

Pilares institucionales

- Pilar del ser: Salud y nutrición, autoconocimiento, deportes, Braingym aprendiz de profesiones, proyecto de vida.
- Pilar de la comunidad: Prosocialidad, creatividad y servicio, programa de participación estudiantil, alianzas para el servicio comunitario.
- Pilar de la Naturaleza, ciencia y tecnología: Retos y Eco acciones, manejo de residuos, conservación y biodiversidad, energía limpia y asequible.

- Pilar de las Artes: Arte 2D, teatro, carpintería, arte 3D, dirección de banda, proyectos interdisciplinarios.

Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”

Misión:

La Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”, es una unidad educativa que oferta los niveles de Preparatoria, Básica Elemental, Básica Media, Básica Superior, Bachillerato General Unificado y Bachillerato Técnico, en las jornadas Matutina, Vespertina y Nocturna; en la que se fomentan la identidad nacional, con una educación activa, integral, creativa, analítica, basada en valores morales y éticos, con una preparación de excelencia, formando ciudadanos líderes comprometidos con el progreso, justicia y conciencia ambiental.

Visión:

Es nuestro anhelo que la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”, se convierta en una unidad educativa líder en formación integral de los y las estudiantes, ofertando una educación de calidad con calidez, para formar jóvenes competitivos, ante las exigencias científicas y tecnológicas del nuevo milenio, sin olvidar la identidad y las raíces culturales propias de nuestro pueblo, en perfecta armonía con los valores y principios necesarios para formar seres humanos útiles a la sociedad y guardianes de la naturaleza.

Ideario:

El compromiso de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”, es promover una educación de calidad con calidez en sus educandos, al servicio del esfuerzo común para

perfeccionar al ser humano y lograr una sociedad competitiva a las exigencias del nuevo milenio que les permita gozar del buen vivir, a través de los siguientes criterios:

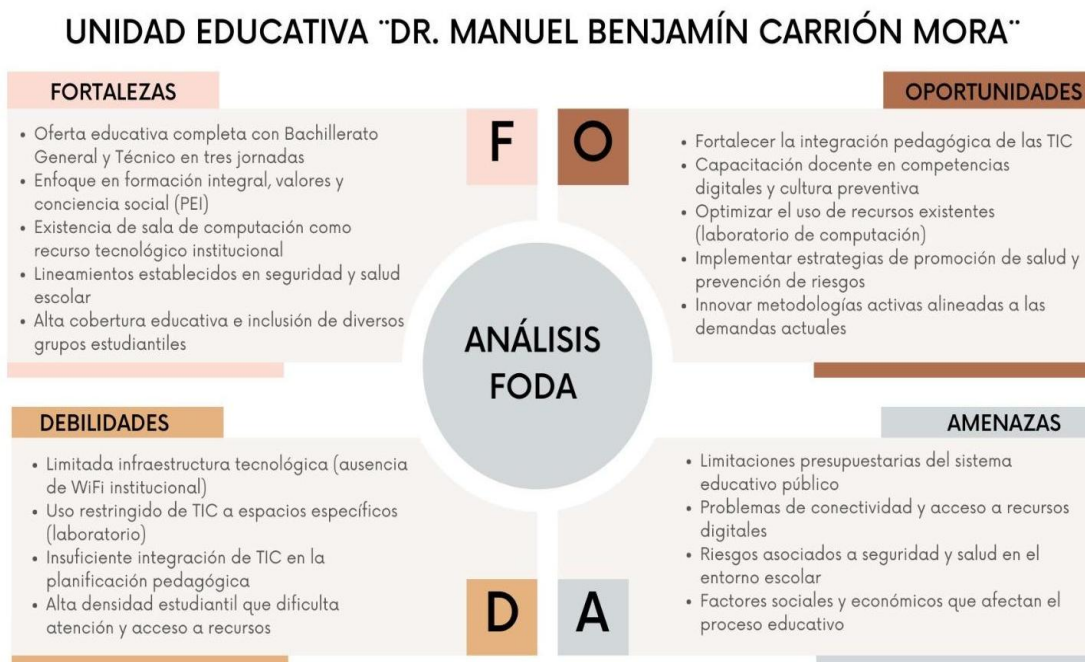
- Educación para el trabajo en equipo.
- Educación para el cambio, desarrollo y transformación individual y social.
- Educación para la autorreflexión.
- Educación para conseguir una comunicación efectiva.
- Educación para la perseverancia.
- Educación para la adaptabilidad al cambio.
- Educación para la autonomía del ser humano.
- Educación para la democracia.
- Educación para la práctica de la criticidad.
- Educación para la paz.
- Educación para el equilibrio ecológico.
- Educación para el mejoramiento continuo y permanente.
- Educación para el respeto a los derechos humanos.
- Educación con una visión de género.
- Educación para el pensamiento estratégico.

La misión y visión de ambas instituciones educativas, a pesar de ser de distinto régimen (tanto público como privado), se manejan bajo los mismos pilares de educación de excelencia y calidad.

De igual forma, los valores que se exponen en la misión y visión se consolidan a través del desarrollo de nuestro proyecto, el cual refleja: el compromiso, la calidad de aprendizaje y la formación integral de los estudiantes, formando profesionales con criterio, valores, habilidades y actitudes capaces de aumentar su potencial. Este proyecto contribuye al cumplimiento de la visión de ambas instituciones aportando sólidos conocimientos enfocados hacia la innovación, ciencia y tecnología orientada al progreso, fortaleciendo el impacto positivo que las TIC brinda a la comunidad educativa.

Es pertinente para la investigación conocer ambas instituciones por medio de un análisis crítico de su estructura como Unidad Educativa, como indica Sánchez Huerta (2020) en su libro Análisis FODA o DAFO, donde plantea que el FODA es una técnica de planificación estratégica que proporciona información de los participantes en la gestión institucional y con su conocimiento, pueden aportar ideas valiosas para el futuro de la organización. Teniendo en cuenta lo expuesto, es meritoria la necesidad de exponer cómo se encuentran organizadas y establecidas las instituciones que se comparan en el nombrado proyecto.

Figura 1

Análisis FODA de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”

Nota. Elaboración propia.

El análisis FODA de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora” evidencia que, a pesar de contar con una estructura organizativa sólida, una amplia cobertura educativa y un enfoque en la formación integral, existen limitaciones importantes en el ámbito tecnológico que influyen directamente en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Entre estas limitaciones destaca la ausencia de conectividad inalámbrica y la dependencia de una sala de computación como único espacio para el uso de herramientas digitales, lo que restringe la integración de las TIC en el aula de manera continua y transversal.

Además, la alta cantidad de estudiantes por paralelo y la diversidad de modalidades educativas representan un desafío para la implementación de estrategias innovadoras, ya que dificultan la atención personalizada y el acceso equitativo a los recursos tecnológicos

disponibles. Estas condiciones evidencian que el uso de herramientas digitales no está completamente integrado en la planificación pedagógica, sino que se presenta de forma limitada y condicionada por la infraestructura.

El proyecto planteado se vuelve pertinente puesto que permite analizar estas condiciones institucionales y comprender cómo influyen en las prácticas docentes. A partir de ello, se busca tanto identificar las limitaciones existentes, como proponer estrategias que optimicen el uso de los recursos disponibles, como la sala de computación, y que fortalezcan las competencias digitales docentes desde un enfoque pedagógico.

Las oportunidades identificadas, como la posibilidad de capacitación docente y la incorporación progresiva de herramientas digitales, evidencian que la unidad educativa tiene potencial para mejorar su integración tecnológica. Pero, factores como la brecha digital, las limitaciones presupuestarias y la sobrecarga docente representan desafíos que deben ser considerados al momento de plantear soluciones.

Figura 2

Análisis FODA de la Unidad Educativa Particular "Sauce School"

Nota. Elaboración propia.

El análisis FODA de la Unidad Educativa Particular "Sauce School" revela una unidad educativa con un posicionamiento favorable en términos pedagógicos y formativos, sustentado en la calidad de su planta docente, su enfoque bilingüe y una cultura institucional orientada a la inclusión, el bienestar y la formación integral. Sin embargo, a mayor profundidad, se evidencia una disonancia crítica entre el discurso de calidad y las condiciones estructurales que lo sostienen.

Las fortalezas como la incorporación de recursos tecnológicos y la implementación de programas innovadores (salud mental, biodiversidad, metodologías activas) no necesariamente garantizan un impacto educativo real si no están acompañadas de una gestión eficiente, evaluaciones de desempeño y coherencia institucional. Debilidades como la inadecuada asignación de recursos, la dependencia de una única fuente de financiamiento y, especialmente,

la fragmentación del cuerpo docente, sugieren problemas de gobernanza y liderazgo que pueden comprometer la sostenibilidad de dichas fortalezas.

Si bien las oportunidades identificadas responden a tendencias globales relevantes (como la digitalización de la educación, el aprendizaje en línea y la creciente demanda de formación bilingüe), el análisis no evidencia una capacidad instalada clara para capitalizarlas estratégicamente. Esto resulta preocupante ya que varias de las amenazas externas, como la inestabilidad económica, la creciente competencia educativa y la dependencia energética en un contexto de cortes de luz, interactúan directamente con las debilidades internas, amplificando el riesgo institucional. En particular, la dependencia de infraestructura eléctrica y la apuesta por recursos tecnológicos generan una vulnerabilidad operativa crítica, que podría afectar la continuidad pedagógica.

El FODA de esta unidad educativa presenta un diagnóstico pertinente pero incompleto, ya que no prioriza variables ni establece relaciones causales entre los factores internos y externos. Esto limita su utilidad como herramienta de planificación estratégica. Para que el análisis sea realmente significativo, es indispensable evolucionar hacia un enfoque sistémico que articule sus componentes, permitiendo identificar ejes críticos de intervención (como la mejora en la gestión administrativa, el fortalecimiento del liderazgo pedagógico y la diversificación de fuentes de financiamiento) y traducirlos en acciones concretas orientadas a garantizar la coherencia entre la propuesta educativa y su viabilidad operativa en el mediano y largo plazo.

Es importante reconocer que el proceso educativo involucra a diversos actores, entre los cuales se encuentran: los docentes, las instituciones educativas, los estudiantes, los compañeros de trabajo, la profesión docente en general y la sociedad. Cada uno de estos agentes desempeña un rol fundamental dentro del sistema educativo, por lo que resulta necesario definir compromisos y deberes específicos que fortalezcan la convivencia, la colaboración y la calidad del proceso de enseñanza–aprendizaje.

En consecuencia, el presente documento tiene como objetivo establecer y desarrollar los compromisos y deberes éticos que deben asumir los distintos agentes implicados, con el fin de garantizar una práctica educativa coherente, responsable y acorde a las exigencias de la sociedad actual, promoviendo el uso adecuado de las TIC y contribuyendo a la formación de ciudadanos críticos, responsables y comprometidos con su entorno.

1. Compromisos y deberes en relación con los docentes

- a. Mantener un trato respetuoso y profesional, reconociendo la diversidad de enfoques pedagógicos y experiencias.
- b. Establecer una comunicación asertiva, ética y constructiva entre los miembros del cuerpo docente.
- c. Fomentar el trabajo colaborativo, mediante el intercambio de conocimientos, estrategias y buenas prácticas educativas.
- d. Actuar con honestidad, responsabilidad y coherencia, en concordancia con los principios éticos de la profesión docente.

- e. Cumplir con la lealtad institucional, respetando las normativas, acuerdos y lineamientos establecidos por la institución.
- f. Ejercer un pensamiento crítico y reflexivo orientado al mejoramiento continuo de la práctica pedagógica.
- g. Promover la retroalimentación profesional constructiva, basada en el respeto y la mejora conjunta.
- h. Asumir el compromiso de formación continua y actualización profesional, tanto a nivel individual como colectivo.
- i. Contribuir activamente a la construcción de un clima organizacional armónico, basado en la confianza y el respeto mutuo.
- j. Evitar conductas que puedan generar conflictos o afectar la convivencia profesional dentro de la institución.
- k. Participar de manera responsable en procesos institucionales de planificación, evaluación y toma de decisiones.
- l. Demostrar disposición hacia la innovación pedagógica y el aprendizaje colaborativo.

2. Compromisos y deberes en relación con las instituciones educativas

- a. Otorgar reconocimientos o certificados a la institución, por su participación en el proyecto.
- b. Velar por el buen uso de la información y el conocimiento en áreas relacionadas con herramientas digitales.

- c. Asegurar que las estrategias pedagógicas, como la metodología, sean científicamente válidas y no alarmantes en cuanto a la información.
- d. Examinar las prácticas docentes con imparcialidad, con la finalidad de mejorar la calidad de la información sin perjudicar el desempeño de los docentes.
- e. Asegurar que la comparación de herramientas digitales se realice bajo normas académicas, sin alterar la imagen del plantel educativo.
- f. Realizar cronogramas de actividades pedagógicas sin alterar, ni juzgar el currículo establecido en la básica elemental.

3. Compromisos y deberes en relación con el alumnado

- a. Salvaguardar la calidad del proceso de aprendizaje integrando herramientas digitales respondiendo a una necesidad real del alumno
- b. Respetar el ritmo de aprendizaje de cada alumno implementando metodologías que puedan responder al desarrollo individual.
- c. Vincular la práctica educativa con la realidad del estudiante incorporando herramientas que respondan al contexto sociocultural y digital del alumnado
- d. Fomentar el uso responsable y ético de las tecnologías y herramientas digitales orientando al alumno a las prácticas adecuadas relacionadas al uso de la información
- e. Evitar una sobrecarga de utilización de tecnología sin una justificación pedagógica utilizando una planificación adecuada e intencionada

4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- a. Aporte de conocimientos. Aportar los conocimientos propios para el crecimiento en conjunto de toda la unidad educativa con el fin de mejorar la experiencia del profesorado con respecto al uso de las TIC.
- b. Promover el trabajo colaborativo entre los trabajadores. Incentivar el trabajo colaborativo entre compañeros mediante un intercambio de conocimientos y estrategias digitales, fortaleciendo así el proceso de enseñanza y colaboración, mejorando el clima laboral y las oportunidades igualitarias
- c. Brindar acompañamiento. Brindar apoyo a los compañeros en la implementación de herramientas digitales en la clase, facilitando así la resolución de dudas, además de un aprendizaje continuo
- d. Compartir recursos. Compartir material pedagógico, estrategias y metodologías que aporten al fortalecimiento del profesorado con el uso de las TIC. Para mejorar el aprendizaje de todos los grupos.
- e. Participar en capacitaciones. Participar activamente en capacitaciones con el objetivo de fortalecer el aprendizaje colaborativo para dar igualdad de condiciones a todos los colaboradores.
- f. Respetar las opiniones de todos los participantes. Respetar y valorar los aportes, opiniones o ideas de cada compañero, manteniendo así una comunicación asertiva.

5. Compromisos y deberes en relación con la profesión

- a. Capacitación constante en TIC y herramientas tecnológicas que permitan mejorar la participación entre los docentes y los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que la educación cambia y quedarse atrás afecta directamente a los estudiantes.
- b. Mantener actualizado el conocimiento en las herramientas y mecanismos institucionales para evaluar la efectividad de las estrategias implementadas por los docentes según su profesión, incluyendo así planes de mejora, metodologías, aprendizaje significativo y evaluación institucional.
- c. Desarrollar acciones de formación continua dirigidas a docentes, directivos, personal administrativo y estudiantes.
- d. Incentivar la participación de los estudiantes en actividades, proyectos y espacios de toma de decisiones escolares para así fortalecer su sentido de pertenencia, compromiso y responsabilidad.
- e. Promover el pensamiento crítico, la convivencia y los valores, contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales, la toma de decisiones conscientes y la construcción de una sociedad más justa.

6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- a. Fomentar el buen uso de las herramientas tecnológicas, creando un entorno virtual con respeto y cortesía a toda la sociedad que hoy en día forma parte del mundo digital, es decir, evitando el ciberacoso.

- b. Respetar los datos personales e información que difunde la sociedad al momento del uso de las redes sociales, evitando actos de fraude o suplantación de identidad, promoviendo la protección y la privacidad.
- c. Incentivar a los estudiantes a actuar como buenos ciudadanos digitales activos responsables del manejo correcto de la tecnología, que puedan difundir información sana y necesaria.

La investigación se justifica en la creciente necesidad de comprender y optimizar la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos pedagógicos de la Educación General Básica Elemental, particularmente en contextos educativos con condiciones estructurales diferenciadas. El estudio se desarrolla en dos instituciones educativas de la ciudad de Quito (una de carácter fiscal y otra particular), lo que permite analizar comparativamente las prácticas docentes en torno al uso de herramientas digitales, considerando las desigualdades en infraestructura tecnológica, acceso a recursos y planificación institucional.

Las evidentes diferencias no sólo evidencian una brecha digital entre ambos contextos, sino que también inciden directamente en la calidad de las prácticas pedagógicas y en las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes. En la unidad educativa fiscal, las limitaciones tecnológicas pueden restringir la implementación efectiva de estrategias innovadoras mediadas por TIC, mientras que, en la unidad educativa particular, la disponibilidad de recursos favorece su integración sistemática.

La investigación se centra en los docentes tutores como agentes fundamentales del proceso educativo, reconociendo que sus competencias digitales, percepciones y prácticas determinan en gran medida el uso pedagógico de las TIC. En este sentido, resulta imprescindible no solo recopilar y analizar información relevante, sino también transformarla en insumos significativos que puedan ser comprendidos, reflexionados y aplicados por la comunidad educativa.

En respuesta a esto, el diseño de recursos digitales se plantea como una estrategia metodológica y pedagógica clave, orientada a la sistematización y difusión de los hallazgos de la investigación. Estos recursos permitirán presentar la información de manera estructurada, visual y accesible, facilitando su interpretación y promoviendo procesos de reflexión crítica en los docentes. Desde una perspectiva curricular, esta propuesta se alinea con la necesidad de innovar en las formas de comunicar el conocimiento, favoreciendo el aprendizaje significativo y el fortalecimiento de las competencias digitales del profesorado.

Este proyecto no solo responde a una problemática actual y relevante dentro del ámbito educativo, sino que también constituye un aporte significativo para la mejora de las prácticas docentes, al proporcionar herramientas que potencian el uso pedagógico de las TIC y contribuyen a la reducción de brechas existentes entre distintos contextos educativos.

En función de lo expuesto anteriormente, se plantea la elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje, con el propósito de establecer criterios claros para la interacción, organización y gestión de actividades en

plataformas digitales, fortaleciendo así la coherencia pedagógica y el uso efectivo de las TIC en los procesos formativos por medio de los canales de comunicación.

1. Uso del correo institucional, Microsoft Teams y Canva como canales de comunicación con el docente:

Para cualquiera de estos medios tenemos que tomar en cuenta los siguientes puntos:

- Usar un lenguaje formal y respetuoso: No usar abreviaturas, stickers o emoticones, usar un texto limpio y con un saludo formal, por ejemplo: “Buenos días, tardes o noches”.
- Escribir en un horario apropiado, es decir, no fuera de horarios laborales: enviar correos o mensajes en horarios apropiados, mejor si es en horarios laborales, como por ejemplo de 8h00 a 17h00. No enviar mensajes ni correos en horas de la noche o de la madrugada para respetar el tiempo del docente.
- Redactar un mensaje claro: Es importante que el correo incluya un asunto claro y entendible, además de explicar el motivo del mensaje de una forma ordenada y bien escrita. También es importante identificarse en el correo, decir quién es, a qué clase pertenece y poner su código de estudiante si cuenta con uno.
- Respetar los horarios de respuesta: Tener en cuenta que el profesor puede tomarse hasta una semana para responder un correo y no abrumarse con mensajes. El docente siempre nos dará una respuesta adecuada en un tiempo prudente.

2. Uso adecuado de Teams para comunicarse con el docente

Teams puede ser un gran canal de comunicación con el docente si se usa respetuosamente, por ejemplo: apagar el micrófono en clases para que el ruido exterior no interrumpa la clase; si deseamos hablar con el docente de un caso en específico, escribirle a su chat personal, tomando en cuenta los puntos ya sugeridos anteriormente, y pedirle un tiempo después de clase para conversar. No usar el chat general para cosas personales, sean inconvenientes en la materia, chistes o promociones de cualquier tipo.

3. Uso adecuado de la plataforma Canva para comunicarse con el docente

Para la comunicación por este medio digital es importante tomar en cuenta los mismos puntos que se nombraron anteriormente, además de cumplir con una fotografía profesional en el portar, escribir en horas laborables, ser claro y conciso, cuidar la ortografía y el lenguaje. También hay que tomar en cuenta que en Canva podemos tener chats grupales y también individuales. Tenemos que tomar en cuenta estas recomendaciones a la hora de comunicarnos con el docente.

4. Uso de Microsoft Teams en sesiones de clase en línea

- Para acceder a la plataforma Teams se debe utilizar únicamente el correo institucional proporcionado por cada una de las instituciones y así poder tener el acceso directo a todas las herramientas proporcionadas por la aplicación.
- Con su correo institucional, para acceder directamente a las clases en vivo, debe mantener la cámara encendida y el micrófono inactivado en las reuniones (activarlo en caso de participación o preguntas dirigidas directamente al profesor encargado). En las participaciones debe utilizar un vocabulario adecuado.

- En su foto de perfil o en la imagen que utilizará en Teams debe estar acorde con el ámbito de estudio.
- Los equipos tecnológicos que utilizará deben estar actualizados para así poder evitar problemas al momento de acceder a las clases y que sus herramientas se utilicen de manera correcta al momento de interactuar con los demás.
- Aplica técnicas de estudio apropiadas a los temas que se tratarán y que se van a recibir, así se puede tener una idea clara de los contenidos y de la metodología de clase.
- Participa en clases por medio de la llamada o el chat, no solo sirve para aclarar dudas, sino que también será una evidencia del nivel de participación e interés por la clase.

5. Uso de la plataforma Canva en foros de participación

Es importante considerar que la participación en los foros virtuales, se constituye como la entrega de contenidos a través del intercambio de saberes y conocimientos. La participación en los foros debe ser de manera interactiva, efectiva y profesional, por lo tanto, no debe limitarse a una simple exposición de ideas, sino transformarse en un diálogo constructivo que potencie el pensamiento crítico.

Para lograrlo, es fundamental que el participante asuma un rol activo, fundamentando sus opiniones en fuentes académicas y manteniendo siempre un lenguaje respetuoso que facilite la cohesión del grupo. De esta manera, el foro deja de ser una tarea unidireccional para

convertirse en una verdadera comunidad de aprendizaje donde la retroalimentación constante es el motor del crecimiento intelectual.

Para que la participación del foro sea exitosa, se deben considerar las siguientes recomendaciones:

- Las buenas prácticas de respeto y estima deben ser reflejadas con un saludo inicial.
- El número de participaciones ayuda a que se mantenga la fluidez y la interactividad en el grupo. Cada participante tiene el compromiso de interactuar de manera frecuente y oportuna, profundizando conocimientos y abriendo nuevos canales de información.
- Se debe evitar la redundancia; los comentarios deben ser concisos y entendibles y originales. No se permitirá el uso de IA para dar un comentario completo.
- Los documentos entregables como pdf, Word, imágenes deben ser legibles y estar dentro del estándar para evitar errores de descarga o visualización.

6. Uso de la plataforma Canva para la realización de evaluaciones

La importancia de la elaboración de las evaluaciones en la actualidad es que transformemos las pruebas tradicionales en prácticas interactivas y motivadoras para los estudiantes.

Es importante cumplir con las siguientes recomendaciones para el uso correcto de la plataforma Canva al momento de realizar las evaluaciones:

- Antes de diseñar una evaluación debes analizar lo que deseas medir (conocimientos, creatividad, habilidades, etc.). Esto te servirá para realizar preguntas correctas y adecuadas.
- Las evaluaciones deben tener preguntas y opciones de respuesta claras, precisas y entendibles, para evitar confusión por parte de los estudiantes.
- El uso de las plantillas educativas debe ser adaptable al contenido que quieras evaluar. Canva posee múltiples plantillas; por eso, es indispensable utilizarlas correctamente.
- Las preguntas deben ser creativas, es decir, debes incorporar imágenes, gráficos, iconos, animaciones, esto te ayudará a despertar el interés de los alumnos al momento de responder.
- Debes mantener el diseño de la evaluación legible y limpio, es decir, evitar hacer preguntas con demasiado texto y colores. Que su tipografía sea clara, que tenga un buen contraste y espacio al momento de leer.
- Determina un límite de tiempo en las evaluaciones para que el estudiante respete el horario y si no quieres que obtenga bajas calificaciones, debes configurar preguntas de opciones múltiples que faciliten dar respuestas correctas.

7. Uso de la plataforma Canva para la entrega de tareas

La entrega de tareas debe realizarse de manera clara, ordenada y dentro de los plazos definidos en la plataforma. Se mantiene claro que cada actividad debe ser subida en el espacio correspondiente, respetando las indicaciones establecidas en cuanto a formato, estructura y denominación de archivos. Los documentos deben ser legibles, completos y correctamente

identificados, evitando versiones incompletas o errores de archivo que dificulten su revisión. En caso de adjuntar más de un archivo, estos deben estar nombrados y organizados de forma coherente y facilitar su acceso.

Las tareas presentadas deben reflejar un trabajo propio del docente participante, evidenciando el análisis y aplicación de los contenidos abordados. No se permitirá el uso de herramientas de inteligencia artificial generativa u otros medios que sustituyan la elaboración personal y manual de las actividades.

Ante cualquier inconveniente técnico o situación que afecte la entrega, se debe notificar oportunamente a través de los canales establecidos previamente, manteniendo un lenguaje formal y profesional. El cumplimiento de estos criterios contribuye al adecuado desarrollo de las actividades dentro del entorno virtual.

Figura 3



Infografía sobre el uso de la plataforma Canva para la entrega de tareas

Nota. Elaboración propia.

Diseño de Materiales Educativos Digitales

Recursos digitales educativos planteados:

La presente investigación plantea el diseño de dos recursos digitales educativos específicos: el videopodcast y la infografía. Esta selección se fundamenta en la necesidad de adaptar las herramientas a los objetivos de calidad y los contextos particulares del estudio.

Recurso 1: El Videopodcast

Se ha optado por un videopodcast de tipo entrevista debido a sus beneficios en términos de empatía, autenticidad y la posibilidad de observar las reacciones de los participantes.

1. Estructura y Producción

- Participantes: docentes de ambas instituciones, a quienes se les contextualizará sobre el público objetivo y la relevancia del estudio.
- Logística: La grabación se realizará en un entorno controlado (auditorio o cabina) para garantizar una acústica óptima y libre de ruidos externos.
- Guion: Se utilizará un guion estructurado pero flexible que defina los interlocutores y establezca tiempos de respuesta de aproximadamente un minuto.
- Tono: El entrevistador mantendrá una postura neutral, evitando juicios de valor para fomentar respuestas honestas que busquen el "porqué" de las realidades educativas sin discriminar.

2. Contenido Narrativo

El recurso se titulará sugerentemente: "Ecos en un estudio comparativo". Su estructura comprende:

- **Introducción:** Bienvenida, presentación de las docentes y exposición del objetivo del trabajo.
- **Desarrollo (Bloque I):** Análisis del escenario educativo, infraestructura tecnológica (tiza, pantallas, laboratorios) y el apoyo de los padres de familia.

- **Desarrollo (Bloque II):** Exploración de la pedagogía, innovación, inclusión, diversidad y los desafíos diarios en el aula.
- **Cierre:** Resumen de puntos de convergencia y divergencia, seguido de una reflexión final o frase motivacional de las docentes.

3. Postproducción y Difusión

Para dinamizar el contenido, se incluirán apoyos visuales como fotografías o clips de los entornos institucionales, además de gráficos con datos numéricos (como la ratio de estudiantes por aula). La edición contará con música acorde al ámbito educativo al inicio y al final. La difusión del material contará con todos los permisos institucionales requeridos.

Recurso 2: La Infografía

Para la revisión y síntesis de la información sobre metodologías digitales, se diseñará una infografía. Este recurso es idóneo por su capacidad de abstracción y síntesis, bajo la premisa de que "menos es más".

- **Atributos:** Utilizará una cromática de color estratégica e imágenes ilustrativas que reflejen la realidad de las instituciones estudiadas.
- **Eficacia:** Responde a la preferencia actual por contenidos visuales sobre textos extensos, facilitando la comprensión rápida de la información textual real.

Recurso 3: Pizarra Digital

Se plantea la creación de una pizarra digital interactiva orientada a reflexionar sobre el rol del docente en la era digital. A través de un enfoque visual y comparativo, se busca analizar

la integración de herramientas tecnológicas en la educación básica elemental, considerando sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.

La actividad pretende promover el pensamiento crítico docente y la organización clara de ideas sobre el uso pedagógico de las tecnologías.

4. Preguntas de reflexión:

¿Cuál es el uso pedagógico de las herramientas TIC al comparar una unidad educativa privada y una pública en Ecuador?

El objetivo de esta pregunta es comprender cómo las herramientas digitales (TIC) son introducidas en el salón de clases para poder determinar si existen distintas barreras como la social, cultural y económica. Además de visualizar si en efecto la educación actual exige nuevas metodologías. También se busca determinar si el uso de la tecnología es factible para las dos instituciones, teniendo en cuenta la disponibilidad del recurso, la formación docente, además de la planificación pedagógica, las cuales permiten su aplicación en el aula.

El nivel en el que se basa esta comparación es una de las etapas fundamentales para el desarrollo de habilidades tanto cognitivas como sociales. La integración de dichas herramientas digitales podría incrementar la participación activa del estudiante, además de que se genera un aprendizaje más significativo. Por esta razón, se busca interactuar sobre cómo se manifiesta la integración de herramientas digitales en distintos contextos educativos y cómo estas influyen en las prácticas pedagógicas docentes, para identificar similitudes, diferencias y condicionantes que aporten a la mejora de la educación.

Preguntas de reflexión del proyecto

¿El uso de herramientas digitales contribuye a la mejora de la práctica pedagógica activa y significativa en Básica Elemental?

De hecho, se considera que la integración de herramientas digitales en el aprendizaje si permite promover metodologías activas y centradas en el estudiante, ya que motivan la participación. Por ejemplo, el uso de recursos multimedia, como videos o plataformas virtuales, facilita la comprensión y fortalece las habilidades cognitivas y sociales, las cuales son propias de la edad. Al mismo tiempo, se tiene que tomar en cuenta que esta práctica tiene que ser justificada por una planificación pedagógica.

Como Franco Tigua y Jiménez Ojeda (2024) nos recalcan, la incorporación de tecnologías educativas mejora los procesos de enseñanza, fortaleciendo el conocimiento en los estudiantes mediante prácticas interactivas que motivan la participación. ¿Las herramientas digitales en el aula favorecen la motivación y la participación del estudiante en los procesos de aprendizaje? La incorporación de herramientas digitales en la práctica docente desarrolla una mayor participación del alumno en el aula, además de su autonomía, lo que convierte la educación mediada por TIC en una metodología centrada en el estudiante, ya que cada alumno es diferente y, por lo tanto, su forma de aprendizaje también. Pero al tener estas herramientas, el estudiante puede interactuar de diferente manera y así aprender de una manera favorable y significativa.

El recurso tecnológico facilita la diversificación de estrategias didácticas, el trabajo colaborativo y la adaptación de los contenidos a las necesidades individuales del alumno, fortaleciendo el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

¿La incorporación de recursos digitales responde a una planificación docente intencionada o depende principalmente del acceso tecnológico disponible?

Se piensa que la integración de recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje debe responder principalmente a una planificación pedagógica intencionada y planificada, la misma que oriente su uso hacia el logro de objetivos educativos claros y significativos. Sin embargo, en la práctica educativa esta integración también se ve condicionada por el acceso tecnológico disponible, la infraestructura institucional y las competencias digitales del docente.

En contextos donde existen limitaciones de conectividad o recursos tecnológicos, el uso de herramientas digitales puede reducirse. Es por esto que la integración efectiva de recursos digitales se entiende como el resultado del equilibrio entre la intención pedagógica del docente y las condiciones tecnológicas del entorno educativo.

Preguntas reflexivas sobre la implementación de TIC en el aula

¿Por qué estoy usando las TIC: para mejorar el aprendizaje o solo para modernizar la clase?

En la actualidad, los docentes usan las TIC como ayuda al fortalecimiento de la enseñanza innovadora y de un aprendizaje que los estudiantes obtienen mediante los nuevos desafíos que se presentan día a día dentro y fuera del aula. Estas herramientas tecnológicas aportan al mejoramiento del aprendizaje y proporcionan recursos indispensables que refuerzan el conocimiento del alumno.

Debemos reflexionar sobre el hecho de que la tecnología ha evolucionado debido a la necesidad de las personas que cada día se presenta ante el uso de las TIC; sin embargo, aún en la actualidad no todos implementan el uso tecnológico debido al desconocimiento de su manejo y por no contar con los medios económicos para la adquisición de dispositivos tecnológicos. Como docente, debo mejorar la enseñanza y fomentar el conocimiento; por ello es importante promover la participación y atender a diferentes estilos de aprendizaje.

¿Las TIC fomentan la autonomía y el pensamiento crítico del estudiante?

Las herramientas tecnológicas sí fomentan la autonomía y el pensamiento crítico del estudiante, siempre y cuando tengan un punto de vista pedagógico, dado que los estudiantes puedan investigar, aprender, obtener información que les permita fortalecer su proceso de aprendizaje.

Mediante el uso constante y con propósitos educativos, el estudiante maneja las TIC de manera autónoma y segura promoviendo un análisis, reflexionando cada actividad encomendada, tomando decisiones y dando respuesta a los problemas presentados y que pueden enfrentar retos que se presentan en la sociedad digital.

¿Cómo reaccionan los estudiantes en el aula ante el uso de las TIC: son creativos y participan o no tienen interés por aprender?

Los estudiantes hoy en día ya conocen algunas herramientas digitales y el manejo de las mismas. Cuando se utiliza de manera interactiva y significativa, podemos crear en los alumnos el interés, la creatividad, el análisis, así como la participación activa. Debemos recalcar que, si

no vinculamos correctamente el manejo de las TIC en las actividades pedagógicas, el estudiante mostrará un desinterés y lo tomará como un entretenimiento.

Al reflexionar desde un punto de vista docente, se debe analizar que los estudiantes no solo dependen de las herramientas tecnológicas para su participación, sino también de la manera como empleamos las estrategias didácticas para cumplir con las destrezas que se emplean en las planificaciones. Si las TIC las ejecutamos con fines educativos y el docente se compromete a dar un acompañamiento responsable, lograremos despertar el interés por aprender y asumir los retos, donde su creatividad se fortalezca.

Preguntas de reflexión previas al guion multimedia:

¿Qué?

El contenido de la capacitación se enfocará en la evolución y adaptación de los docentes a la era digital (Educación 2.0). En el siguiente link se visualiza la planificación de contenidos:

<https://drive.google.com/file/d/1iHF9Qmif3UteyxiEQgvGnEQPt45zkQFh/view>

¿Para quién?

El material está previsto para los maestros de Educación General Básica Elemental (segundo, tercero y cuarto año) de dos instituciones educativas (una fiscal y una particular) ubicadas en la ciudad de Quito. Se trata de profesionales responsables del acompañamiento integral de estudiantes en una etapa clave de alfabetización, desarrollo de habilidades cognitivas y consolidación de aprendizajes fundamentales. Aunque el grupo focal es común en cuanto al nivel educativo y rol pedagógico, existen diferencias significativas en el contexto institucional que influyen en sus necesidades y expectativas frente a los recursos digitales.

¿Para qué?

El material se desarrolla con el propósito de transmitir los hallazgos del estudio de manera accesible, clara y reflexiva al cuerpo docente de ambas instituciones, garantizando que la información obtenida no quede únicamente en el plano investigativo, sino que pueda ser comprendida, analizada y aplicada en su práctica pedagógica. Se busca manifestar los resultados descubiertos de forma estructurada y visualmente accesible, organizando los datos de manera lógica y apoyándolos en recursos gráficos que faciliten su interpretación, especialmente considerando los distintos niveles de competencia digital de los docentes.

Asimismo, el material pretende reforzar los resultados mediante una representación clara y de rápida comprensión, permitiendo que los profesores identifiquen con facilidad las principales conclusiones del estudio y puedan reflexionar sobre su propia realidad educativa. En este sentido, el objetivo no es solo informar, sino favorecer la apropiación significativa de los hallazgos para contribuir a la mejora de las prácticas relacionadas con el uso de herramientas digitales en el aula.

¿Cómo?

La producción de los recursos digitales se planificó previamente considerando los objetivos pedagógicos, el perfil del público docente y las diferencias contextuales entre ambas instituciones. Antes del desarrollo, se definió que los materiales debían ser visuales, claros, estructurados y de fácil apropiación, priorizando herramientas accesibles que no requirieran conocimientos técnicos avanzados.

Para la pizarra digital y la infografía se seleccionó Canva, debido a su facilidad de uso, variedad de plantillas y posibilidad de integrar texto, imágenes, íconos y esquemas visuales. En el caso específico de la infografía, se optó por este formato por su capacidad de sintetizar información investigativa en elementos gráficos organizados, permitiendo presentar hallazgos, ventajas, desafíos y conclusiones de manera rápida y comprensible.

¡Como recurso interactivo, se incorporó Kahoot!, con la intención de generar participación activa y retroalimentación inmediata durante la sesión, favoreciendo un aprendizaje dinámico y reflexivo.

Para el videopodcast se contempló el uso de herramientas de inteligencia artificial como PixVerse y Gemini, buscando innovar en la presentación de resultados mediante un formato audiovisual que promoviera el debate docente.

En síntesis, el “cómo” respondió a una planificación estratégica orientada a combinar recursos visuales, interactivos y audiovisuales que facilitaran la comprensión de los hallazgos y fomentaran una reflexión crítica sobre la integración de las TIC en el aula.

¿Cuándo?

Se propone estructurar la utilización de estos materiales didácticos a lo largo de una sesión corta de 45 minutos, organizando las actividades de manera secuenciada y coherente para favorecer la construcción progresiva del aprendizaje, promoviendo la comprensión significativa y la adecuada asimilación de los contenidos de la siguiente manera:

- Introducción del tema en conjunto con el video (5 minutos)

- Acercamiento a la realidad mediante el uso de plataforma interactiva Kahoot (15 minutos)
- Espacio para generar debate/preguntas (10 minutos)
- Reflexión en conjunto con la infografía y conclusiones (10 minutos)
- Cierre de la clase (5 minutos)

Guion multimedia 1: Pizarra Digital

Título: Ser docente en una era digital

Descriptivo: Pizarra online, realizada en Canva, explorando el tema “cómo un docente moderno busca la implementación de herramientas digitales en la educación básica elemental”. Colocando texto explicativo, además de imágenes para resaltar los siguientes puntos: ventajas, desventajas, oportunidades y amenazas.

Base didáctica: Contenido FODA (fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas). Promoviendo la reflexión y el pensamiento crítico del docente, facilitando un aprendizaje visual, organizando ideas y comparando conceptos.

Tipo de recurso o actividad: pizarra online, imágenes y texto.

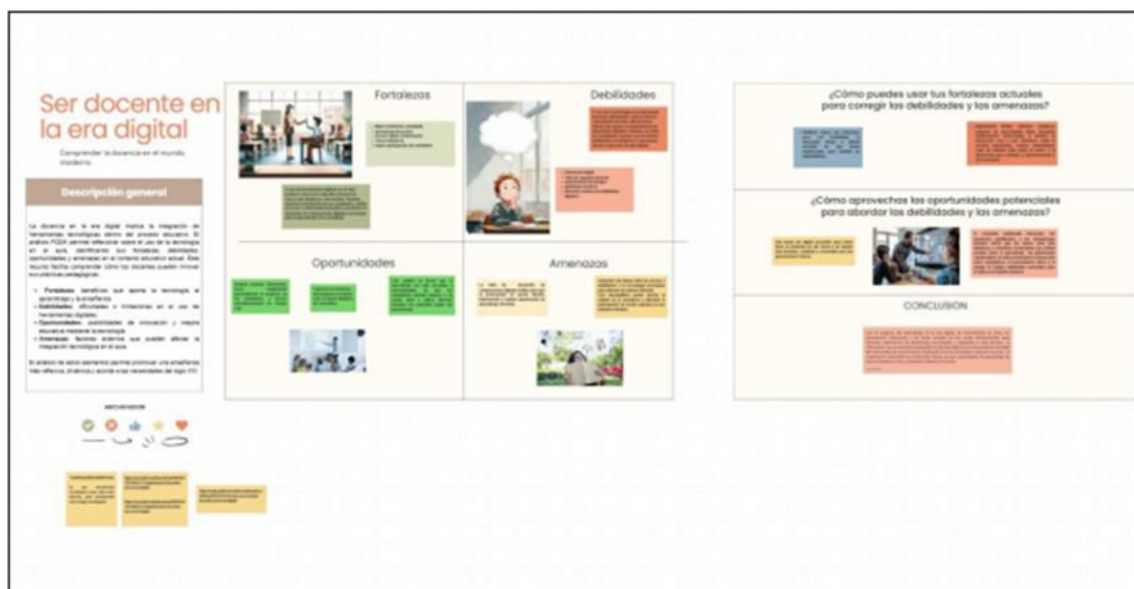
Parametrización: pizarra digital, comparativa, con imágenes que eleven la información, enlaces que lleven a documentos sobre el tema a tratar.

Archivador:

- **Canva Pizarra digital:** <https://canva.link/812xahx8r8mdavk>
- **Enlace juego interactivo:** <https://create.kahoot.it/details/34926c1f-ef69-4af8-8bd6-644d3dd9cef7>

- **Texto: Cómo ser docente en una era digital:**
<https://profuturo.education/observatorio/tendencias/como-ser-un-docente-digital-sin-morir-en-el-intento/>
- **Imagen:** <https://pixabay.com/illustrations/ai-generated-origami-classroom-8909905/>
- **Imagen:** <https://pixabay.com/illustrations/boy-student-thinking-thought-9859970/>
- **Texto: Ventajas y desventajas de la tecnología en el aula:**
<https://juanxxiichana.com/blog/guias/nuevas-tecnologias-educacion-aula>

Figura 4



Guion multimedia 1: Pizarra Digital

Nota. Elaboración propia.

Guion multimedia 2: Infografía

Título: Aprendizaje con herramientas digitales

Descriptivo: Elaboración de una infografía donde se destaca cómo el uso de metodologías activas apoyadas en herramientas digitales potencia el pensamiento crítico y el interés académico de los estudiantes, quienes se convierten en actores activos del aprendizaje. Sin embargo, también señala desafíos como la falta de capacitación docente, problemas técnicos y la persistencia de métodos tradicionales, que limitan la integración efectiva de las TIC en el aula.

Base didáctica: Para un aprendizaje activo y mediado por tecnologías digitales, orientado a desarrollar competencias clave en los estudiantes, como el pensamiento crítico, la capacidad de interacción y el acceso a información diversa. Está elaborada con objetivos educativos que buscan transformar al estudiante en un actor protagonista del proceso de aprendizaje, incrementando su motivación y habilidades digitales. Asimismo, la infografía refleja la necesidad de que los docentes cuenten con la capacitación adecuada para cumplir con estos objetivos y criterios, evidenciando que la formación docente es un componente clave para lograr un aprendizaje significativo y mediado por TIC.

Tipo de recurso o actividad:

Se realizó en la aplicación de Canva, con una plantilla determinada; se utilizaron imágenes y texto.

Parametrización:

- Texto de introducción y descriptivo

- Imágenes relacionadas con el tema
- Símbolos gráficos

Archivador:

- **Enlace:**

https://drive.google.com/file/d/1wVFXwBK5OnSyyuT7qnKqZH_IUsW2OkQX/view

- **Plataforma:**

https://www.canva.com/design/DAHCGWvYhfM/OBEv3GCJ_3iCw_F8piXOJA/edit

- **Texto (recogida de información):**

https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Importancia+de+de+utilizar+metodolog%C3%ADas+con+tic&btnG=#d=gs_qabs&t=1771806967165&u=%23p%3DWdhRhMK-nl0J

Figura 5

Guion multimedia 2: Infografía



Nota. Elaboración propia.

Guion multimedia 3: Videopodcast

Título: Clic educativo: Docentes con y sin Tic

Descriptivo: Se desarrollará un video podcast generado con apoyo de inteligencia artificial, orientado a fomentar el debate y la reflexión crítica en los docentes sobre la temática abordada.

Base didáctica: Nuestra base didáctica se fundamenta en demostrar que, a través del proceso investigativo realizado, se han obtenido resultados significativos, los cuales serán expuestos de manera estructurada con el propósito de generar reflexión y análisis crítico en el público docente.

Tipo de recurso o actividad: En cuanto a los recursos empleados, se cuenta con un guion estructurado y con imágenes generadas mediante inteligencia artificial, en las cuales se tomó como referencia nuestra propia imagen para la creación de los presentadores.

Parametrización: En una primera instancia se utilizó la plataforma Pixeverse para la generación de imágenes y video; sin embargo, debido a la limitación de créditos disponibles, únicamente fue posible producir el material visual estático. Posteriormente, se optó por utilizar Gemini, aunque esta herramienta también presentaba la restricción de generación limitada a dos videos por día. No obstante, mediante una adecuada planificación y creatividad en la integración de los recursos obtenidos, se logró consolidar un videopodcast en formato reducido.

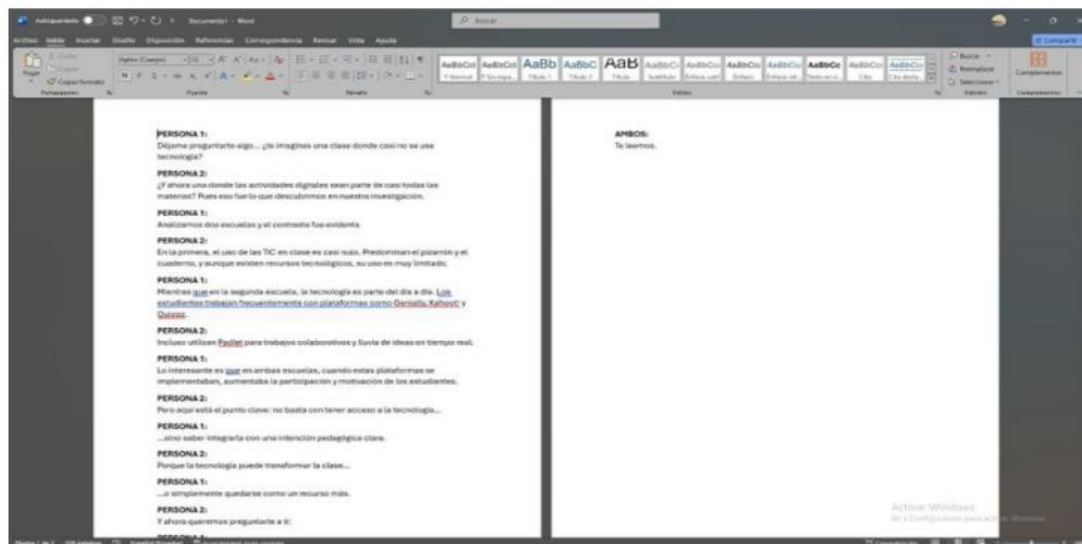
Archivador:

- **Enlace:** https://drive.google.com/file/d/1Ym6wP7vYPmm_IS5ohM-luQnjtDUcYnIX/view?usp=drive_link

Guion:

Figura 6

Guion multimedia 3: Videopodcast

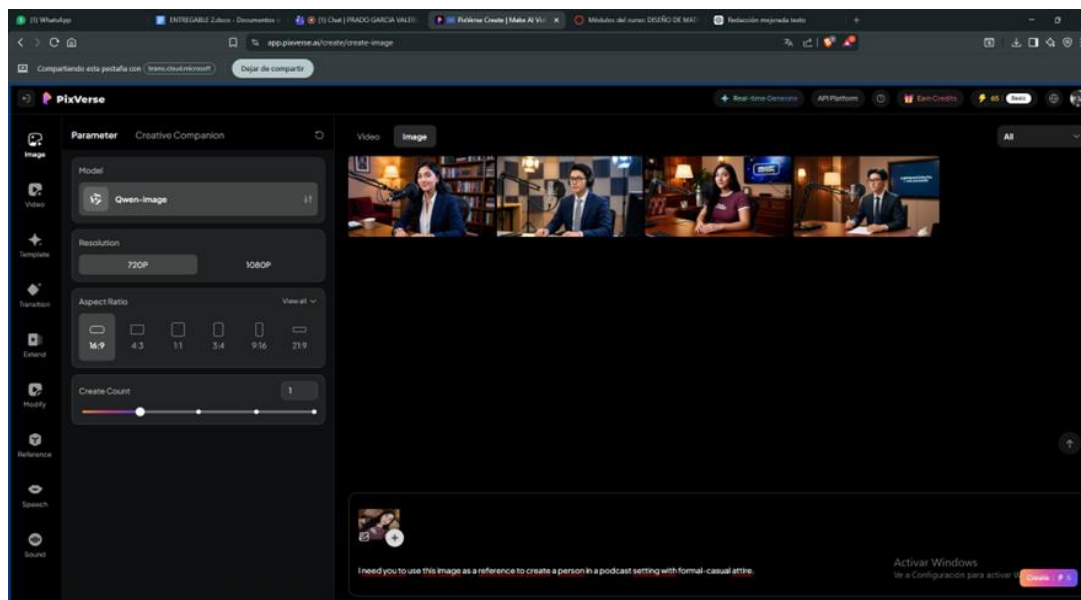


Nota. Elaboración propia.

Imágenes editor:

Figura 7

Imagen del proceso de videopodcast



Nota. Elaboración propia.

Figura 8

Imagen del proceso de videopodcast



Nota. Elaboración propia.

Proceso:

El proyecto se basa en una capacitación docente, donde se emplea la herramienta tecnológica IsEazy. Anteriormente se realizó una pizarra digital en Canva, la cual muestra las ventajas y las desventajas de la educación actual.

Se desarrolló ingresando los nombres de los integrantes. Entre varias opciones de la galería se escogió la diapositiva más ideal, con una maquetación de 2 a 3 celdas, añadiendo textos e imágenes, usando opacidad y color de fondo del slide celeste. Se añadió el link de Canva que se desliza hacia la pizarra digital en donde se observa la información recopilada de la capacitación para el docente.

Para la elaboración de la infografía: Aprendizaje con Herramientas Digitales a través de isEazy con 4 diapositivas, siendo 2 principales en las que se menciona la importancia del uso de las herramientas activas en la educación primaria, adicionalmente, se destaca cómo el uso de metodologías activas apoyadas en herramientas digitales ayuda a potenciar el pensamiento crítico y el interés académico de los estudiantes, quienes se convierten en actores activos del aprendizaje. Sin embargo, también señala desafíos como la falta de capacitación docente, problemas técnicos y la persistencia de métodos tradicionales, que limitan la integración efectiva de las TIC en el aula, a través de isEazy se elabora con una plantilla para explicar de manera precisa el aprendizaje con herramientas digitales utilizando imágenes directamente del stock del programa.

Además, para generar las diapositivas se tomó como base una plantilla del mismo recurso, la cual es guía para la generación de contenido y estandarización de color y fondo para

un contraste visual adecuado que garantice la legibilidad y el cumplimiento de las pautas de accesibilidad e-learning. Por último, se derivan 2 diapositivas las cuales fueron creadas para explicar que las herramientas digitales aplicadas en las metodologías tienen ventajas y desventajas.

Para la presentación del material digital: Clic educativo: Docentes y el uso de TIC, a través de estas cuatro diapositivas se explica el proceso detrás de la creación del videopodcast.

Se muestra cómo se cargó el material multimedia (imágenes y videos) desde la computadora como parte de la organización del recurso, así como la selección de plantillas para estructurar la información de manera clara. También se evidencia la generación de fondos mediante inteligencia artificial y la incorporación de logos e imágenes relacionados con las herramientas utilizadas, con la intención de dar coherencia visual y contextualizar el proceso. Finalmente, se presenta el uso del generador de imágenes con IA, destacando la definición de indicaciones (prompts) para crear recursos gráficos acordes a la temática, explicando así la planificación y la intención pedagógica detrás del diseño del videopodcast.

Enlace: <https://iseazy.com/dl/1c9527a7dbc74399ba381608151588a8>

Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

El contenido del curso estará organizado en dos semanas, combinando recursos teóricos, visuales e interactivos que permitan a los docentes comprender y aplicar herramientas digitales en el aula.

Las herramientas que se utilizarán son:

- Videopodcast educativo introductorio sobre el uso de herramientas digitales en educación.
- Presentación del tema mediante infografía digital que sintetiza los conceptos principales sobre la integración de TIC en el aula.
- Revisión de artículos académicos sobre integración de TIC en educación.
- Desarrollo de contenidos interactivos en formato SCORM mediante la plataforma isEazy, disponibles en Canva.
- Actividad interactiva mediante Kahoot para reforzar los conceptos revisados.
- Primera evaluación para comprobar la comprensión de los contenidos.
- Formación de grupos de trabajo para iniciar el desarrollo del proyecto digital.
- Dos clases virtuales en Microsoft Teams, donde se utilizará una pizarra digital interactiva para explicar los contenidos y promover el diálogo entre los participantes.
- El videopodcast introductorio fue elaborado utilizando Gemini, empleando herramientas de inteligencia artificial para presentar el contenido de forma dinámica.

A tener en cuenta:

En relación con la actividad: “revisión de artículos académicos”, es importante precisar que esta se planea desarrollar como una estrategia formativa guiada y orientada a fortalecer el pensamiento crítico y la fundamentación teórica de los docentes participantes.

Se tiene planificado que la revisión se realizará mediante un proceso estructurado, en el cual los docentes participantes (quienes reciben la formación) llevarán a cabo la búsqueda, lectura y análisis de artículos académicos, bajo el acompañamiento de los formadores del

curso, quienes, a su vez, establecerán los criterios de búsqueda y compartirán fuentes confiables iniciales.

El propósito de esta actividad es:

- Fortalecer las competencias investigativas básicas de los docentes.
- Sustentar teóricamente el desarrollo del proyecto digital grupal.
- Se priorizará el uso de bases de datos académicas reconocidas, tales como Google Scholar, ERIC, Scopus y SciELO.

Aplicación de herramientas digitales en el aula

- Presentación del tema sobre el diseño de actividades educativas utilizando herramientas digitales.
- Lectura de materiales teóricos sobre metodologías activas y aprendizaje mediado por tecnología.
- Uso de infografías digitales y contenidos interactivos para reforzar la comprensión de los temas.
- Desarrollo de actividades prácticas en formato SCORM mediante isEazy.
- Actividad interactiva mediante Kahoot para reforzar el aprendizaje de forma dinámica.
- Segunda evaluación para comprobar el aprendizaje de los contenidos revisados.
- Desarrollo y finalización del proyecto digital grupal relacionado con la integración de TIC en el aula.
- Dos clases virtuales en Microsoft Teams, donde se utilizará la pizarra digital interactiva para explicar ideas y acompañar el desarrollo del proyecto.

Al finalizar esta semana, cada grupo presentará su proyecto digital, mostrando cómo integrar herramientas tecnológicas en su práctica docente.

- Los videos serán generados con PixVerse en donde se realizará el videopodcast de introducción a la capacitación dirigida a los docentes.
- La infografía se realizará en Canva, donde se explicarán breves conceptos sobre los recursos digitales.
- La información y todos los contenidos estarán disponibles en Canva para poder realizar las diferentes actividades académicas.
- Las sesiones sincrónicas se darán mediante Microsoft Teams, en la cual se grabarán en vivo las capacitaciones y quedarán registradas para que puedan ser revisadas de manera asincrónica por si algún docente no pudo estar presente en la sesión síncrona
- Los contenidos revisados y tratados en estas dos semanas también se encontrarán disponibles mediante isEasy, en donde la información académica se encuentra visualmente más atractiva y ordenada.
- En los juegos interactivos para reforzar los contenidos, aparte de utilizar Canva, también se podrán realizar ciertas de estas actividades mediante Kahoot.
- Las evaluaciones serán realizadas a través de SCORM y la plataforma Canva (LMS).
- Los temas y lecturas serán realizados a través de Genially.

Figura 9

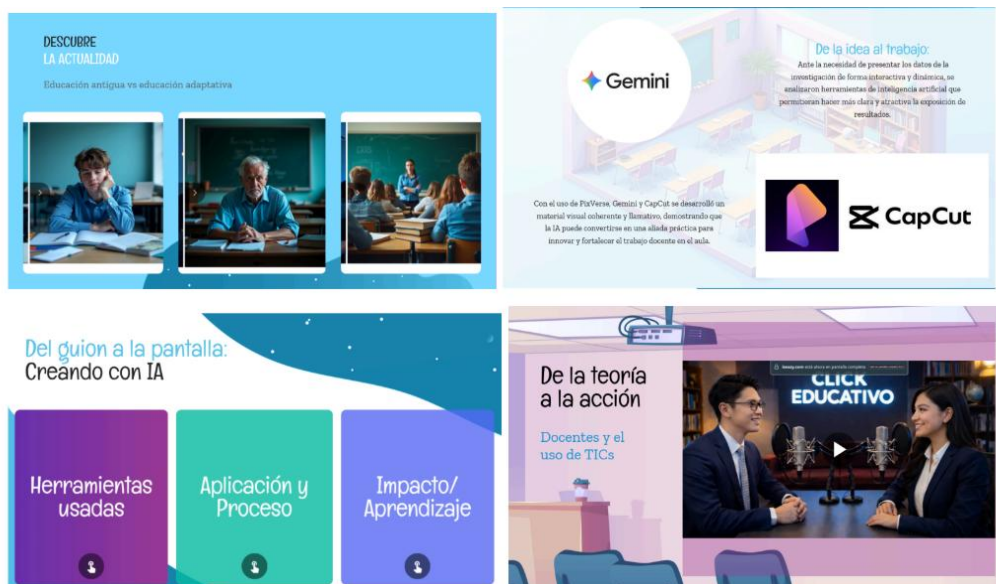
Presentaciones mediante la plataforma isEazy



Nota. Elaboración propia.

Figura 10

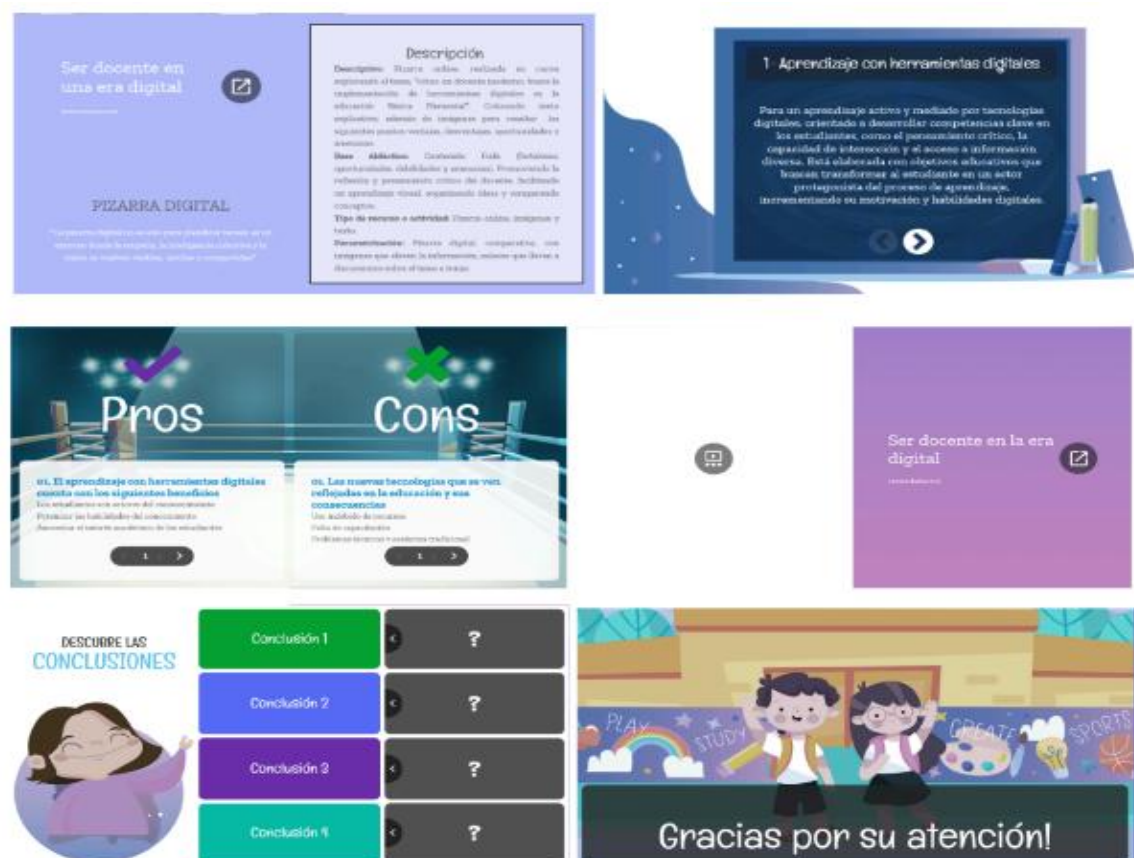
Presentaciones mediante la plataforma isEazy



Nota. Elaboración propia.

Figura 11

Presentaciones mediante la plataforma isEazy



Nota. Elaboración propia.

Ampliando horizontes

Es importante contar siempre con un plan B ante las planificaciones de acciones educativas; la enseñanza es interactiva e impredecible, por lo que contar con acciones de refuerzo que ayuden a mejorar imprevistos técnicos, fallas en tiempos, fallas en tecnologías, fallas en las herramientas o materiales a utilizar.

Todo lo mencionado puede generar estrés y poco interés en el aprendizaje de los estudiantes. Al ampliar nuestros horizontes con miras hacia la mejora continua, estamos obteniendo:

- Mejorar la flexibilidad: los estudiantes, al contar con acceso a la tecnología y darle un buen uso a la misma, están siendo preparados para manejar la información de manera rápida y accesible para ellos y los docentes.
- Reducción de estrés: se conoce que los adolescentes son nativos tecnológicos y al implementar las TIC en la educación, estamos mejorando los niveles de confort en los estudiantes.
- Anticipación de imprevistos: contar con estrategias, técnicas o recursos adicionales para solventar problemas de falta de internet, cortes de luz, material digital obsoleto.

Ahora bien, las acciones y plataformas alternativas que podemos implementar serían:
- Google Drive: es importante considerar los cortes de luz o los fallos de la internet. Si en alguno de los casos se presenta alguno de estos imprevistos, se debe considerar un servicio en la nube para que los estudiantes puedan cargar su material, recursos o herramientas necesarios para una clase asincrónica y, asimismo, puedan acceder al material de los docentes.
- Mentimeter: como docentes, siempre se debe analizar y considerar que la interactividad de los estudiantes es de vital importancia para una educación basada en TIC. Al contar con una plataforma que ofrece interactividad, recursos en tiempo real y contenido en la nube, se ayuda a reducir el estrés y la incertidumbre.
- Moodle: es indispensable analizar si en nuestra presentación se presentan inconvenientes al momento de ejecutar Scorm; la alternativa sería Moodle, debido a que es una plataforma de aprendizaje que permite crear aulas virtuales y organizar cursos

en línea. Esta plataforma ayuda al docente a compartir material didáctico, a impartir sus conocimientos, a evaluar a los estudiantes y a realizar el trabajo colaborativo y participativo.

- h5p: es una herramienta digital que sería una opción esencial en caso de que tuviéramos problemas al momento de utilizar IsEazy. Debido a que tienen similitud para crear, compartir contenidos interactivos sin necesidad de tener conocimientos técnicos.
- Adobe Express: pensemos que, al momento de impartir el curso, nuestra plataforma de diseño gráfico en línea, Canva, presentará inconvenientes. Una de las opciones a reemplazar es Adobe Express, ya que es una aplicación web y móvil que se puede manejar con facilidad, sin necesidad de conocimientos técnicos. Ayuda a la creación de contenidos profesionales mediante plantillas y funciones rápidas y sencillas de edición.
- Google Meet: en el mundo digital se han creado algunas plataformas de comunicación e interacción en las que se comparte información, ideas, trabajos y conocimientos. En nuestro curso, la plataforma de comunicación a utilizar es Microsoft Teams, pero si al momento no se pudiera ejecutar, una de las opciones sería Google Meet, dado que también es una herramienta de comunicación que tiene como propósito realizar reuniones virtuales, clases, videoconferencias, tutorías entre un grupo de personas y compartir videos, imágenes, diapositivas, etc.

Nuestro plan B son alternativas que se tomarán en cuenta en caso de suscitarse problemas en el momento de impartir el taller a los docentes.

Estructura del curso en plataforma

LMS seleccionado: Canva. El curso se desarrollará en la plataforma Canva, al ser un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) basado en la nube, permite que los docentes puedan acceder a todos los recursos, actividades, evaluaciones y sesiones del programa de capacitación. El acceso se realizará mediante usuario y contraseña proporcionados previamente por la institución.

Estructura del curso: dentro de la plataforma Canva, el curso estará organizado en las siguientes secciones:

1. Bienvenida

En esta sección se dará la introducción al curso.

Link: <https://prezi.com/v/view/5AMuH1yWXev9zVFr5WCb/>

Contenido:

- Videopodcast de bienvenida e introducción al curso (Herramientas a utilizar: Gemini + PixVerse)
- Presentación general del objetivo del curso
- Normas de participación

2. Plan de trabajo

Aquí los participantes podrán visualizar la organización completa del curso. Contenido:

- Cronograma de las 2 semanas (Herramienta a utilizar: Canva para el diseño del cronograma).
- Fechas de clases síncronas.
- Fechas de evaluaciones.

- Entrega del proyecto final.

3. Semana 1: Introducción a las TIC en la educación:

Estructura de la sección:

→ Sesión en vivo

- Clases virtuales (2 sesiones)

(Herramientas a utilizar: Microsoft Teams + pizarra digital)

→ Material de estudio

- Infografía sobre TIC

(Herramienta a utilizar: Canva)

- Artículos académicos

- Contenido SCORM interactivo

(Herramienta a utilizar: isEazy)

→ Actividad interactiva

- Juego de refuerzo

(Herramienta a utilizar: Kahoot)

→ Evaluación

- Cuestionario de comprensión

(Herramientas a utilizar: SCORM + Canva)

→ Trabajo colaborativo

- Formación de grupos

- Inicio del proyecto digital

4. Semana 2 – Aplicación de herramientas digitales

Estructura de la sección:

→ Sesión en vivo

- Clases virtuales (2 sesiones)

(Herramienta a utilizar: Microsoft Teams)

→ Material de estudio

- Lecturas sobre metodologías activas
- Infografías digitales
- Contenido SCORM

(Herramienta a utilizar: isEazy)

→ Actividad interactiva

- Juego de refuerzo
- (Herramienta a utilizar: Kahoot)

→ Evaluación

- Cuestionario final (Herramientas a utilizar: Canva + SCORM)

→ Proyecto final

- Desarrollo y entrega del proyecto digital

5. Proyecto final: Espacio destinado a la presentación del trabajo final grupal.

Contenido:

- Instrucciones del proyecto
- Rúbrica de evaluación

- Entrega del proyecto

6. Conversaciones, debate y recursos: Espacio de interacción y seguimiento.

Contenido:

- Grabaciones de clases

(Herramienta a utilizar: Microsoft Teams)

- Foros de discusión

(Herramienta a utilizar: Canva)

- Espacio de dudas y retroalimentación

Integración de herramientas: De manera resumida, durante el curso se integrarán las

siguientes plataformas:

- **Canva** → Gestión del curso (LMS)
- **Microsoft Teams** → Clases síncronas
- **isEazy** → Contenidos SCORM
- **Kahoot** → Actividades interactivas
- **Canva** → Infografías y recursos visuales
- **Genially** → Presentación de contenidos
- **PixVerse / Gemini** → Creación de videopodcast

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

En relación con el objetivo general, se concluye que la propuesta de investigación constituye una alternativa pertinente para analizar la relación entre el uso de herramientas digitales y las prácticas pedagógicas en Educación Básica Elemental, ya que plantea una comparación entre contextos educativos con características institucionales diferentes, permitiendo generar información relevante sobre la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto al objetivo específico orientado al análisis y comprensión de la relación entre herramientas digitales y prácticas pedagógicas en contextos educativos públicos y privados, se concluye que el diseño metodológico propuesto permite abordar variables relacionadas con la infraestructura tecnológica, la planificación docente y las competencias digitales, elementos que podrían influir en la incorporación pedagógica de las tecnologías dentro del aula.

En cuanto al objetivo específico relacionado con el diseño de materiales digitales, se concluye que la elaboración de recursos como infografías, videopodcast y pizarras digitales representa una estrategia adecuada para comunicar de manera accesible y reflexiva los futuros hallazgos de la investigación, favoreciendo la comprensión de la información por parte de los docentes y promoviendo espacios de análisis sobre el uso educativo de las TIC.

Con relación al fortalecimiento de las competencias digitales docentes, se concluye que la propuesta desarrollada mediante plataformas y recursos tecnológicos presenta el potencial de contribuir a la formación y actualización profesional del profesorado, promoviendo la

reflexión sobre la integración pedagógica de las TIC y el desarrollo de estrategias innovadoras acordes con las necesidades de la educación actual.

Recomendaciones

Ejecutar la propuesta de investigación planteada con la participación de las instituciones seleccionadas, a fin de obtener información empírica que permita contrastar los supuestos teóricos considerados durante el desarrollo del proyecto.

Incorporar instrumentos de recolección de información validados y adaptados al contexto educativo de las instituciones participantes para garantizar la confiabilidad y pertinencia de los datos obtenidos durante la investigación.

Implementar y socializar los materiales digitales diseñados dentro de la propuesta, promoviendo espacios de reflexión y retroalimentación que permitan valorar su utilidad como herramientas de difusión y formación docente.

Desarrollar procesos permanentes de capacitación y actualización en competencias digitales dirigidos al personal docente, favoreciendo la integración progresiva de las TIC en las prácticas pedagógicas y fortaleciendo la innovación educativa en los diferentes contextos institucionales.

Referencias

- Franco Tigua, M. J., y Jiménez Ojeda, J. C. (2024). Estudio Comparativo de la Implementación de Tecnologías Educativas en la Enseñanza de Estudios Sociales en Escuelas Públicas y Privadas del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 2912–2925. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10723
- Guamán Cuzco, V. C. G. (2024). Ecuador: Escuelas Públicas y Privadas: Gestión, Docentes y Alumnos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 9533–9552. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12103
- Krüger, N., Formichella, M. M., y Hamodi Galán, C. (2022). Oferta educativa desigual y escuelas resilientes. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 15, 1–34. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m15.oede>
- Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC). (2019). *Proyecto Educativo Institucional Convivencia Armonica*. <https://es.scribd.com/document/422567788/MINEDUC-PEI-2019-Proyecto-Educativo-Institucional-Convivencia-Armonica-Mas-Documentos-En-Cooperaciondocente-com>
- Molina Mera, J. S., Lucio Paredes, A. O., y Chicaiza Morocho, D. C. (2025). Uso Ético Pedagógico de la Inteligencia Artificial en Educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 11458–11477. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.19082

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

(2023). *UNESCO's Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence: Key facts—UNESCO Biblioteca Digital*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385082>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2026, marzo 7). *El derecho a la educación*. <https://www.unesco.org/es/right-education>

Ramón Pucurucu, L. P. (2024). Impacto de las TIC sobre la modernización educativa en Ecuador para mejorar el alcance académico. *Reincisol*, 3(5), 210–224.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(5\)210-224](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(5)210-224)

Reales Vega, R. J., y Zambrano Vanegas, R. A. (2023). El origen de la educación privada y las escuelas de bancas en Colombia: Encuentros y desencuentros. *Prospectiva. Revista de Trabajo Social e Intervención Social*, e21812764–e21812764.
<https://doi.org/10.25100/prts.v0i36.12764>

Sánchez Huerta, D. (2020). *ANÁLISIS FODA O DAFO*. Bubok. Google-Books-ID: 6h0JEAAAQBAJ

Torras Virgili, M. E. (2021). Emergency Remote Teaching: Las TIC aplicadas a la educación durante el confinamiento por COVID-19. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7(1), 122–136.
<https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i1.9079>

Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). (2023). *Declaración UNIR para un uso ético de la inteligencia artificial en educación superior*. <https://www.unir.net/wp->

content/uploads/2024/08/Declaracion-UNIR-para-un-uso-etico-de-la-IA-en-Educacion-Superior-ES.pdf

Anexos

Tabla 1. Encuesta

1 = Nunca, /Muy bajo, 5 = Siempre/Muy alto)

1. <u>¿Con qué frecuencia integra herramientas digitales (plataformas, software educativo, apps) en sus sesiones de clase semanales</u>						
2. <u>¿Cómo califica su habilidad técnica para configurar y gestionar entornos virtuales de aprendizaje?</u>						
3. <u>¿Con qué frecuencia utiliza recursos multimedia (videos, infografías interactivas, simuladores) para explicar conceptos complejos?</u>						
4. <u>¿Qué nivel de autonomía posee para resolver problemas técnicos básicos durante el uso de tecnología en el aula?</u>						

Escala:

1 = Totalmente en desacuerdo, 2 = En desacuerdo,)

<u>Dimensión 2: Prácticas Pedagógicas</u>						
5. <u>Diseño mis actividades de aprendizaje centradas en la participación activa del estudiante mediante metodologías activas.</u>						
6. <u>Fomento el trabajo colaborativo entre mis estudiantes utilizando espacios digitales o físicos compartidos</u>						
7. <u>Aplico estrategias de retroalimentación inmediata durante el proceso de enseñanza-aprendizaje</u>						
8. <u>Adapto los contenidos curriculares según los ritmos de aprendizaje y necesidades específicas de mis alumnos.</u>						

(Escala: 1 = Muy deficiente, 5 = Excelente)

<u>Dimensión 3: Infraestructura tecnológica</u>						
9. <u>¿Cómo evalúa la infraestructura tecnológica (conectividad, dispositivos) que le brinda la institución para su labor docente?</u>						
10. <u>¿En qué medida considera que la metodología institucional actual favorece la innovación educativa?</u>						
11. <u>Evalúe la eficacia de las capacitaciones recibidas por la institución en temas de competencias digitales.</u>						

(Escala: 1 = Nada efectivo, 5 = Muy efectivo)

<u>Dimensión 4: Efectividad Percibida</u>						
12. <u>¿Qué tan efectiva considera que es la integración de TIC para lograr los objetivos de aprendizaje en sus estudiantes?</u>						
13. <u>¿En qué grado observa un aumento en la motivación de los estudiantes cuando utiliza herramientas digitales?</u>						
14. <u>¿Cómo califica el impacto del uso de tecnología en la calidad de las evidencias de aprendizaje (tareas, proyectos) entregadas por los alumnos?</u>						