



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS VIRTUALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS VIRTUALES**

TEMA

**PLAN DE CAPACITACIÓN DOCENTE EN ENTORNOS DIGITALES PARA MEJORA
DE LAS PRÁCTICAS DIDÁCTICAS EN LA UNIDAD EDUCATIVA “11 DE
OCTUBRE”.**

Autor/es:

Diana Verónica Torres Torres
Danes Edicson Vizcaino Yanez

Tutor/a:

Mgs. Luis Eduardo Dier Luque

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Dedico mi tesis con todo mi corazón primero a Dios, a mi esposo e hijos y toda mi familia porque siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y consejos para poder seguir preparándome en mi vida profesional.

Diana Verónica Torres Torres

Dedico esta tesis en primer lugar a nuestro creador, mi familia y cada una de las personas que me apoyaron desinteresadamente para que pueda dar este paso importante en mi vida profesional.

Danes Edicson Vizcaino Yanez



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a Dios por permitirme culminar con mi trabajo en carrera de Magister en Entornos Digitales de la UBE, a mi familia por su apoyo a los docentes que con sus saberes ayudaron en el aprendizaje adquirido en cada una de las materias.

A mi compañero de Tesis, a la Unidad Educativa “11 de octubre” de Urdaneta por la contribución y valiosa información proporcionada para realizar el trabajo de tesis.

Al Mgs. Luis Eduardo Dier Luque, por sus valiosas orientaciones que brindó para el desarrollo de este proyecto de tesis, y poder cumplir con puntualidad y acorde a lo establecido por la Universidad.

Diana Verónica Torres Torres

Agradezco a Dios por darme vida para poder finalizar la carrera de Máster en Educación con mención en Entornos Digitales de la UBE, a cada uno de los educadores que me brindaron todos sus conocimientos para poder ser un gran profesional, a mi compañera de tesis, la Unidad Educativa 11 de octubre por brindarnos facilidades para el trabajo de investigación y a nuestro tutor por la paciencia en cada una de las tutorías y toda su sapiencia brindada.

Danes Edicson Vizcaino Yanez



La Universidad para todos



RESUMEN

Los entornos digitales son ampliamente utilizados en el ámbito educativo y han ganado terreno en la pedagogía contemporánea, visualizando los problemas actuales del conocimiento o práctica de estas tecnologías por parte de los estudiantes.

Implementar un plan de capacitación docente en la utilización de los entornos digitales como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially para mejora de las practicas didácticas en la Unidad Educativa “11 de octubre”, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta investigación se desarrolló en el campo científico didáctico con un análisis cuantitativo, donde se utilizó una metodología de corte experimental, descriptiva y de análisis de resultados.

El proceso de estudio se inicia aplicando una encuesta con una muestra de 79 estudiantes del Bachillerato General Unificado-Bachillerato Técnico y 40 docentes Bachillerato General Unificado-Bachillerato Técnico la misma que demuestra los niveles de inexperiencia que tiene en el uso y aplicación de las herramientas tecnológicas antes mencionadas, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La implementación de los entornos digitales conecta objetos de aprendizaje con un conjunto de recursos digitales divertidos que ayudan a mejorar los aprendizajes de los estudiantes en las diferentes áreas y asignaturas de estudio educativas que constan de componentes como: contenidos lúdicos, gamificación, contextualización de las actividades de aprendizaje.

El resultado obtenido del diagnóstico permite que se incluya una mejora evidente en todos los aspectos débiles que los estudiantes y docentes han manifestado que desconocen, en definitiva.

La propuesta de capacitación con los entornos digitales como son Edmodo, Keynote, Socrative y Genially ayuden a las prácticas didácticas que faciliten al docente a crear clases innovadoras dentro y fuera de sus clases; mejorando en el estudiante el interés por aprender de una manera interactiva a la vez le ayude al mejoramiento del rendimiento académico.

Palabras Claves: (Estrategias Didácticas, Entornos Digitales, Recursos Digitales)





ABSTRACT

Digital environments are widely used in the educational field and have gained ground in contemporary pedagogy, visualizing the current problems of students' knowledge or practice of these technologies.

Implement a teacher training plan in the use of digital environments such as Edmodo, Keynote, Socrative and Genially for improvement of practices in the “October 11” Educational Unit, with the aim of improving the teaching-learning process.

This research was developed in the didactic scientific field with a quantitative analysis, where an experimental, descriptive and results analysis methodology was used.

The study process begins by applying a survey with a sample of 79 students from the Unified General Baccalaureate-Technical Baccalaureate and 40 Unified General Baccalaureate-Technical Baccalaureate teachers, which demonstrates the levels of inexperience they have in the use and application of technological tools. mentioned above, in the teaching-learning process

The implementation of digital environments connects learning objects with a set of fun digital resources that help improve student learning in different educational areas and subjects of study that consist of components such as: recreational content, gamification, contextualization of activities of learning.

The result obtained from the diagnosis allows for an evident improvement to be included in all the weak aspects that the students and teachers have stated that they are unaware of, in short.

The training proposal with digital environments such as Edmodo, Keynote, Socrative and Genially help the didactic practices that it easier for teachers to create innovative classes inside and outside their classes; Improving the student's interest in learning in an interactive way at the same time helps improve academic performance.

Keywords (Didactic Strategies, Digital Environments, Digital Resources)





INDICE GENERAL

PORTADA.....	i
FICHA DE REGISTRO DE TESIS.....	ii
COPIA INFORME SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iii
CERTIFICACIÓN DE AUDITORÍA.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INDICE DE CONTENIDOS.....	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
LISTA DE ANEXOS	xii

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	10
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.....	10
Estrategia iinovadoras	13
RECURSOS DIGITALES.....	14
Herramientas digitales para la construcción de conocimiento	17
ENTORNOS DIGITALES	19
Competencias Digitales de los Docentes	20
Edmodo.	170
Keynote	21
Socrative.....	22
Genially	23
Como Crear Genially:	23





Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato	24
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	25
Variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas)	27
Objeto de Investigación.	29
Fuente de Información.	29
Método Inductivo-Deductivo:	29
Analítico y Descriptivo:	29
Método estadístico:	29
Revisión Bibliográfica:	290
Técnica Encuesta:	29
POBLACIÓN Y MUESTRA	31
Tecnicas estadísticas para el proceso y cuantificar los datos imprecisos y la interpretación	29
METODOLOGIA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	32
Encuesta a Estudiantes	32
Pregunta 1.-	31
Pregunta 2.-	32
Pregunta 3.-	33
Pregunta 4.-	34
Pregunta 5.-	35
Pregunta 6.-	36
Pregunta 7.-	37
Pregunta 8.-	38
Pregunta 9.-	39
Pregunta 10.-	40
Pregunta 11.-	40





Pregunta 12.-	42
Pregunta 13.-	43
Pregunta 14.-	44
Pregunta 15	46
Encueta a Docentes.-	47
Pregunta 1	47
Pregunta 2	48
Pregunta 3	49
Pregunta 4	50
Pregunta 5	51
Pregunta 6	52
Pregunta 7	53
Pregunta 8	54
Pregunta 9	55
Pregunta 10	56
Diagnóstico	57
Conclusiones:	57
Recomendaciones:	578
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	60
Presentación de la Propuesta:	60
Metodología de la Propuesta:	620
Justificación:	620
Objetivo General.....	61
Objetivos Especificos.....	61
Fundamento Legal	62
En relación Socioeducativo	62
Fundamento Didáctico	63
Metodologías del Plan de Capacitación	64



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Evaluación del Plan.....	65
PLAN DE CAPACITACIÓN.....	66
MODULO 1:	67
MODULO 2:.....	68
MODULO 3:.....	69
MODULO 4:	70
Validación de la Propuesta por expertos.....	71
CONCLUSIONES	72
RECOMENDACIONES	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
ANEXOS.....	79



La Universidad para todos





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 – Métodos de investigación	7
Tabla 2 – Universo poblacional.....	7
Tabla 3 – Variable dependiente	26
Tabla 4 – Variable independiente.....	27
Tabla 5 – Población	29
Tabla 6 – Cuadro resultados pregunta No. 1	31
Tabla 7 – Cuadro resultados pregunta No. 2	32
Tabla 8 – Cuadro resultados pregunta No. 3	33
Tabla 9 – Cuadro resultados pregunta No. 4	345
Tabla 10 – Cuadro resultados pregunta No. 5	35
Tabla 11 – Cuadro resultados pregunta No. 6	36
Tabla 12 – Cuadro resultados pregunta No. 7	37
Tabla 13 – Cuadro resultados pregunta No. 8	38
Tabla 14 – Cuadro resultados pregunta No. 9	39
Tabla 15 – Cuadro resultados pregunta No. 10	40
Tabla 16 – Cuadro resultados pregunta No. 11	41
Tabla 17 – Cuadro resultados pregunta No. 12	42
Tabla 18 – Cuadro resultados pregunta No. 13	43
Tabla 19 – Cuadro resultados pregunta No. 14	44
Tabla 20 – Cuadro resultados pregunta No. 15	45
Tabla 21 – Cuadro resultados pregunta No. 1	31
Tabla 22 – Cuadro resultados pregunta No. 2	48
Tabla 23 – Cuadro resultados pregunta No. 3	40
Tabla 24 – Cuadro resultados pregunta No. 4	50
Tabla 25 – Cuadro resultados pregunta No. 5	51
Tabla 26 – Cuadro resultados pregunta No. 6	52
Tabla 27 – Cuadro resultados pregunta No. 7	53
Tabla 28 – Cuadro resultados pregunta No. 8	54
Tabla 29 – Cuadro resultados pregunta No. 9	55
Tabla 30 – Cuadro resultados pregunta No. 10	56
Tabla 31 – Estructura Propuesta Modulo 1	66
Tabla 32 – Estructura Propuesta Modulo 2	67
Tabla 33 – Estructura Propuesta Modulo 3	68
Tabla 34 – Estructura de la Propuesta Modilo 4	70





ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1 – Estrategias pedagógicas	13
Ilustración 2 – Herramientas digitales	18
Ilustración 3 – Genially	18
Ilustración 4 – Cuadro estadístico pregunta No. 1	31
Ilustración 5 – Cuadro estadístico pregunta No. 2.....	32
Ilustración 6 – Cuadro estadístico pregunta No. 3.....	33
Ilustración 7 – Cuadro estadístico pregunta No. 4.....	34
Ilustración 8 – Cuadro estadístico pregunta No. 5.....	35
Ilustración 9 – Cuadro estadístico pregunta No. 6.....	36
Ilustración 10 – Cuadro estadístico pregunta No. 7.....	37
Ilustración 11 – Cuadro estadístico pregunta No. 8.....	38
Ilustración 12 – Cuadro estadístico pregunta No. 9.....	39
Ilustración 13 – Cuadro estadístico pregunta No. 10.....	40
Ilustración 14 – Cuadro estadístico pregunta No. 11.....	41
Ilustración 15 – Cuadro estadístico pregunta No. 12.....	42
Ilustración 16 – Cuadro estadístico pregunta No. 13.....	43
Ilustración 17 – Cuadro estadístico pregunta No. 14.....	44
Ilustración 18 – Cuadro estadístico pregunta No. 15.....	45
Ilustración 19- Cuadro estadístico pregunta Nro.1.....	48
Ilustración 20 – Cuadro estadístico pregunta Nro 2	49
Ilustración 21 – Cuadro estadístico pregunta Nro3	50
Ilustración 22– Cuadro estadístico pregunta Nro 4	18
Ilustración 23 – Cuadro estadístico pregunta No. 5.....	52
Ilustración 24 – Cuadro estadístico pregunta No. 6.....	53
Ilustración 25 – Cuadro estadístico pregunta No. 7.....	54
Ilustración 26 – Cuadro estadístico pregunta No. 8.....	34
Ilustración 27 – Cuadro estadístico pregunta No. 9.....	35
Ilustración 28 – Cuadro estadístico pregunta No. 10.....	36



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1: Encuesta a los estudiantes	81
Anexo 2: Tabulación de resultados de las encuestas.....	85
Anexo 3: Validación de la Propuesta.....	87
Anexo 4: Registro de Títulos en la Senescyt de los expertos	89



La Universidad para todos





INTRODUCCIÓN

Hoy en día, se emplean diversas herramientas digitales como respaldo en el ámbito educativo, las cuales facilitan un aprendizaje más efectivo, brindan apoyo en el estudio en línea y transforman por completo la metodología de enseñanza. Esto representa un gran reto para los docentes, quienes deben adaptarse a una variedad de estrategias innovadoras.

El aprendizaje virtual y el uso de las Tics (Tecnologías de la Información y la Comunicación) ofrecen a los estudiantes una educación de alta calidad con algunas de las herramientas y equipos tecnológicos que ayudan a los docentes y estudiantes a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las herramientas tecnológicas se han convertido en medios más atractivos para los estudiantes, pero los maestros son los verdaderos responsables de aprovecharlas y aplicarlas en la enseñanza, además la innovación educativa permite la integración de la ciencia y la tecnología para mejorar los métodos de enseñanza.

El objetivo principal de este proyecto de investigación es implementar entornos digitales como herramienta didáctica donde se considera necesario proponer una capacitación a los docentes del BGU-BT en el uso de herramientas tecnológicas, enfocándose en la aplicación de los entornos digitales. Esta propuesta busca mejorar los procesos de enseñanza mediante plataformas digitales que faciliten la creación de formatos y plantillas fáciles de entender, actividades y presentaciones interactivas que motiven a los estudiantes a fortalecer sus habilidades y alcancen mejor sus aprendizajes.

Justificación del problema

El objetivo de este trabajo de investigación es implementar una propuesta de capacitación innovadora de enseñanza, utilizando recursos técnicos, pedagógicos y digitales que ayuden las prácticas didácticas de los docentes. Esta iniciativa busca hacer que las clases sean más dinámicas, colaborativas y participativas, permitiendo que tanto docentes como estudiantes logren los objetivos y metas establecidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.





Según Mejía et al. (2020) plantean la utilización de tecnologías innovadoras que ayuden a los docentes como estudiantes a desarrollar destrezas, habilidades en el uso de las herramientas tecnológicas permite crear entornos de aprendizaje más interactivos, atractivos y adaptados las necesidades de enseñanza-aprendizaje.

Estas herramientas facilitan la comprensión de los contenidos, fomentan la participación y promueven el desarrollo de habilidades tecnológicas esenciales para el futuro. Además, permiten a los docentes diversificar sus métodos de enseñanza, mejorando la calidad del proceso educativo y respondiendo a los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado.

La implementación de este plan de capacitación en los docentes del BGU-BT en las herramientas tecnológicas es para facilitar el aprendizaje que les promueve el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de bachillerato con mira a sus estudios superiores, La digitalización de los procesos educativos y el acceso a herramientas tecnológicas no solo facilita el aprendizaje, sino que también prepara a los jóvenes para el entorno académico y profesional al que se enfrentarán en el futuro manera responsable y efectiva.

Planteamiento del Problema

¿De qué manera influye la capacitación de docentes en entornos digitales para mejora de la práctica didáctica en la Unidad Educativa 11 de octubre?

La Unidad Educativa 11 de octubre ofrece una amplia variedad de jornadas y niveles educativos, lo cual brinda una ventaja considerable para los estudiantes. La existencia de opciones como jornadas matutinas, vespertina y nocturna permite que la educación se ajuste a las necesidades y horarios de cada alumno, facilitando su acceso a una formación adecuada.

En el contexto actual, la tecnología juega un papel fundamental en el desarrollo educativo, por lo que resulta esencial que los docentes estén preparados para utilizar diversas herramientas tecnológicas y posean competencias adecuadas en este ámbito. En esta investigación, se enfoca en los estudiantes del Bachillerato General Unificado y Bachillerato Técnico de la jornada Matutina con un total de 380 estudiantes.





La educación contemporánea exige un enfoque más digitalizado, con una fuerte integración de las tecnologías de la información y la comunicación en el entorno educativo. Esto abarca el uso de dispositivos como computadoras, tabletas, aplicaciones educativas y otras herramientas que facilitan el aprendizaje y promueven la participación de los estudiantes.

La principal ventaja de que los docentes estén capacitados en competencias tecnológicas es que los alumnos pueden adquirir conocimientos de forma más efectiva y atractiva. La tecnología proporciona oportunidades para presentar los contenidos de manera interactiva, llevar a cabo actividades dinámicas y aumentar el interés y la implicación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

A partir de la problemática previamente mencionada, es importante subrayar que, aunque los docentes muestran disposición para capacitarse en el uso adecuado de las TIC, reconocen plenamente que estas herramientas son de gran valor. No obstante, también son conscientes de que, para aprovecharlas de manera efectiva, es fundamental recibir una formación continua. De lo contrario, la falta de capacitación adecuada puede generar frustración al enfrentar los desafíos que conlleva el uso de estas tecnologías, lo que podría derivar en un fracaso pedagógico tanto para el docente como para el estudiante.

Según (Mejías, 2020) **Edmodo** es otra herramienta que proporciona la posibilidad de enviar un correo electrónico al usuario informándole que se ha publicado una publicación relacionada con él, además de notificarle sobre las tareas y las notas obtenidas en las mismas, brinda la opción de enviar mensajes grupales a conjuntos completos o mensajes personales, a alumnos o compañeros de trabajo.

Keynote es otra herramienta que facilita la creación de presentaciones impresionantes gracias a sus potentes instrumentos y efectos. La aplicación está incorporada prácticamente todos los aparatos Apple y puedes emplearla con el Apple Pencil en el iPad para crear esquemas o dibujos que añadan vida a tus diapositivas.

Socrative es un instrumento que facilita la realización de evaluaciones en ambientes digitales y que brinda al profesor la oportunidad de conocer los resultados de manera inmediata. Es posible





utilizarla desde la web o descargarla en la computadora, la Tablet o el teléfono móvil. Además, cuenta con una versión destinada al docente y otra destinada a los alumnos.

Según la autora Monzón (2023) menciona que actualmente hay muchas aplicaciones y recursos gratuitos disponibles en línea es el Genially ayuda el desarrollo diario de las clases de los docentes les sirven como soporte para la enseñanza aprendizaje fomentan la innovación, la creatividad y la diversión, facilitan la formación y hacen que se lleve a cabo de una manera más entretenida en cualquier tema dentro de la planificación curricular.

“Las tecnologías de empoderamiento y participación se las denomina a las herramientas digitales que facilitan la cohesión social, participación y colaboración de un grupo de individuos que persiguen un fin en común. Estas tecnologías lo que buscan es generar espacios de participación con la finalidad de generar cambios positivos dentro de la sociedad, potenciar la construcción social mediante las comunidades digitales” Según el autor (Aguirre, 2023)

Este autor señala que las herramientas digitales promueven la relación social, la participación y la colaboración dentro de un grupo de personas que buscan un objetivo común se denominan tecnologías de empoderamiento y participación.

Estas tecnologías tienen como objetivo fomentar la construcción social mediante la creación de espacios de participación que fomenten el cambio social.

Según Motkoski (2023) menciona que las Plataformas Virtuales como Propuesta Innovadora en las Prácticas de Enseñanza y Aprendizaje, ofrecen espacios virtuales cada vez más amplios y complejos, que si bien facilitan la comunicación e intervención de los involucrados en el proceso enseñanza – aprendizaje requiere de día a día de una capacitación continua y actualizada para su manejo.

Precisión del Tema

El presente trabajo de investigación fue utilizado para desarrollar una nueva estrategia de Capacitación docente utilizando los entornos digitales adaptables para enseñanza y aprendizaje basándose las líneas temáticas que servirán de apoyo, haciendo así que la propuesta de





investigación permita promover el uso correcto de estas aplicaciones de las herramientas digitales en las horas de clase.

Líneas Temáticas.

- Educación virtual y herramientas digitales para el aprendizaje.
- Propuestas pedagógicas aplicar en el aula con las herramientas digitales.
- Aplicación de la herramienta digital en el ambiente educativo.

Objeto de la investigación.

Capacitación a docentes en entorno digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially.

Delimitación Espacial: Docentes de la Unidad educativa “11 de octubre”.

Delimitación Temporal: en el año lectivo 2024- 2025.

Objetivo General:

Elaborar un Plan de capacitación Docente en Entornos digitales para la mejora de las prácticas didácticas en la Unidad Educativa “11 de octubre”

Planteamientos hipotéticos

Desconocimiento en el uso de entornos digitales como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially por parte de los docentes desmotivan a los estudiantes en los aprendizajes en sus horas clases de la Unidad Educativa “11 de octubre”

Variable Dependiente: Entornos digitales en Edmodo, Keynote, Socrative y Genially.

Variable Independiente: Prácticas didácticas

Preguntas científicas

- 1.- Qué dispositivos tecnológicos utilizas con mayor frecuencia para estudiar?
2. ¿Qué recursos digitales consultas para ampliar o reforzar los contenidos?
3. ¿Qué ventajas y desventajas encuentras al usar la tecnología para el estudio?
4. ¿Qué beneficios obtiene el estudiante cuando el docente utiliza recursos tecnológicos para impartir sus clases?





Idea por defender.

Una estrategia didáctica diseñada con herramientas tecnológicas en general y específicamente permitirá a los estudiantes del BGU-BT de la Unidad Educativa “11 de octubre”, les promueven el interés por aprender de manera interactiva y además les ayude en rendimiento académico.

Con base en este antecedente, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo elaborar un Plan de capacitación Docente en Entornos digitales para la mejora de las prácticas didácticas en la Unidad Educativa “11 de octubre”.

Objetivos específicos de la investigación

- 1.- Definir fundamentos teóricos que sustenten el proceso de enseñanza aprendizaje con la utilización de las herramientas digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially.
- 2.- Analizar la percepción que tienen los docentes sobre las herramientas Edmodo, Keynote, Socrative y Genially y su aplicación en la enseñanza en las aulas de clases.
- 3.- Validar el plan de capacitación docente en competencias tecnológicas para la optimización de práctica didáctica del docente de la Unidad Educativa 11 de octubre.
- 4.- Impartir talleres a docentes con el fin de familiarizarse con las herramientas de entornos digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially y su aplicación en la enseñanza.

Metodología empleada

Se aplica una encuesta como muestra a 79 estudiantes del bachillerato General Unificado y del bachillerato técnico de la Unidad educativa “11 de octubre” los resultados que se evidencien permitirán validar nuestra propuesta de capacitación, en implementar herramientas de innovación como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially. Así mismo, aplicación de una encuesta a 40 docentes del bachillerato General Unificado y del bachillerato técnico como sobre la aplicación de las herramientas digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially.

“La metodología docente del Aprendizaje Basado en Casos (ABC) El objetivo del presente fue analizar y comparar una actividad de ABC utilizando un razonamiento deductivo (analizar y extraer conceptos teóricos en un caso proporcionado) frente a una actividad de ABC utilizando un razonamiento inductivo (crear un caso introduciendo de forma implícita conceptos teóricos)





respecto al rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes”. Según la autora (Méndez, 2023)

Los métodos que se utilizó para el presente trabajo de investigación fueron los siguientes.

Tabla 1 – Métodos de investigación

Teóricos	Empíricos	Matemáticos estadísticos
Análisis y descriptivo; inducción y deducción Revisión bibliográficas	Aplicación de encuestas a estudiantes y docentes.	Medidas de tendencia central: análisis estadístico.

Declaración de Población

La población muestra está conformada por un total de 380 estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU) y del Bachillerato Técnico (BT) pertenecientes la jornada matutina de la Unidad Educativa “11 de octubre”. En lo referente a la muestra se procede a determinar el tamaño con la aplicación de la fórmula de probabilidad estadística que se presenta a continuación.

Tabla 2 – Población

No.	Cursos	Cantidad	Porcentaje
1	1ro. B.GU	62	16.32%
2	2do B.GU	66	17.36%
3	3ro. B.GU	64	16.85%
4	1ro. B.T	60	15.79%
5	2do B.T	65	17.10%
6	3ro. B.T	63	16.58%
Total		380	100%





Muestra

Fórmula de probabilidad estadística:

Según Pardo (2000) esta fórmula especifica los siguientes datos:

N = Población o Universo, conjunto de elementos n =

Tamaño de la muestra, subconjunto de la población

P = Proporción de la población en la cual se estima, que existe una adecuada presencia, de las variables en estudio, equivalente al 50%

Q = Proporción de la población en la cual se estima que existe una inadecuada presencia de las variables, equivalente al otro 50%

E = Error que acepta para las muestras, el cual se ha fijado entre el 3% y 5% (10%)

$$N = \frac{N(P \times Q)}{(E)^2 + (P \times Q)}$$

$$N = \frac{380(50 \times 50)}{(5)^2 + (50 \times 50)}$$

$$N = \frac{950000}{9500 + 2500}$$

$$N = \frac{950000}{12000}$$

$$N = 79$$

La presente investigación se enfoca en describir una realidad específica, como el nivel de desconocimiento de las herramientas digitales como es Edmodo, Keynote, Socrative y Genially por parte de los docentes al aplicarlas en sus horas clase.

Los aportes que brinda estas herramientas digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially es mejorar el interés en aprender de los estudiantes así mismo les permitirá mejorar su rendimiento académico en cada una de las asignaturas, además les permite a los docentes desarrollar unas clases más dinámicas y participativas con el uso de la aplicación.





Es necesario analizar los contenidos tecnológicos considerando la dinámica de la enseñanza para tener un impacto significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de entornos virtuales en comparación con los modelos tradicionales, es necesario que los docentes fortalezcan el conocimiento tecnológico, para eso se diseña este proyecto de investigación la cual se trabaja en capítulos.

Dentro de capítulo 1: Marco teórico se plantea diferentes conceptos de investigación que servirán de sustento para este proyecto de investigación para la utilización de las tecnologías y sobre todo de las herramientas digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially; además servirá de aporte para trabajar en las diferentes áreas o asignaturas.

En el capítulo 2 se desarrollará el diagnóstico aplicando una encuesta a los 79 estudiantes del e bachillerato BGU-BT, como a los 40 docentes BGU-BT de la U.E “11 de octubre se procede ampliar un análisis de resultados del campo cuantitativo, los mismos que servirán de estrategias metodológicas para la validación de la propuesta, tomando en cuenta el modelo de validación empírica.

En el capítulo 3 se describe una propuesta de diseño de un Plan de capacitación a los docentes donde se describe una o más estrategias didácticas que permiten potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje en las asignaturas del BGU-BT, la cual se da con la validación por expertos en el manejo de la Tecnologías y las herramientas digitales.

Finalmente, para concluir con el trabajo de investigación se procederá a presentar las conclusiones y sugerencias como una síntesis de los principales resultados.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En el transcurso de los años se establece el enfoque comunicativo como el eje central para la enseñanza, las clases comunicativas se centran en mejorar la atención del estudiante, no sólo como objeto, sino como sujeto interactivo que prioriza el aprendizaje de manera significativo y vivencial; como punto de vista es ofrecer una clase con metodologías entretenidas que puedan llegar a temas relacionados a un enfoque universal.

Según Quispilema (2023) plantea que la gamificación y las Tics son una estrategia que se utilizan para mejorar los aprendizajes de los estudiantes a través de juegos y tecnologías que buscan optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad la gamificación ayuda al docente a mejorar su manera de enseñar, hace que las clases sean más atractivas los estudiantes presten más interés y motivación en aprender.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Las estrategias didácticas son prácticas tan necesarias que se debe utilizar para garantizar los avances de los aprendizajes de los estudiantes, a nivel de Latinoamérica, las tecnologías educativas se han convertido en una de las estrategias más empleadas por los docentes; su trabajo es garantizar la calidad de la educación y la formación integral de cada estudiante.

Implementar alternativas metodológicas innovadoras, estrategias de enseñanza pertinentes, estrategias de enseñanza dinámicas y colaborativas que permitan no solo observar, sino comprender e impactar los métodos de aprendizaje con innovaciones pedagógicas para enfrentar los desafíos y demandas científico-sociales de la actualidad.

La Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI estableció que la educación a lo largo de la vida se basa en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Se mencionan cosas como el trabajo en equipo, la comprensión mutua, el respeto, la interdependencia, el pluralismo y la paz, que son actitudes y habilidades que se fomentan a través del aprendizaje colaborativo.

Algunos de los países latinoamericanos que lograron implementar entornos digitales exitosos de educación a distancia en la pandemia son; Uruguay quien dedico muchos años en asegurarse de que la comunidad educativa estuviera con acceso a herramientas digitales, e incluso apoyó





con la entrega de una laptop a cada estudiante de las escuelas públicas, donde cada docente puede cargar materiales, enviar y calificar tareas, y dialogar de forma colaborativa con sus alumnos.

Otro país fue México donde ha invertido mucho esfuerzo y por muchos años en el desarrollo de una televisión educativa multigrado, puso a disposición herramientas digitales para docentes, alumnos y familias, así como copias online de todos los libros de texto de las diferentes materias y niveles de educación.

Colombia es otro país de Latinoamérica que ha ido invirtiendo en valiosos portales educativos que se ha venido desarrollando desde hace tiempo, El aprender en la era Digital con una plataforma del Ministerio Colombiano crea más de 80.000 recursos educativos digitales organizadas por grados, que incluye desde videos, hasta aplicaciones y juegos.

Por último, Chile fue otro de los países que aplicó estrategias didácticas que ayudó a continuar con la enseñanza a los estudiantes a pesar de la grave situación que se estaba pasando. El Aprender en Línea es una plataforma con recursos digitales para el autoaprendizaje que le ayuda al estudiante, y de guía para la familia.

Durante la pandemia en Ecuador, las estrategias didácticas, se utilizó el currículo priorizado, que garantiza un proceso de aprendizaje integral en todas las áreas del conocimiento, tanto de manera disciplinaria como interdisciplinaria.

Se orienta a desarrollar los objetivos de aprendizaje a través de conceptos esenciales para cada subnivel de Educación General Básica y nivel de Bachillerato General Unificado en Ciencias-BT.

Las Metodologías, son estrategias de acompañamiento y mediación de los docentes, las actividades y participación propuestas que se enfocan en el desarrollo de las destrezas en pensamiento matemático, el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo,





las habilidades para la vida, la formación en valores y el desarrollo de la inteligencia emocional y social.

La Interdisciplinariedad, proceso de enseñanza que aborda desde todas las áreas del conocimiento, puesto que los aprendizajes no se dan de forma parcelada o segmentada; en la vida se presentan diversas conexiones entre las asignaturas.

Por ello es necesario desarrollar aprendizajes para la vida (ABP), estos proyectos se enfocaron a las destrezas con criterios de desempeño de la priorización curricular, a las destrezas, conceptos, actividades deportivas, formación en valores y desarrollo de habilidades emocionales y sociales con la mediación de los docentes.

Dentro de la Unidad Educativa “11 de octubre” las herramientas se utilizan son Microsoft Word, Power Point, entre otras algunos docentes utilizan herramientas digitales encaminadas hacia una educación de alta calidad con las que mejora los resultados académicos de los estudiantes, sus habilidades sociales, y las nuevas prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Según el autor Alvarado (2023) el objetivo es establecer herramientas didácticas interactivas de animación más efectivas con procesos organizados y estructurados de tal manera que permitan el desarrollo de los diversos procesos de aprendizaje de los estudiantes, se trata de proporcionar a los docentes una guía que implementen varias estrategias en el aula, con el propósito de facilitar el proceso, formación, el avance metodológico, utilizando métodos didácticos y tecnológicos para mejorar su enseñanza.

Estrategias didácticas según Álvarez (2023) hace referencia a la implementación de varias formas o mecanismos para reducir la brecha tecnológica que todavía existe en muchas instituciones educativas, por lo menos en la ejecución de los procesos de formación para promover el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Existen algunas de las estrategias que los docentes puedan aprovecharlas e integrarlas en las diversas temáticas que ayudan a desarrollar que proporcionan un plan específico para organizar y dirigir una experiencia educativa específica.

En resumen, se pueden clasificar los aprendizajes de la siguiente manera:



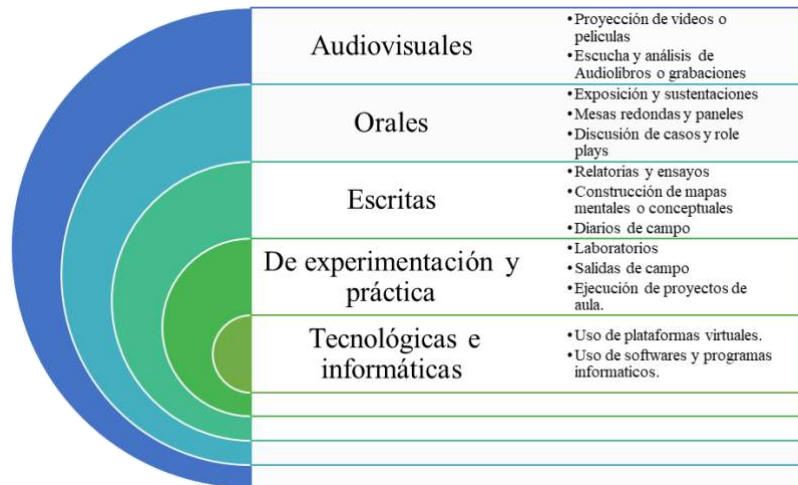


Ilustración 1 – Estrategias didácticas

Fuente: (Irmína Hernández, Nelson Lay, Henry Herrera, Marcela Rodríguez, 2021)

Estas estrategias se pueden utilizar dentro del aula, en el proceso de enseñanza aprendizaje, las mismas sirven de apoyo a los docentes, para aplicarlas en diferentes metodologías de enseñanza.

La gamificación, como estrategias didácticas

La gamificación es una estrategia más actual que hoy en día se están utilizando, desde nuestra perspectiva lo primero que mencionaremos son los elementos que proporcionan información relevante para nuestra investigación posterior; es importante destacar que el término gamificación es muy amplio y este texto no busca abordarlo en su totalidad, sino solo en relación con los objetivos que planteen desde una perspectiva educativa.

“Esta visión de la gamificación, va centrada en la aplicación en contextos reales, permite conocer la experiencia del alumnado con relación a esta técnica, pudiendo valorar las aportaciones positivas en el desarrollo de su aprendizaje. Transmitir una vivencia real, explicada por un/a docente que ha llevado a cabo esta técnica con un grupo determinado, ofrece a otros profesionales un ejemplo que pueden imitar, conociendo las facilidades o los obstáculos con los que se pueden encontrar”. autores (Rivera et al, 2019).



En este párrafo los autores hacen mención que la gamificación permite utilizar diferentes recursos, elementos y técnicas lúdicas, las cuales ayudan a cumplir con el objetivo de hacer que la tarea sea entretenida y atractiva, brindando herramientas que las puedan interactuar mediante el juego a descubrir y diseñar actividades que ayuden a potenciar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Existen diferentes herramientas innovadoras que ayudan a fomentar mejores prácticas educativas, desde las escuelas, colegios y universidades, y sobre todo en la educación superior ya que los estudiantes desde sus inicios deben tener conocimientos sobre el uso de estas herramientas, el docente para utilizar estas tecnologías primeramente debe capacitarse sobre el uso y manejo de la aplicación, para que así vayan alejándose de los métodos tradicionales y clásicos, formarán y enseñarán a sus estudiantes utilizando las tecnologías innovadoras acordes a la era digital o recursos del entorno.

Estrategias innovadoras educativas

Según la autora Paredes (2023) propone el aprendizaje basado en juegos como el descubrimiento de palabras para reforzar la conciencia fonológica, el reconocimiento de letras y palabras para identificar la escritura y desarrollar los primeros rasgos, el uso de una caja de sonidos para reconocer el sonido de las letras y los juegos de adivinanzas para estimular y ejercitar la lectoescritura en el nivel primario.

Las estrategias innovadoras tienen como objetivo mejorar la calidad educativa y agregar un valor al proceso de aprendizaje, por lo que es necesario promover estos cambios estructurales a partir de la educación infantil.

Autoaprendizaje. Aprender mediante el autoaprendizaje utilizando las TICs implica que los estudiantes asumen un rol activo en su propio proceso de aprendizaje, gestionando su tiempo, recursos y ritmo de estudio de manera autónoma. Las herramientas tecnológicas como plataformas educativas, videos, simulaciones y aplicaciones interactivas, los alumnos pueden acceder a información de manera más flexible y personalizada, sin depender exclusivamente de la enseñanza tradicional.





Flipped classroom o aula invertida: En esta estrategia, los estudiantes deben estudiar y preparar la lección que luego se discutirá en clase, los estudiantes llegan a casa con los conceptos fundamentales comprendidos y la clase puede concentrarse en resolver las preguntas que tengan o lo que les haya llamado la atención.

Gamificación o ludificación (juegos): El aprendizaje a través del juego probablemente sea la estrategia más divertida, el estudiante aprende con ella casi sin darse cuenta., motiva a los estudiantes a mejorar su comportamiento para que puedan resolver problemas de manera dinámica y que el aprendizaje se forje de manera de un juego, funciona a cualquier edad.

Design thinking (el método del caso): Se basa en casos reales mediante el análisis grupal, la creatividad y la innovación, esta técnica en particular prepara a los estudiantes para el mundo real al fomentar su curiosidad, creatividad y capacidad de análisis.

Retroalimentación: Es fundamental para mejorar la comunicación y las relaciones dentro del aula. El maestro puede proporcionar a sus alumnos información sobre el desempeño de cada uno utilizando esta estrategia que les permita estar bien informarles si están de acuerdo con las lecciones y cómo pueden mejorar.

Social media: En la actualidad, gracias a la tecnología de la comunicación, los maestros pueden encontrar en las redes sociales una herramienta clave donde los estudiantes se relacionan lo que genera una mayor motivación para aprender de esta manera.

RECURSOS DIGITALES

Cuando hablamos de recursos educativos digitales, nos referimos a una amplia gama de herramientas para la educación completamente virtual o híbrida. Este tipo de recursos impulsarán una cultura educativa basada en la colaboración, la cooperación, la igualdad y constante esfuerzo para la integración digital.

Los autores Camacho et al. (2020) nos mencionan acerca de la innovación y tecnología en el contexto actual latinoamericano establece sistemas que permitieran mejorar la productividad con resultados satisfactorios, administrar datos de manera eficiente y proporcionar respuestas rápidas.





El sistema educativo en el siglo XXI ha buscado integrar los métodos de enseñanza, el rol del docente, la población estudiantil, con la tecnología educativa, pero a pesar de muchos esfuerzos, un gran porcentaje de la población se encuentra fuera del alcance tecnológico digital, trayendo como consecuencia continuar con los métodos básicos y presenciar la deserción estudiantil.

Cuatro países latinoamericanos que se mencionó que lograron establecer estrategias tecnológicas con la utilización de los recursos digitales para la brindar una mejor educación a distancia.

Encabezada por Uruguay, el cual ya se destacaba el uso de la plataforma CREA, red social donde cada docente puede cargar materiales, enviar y calificar tareas, así como dialogar con sus alumnos. Asimismo, la plataforma gamificada de matemáticas Matific y Biblioteca País, con más de 7.000 libros recreativos y materiales de estudio en formato de texto, audio e imágenes.

México en segundo lugar, ha invertido mucho esfuerzo y por muchos años en el desarrollo de una televisión educativa multigrado, sacándole provecho a los medios tradicionales, como la radio o la televisión, para llegar a los hogares más vulnerables. Como tercer país citado, se encuentra.

Colombia, teniendo de apoyo plataformas educativas creadas por empresas privadas o fundaciones y a su vez, una plataforma del Ministerio de Educación colombiano; hay más de 80.000 recursos educativos digitales, organizados por grados, que incluyen desde videos hasta aplicaciones y juegos.

Chile, usando tanto “Aprendo en Línea”, una plataforma con recursos digitales para el autoaprendizaje en casa y en familia, así como, Aptus orientado a los centros educativos y que incluye desde software educativo hasta capacitaciones para docentes y evaluaciones para los alumnos.

En nuestro país Ecuador para lograr aprendizajes en niños y jóvenes a través de la incorporación de Tics, brinda capacitaciones a los docentes mediante la Plataforma me capacito para que se actualicen en la utilización de recursos digitales y puedan ofrecer una mejor enseñanza a los estudiantes actuales.





Dentro de la Institución educativa “11 de octubre” se pretende desarrollar una propuesta de plan de capacitación a docentes siempre en mejora a una buena enseñanza, en la utilización uso de los recursos digitales o equipos tecnológicos.

Así mismo crear metodologías de enseñanza, utilizando herramientas Edmodo, Keynote, Socrative y Genially, se requiere del buen empleo de herramientas innovadoras y funcionales que les permitan adquirir conocimientos a través de plataformas de estudio que favorezcan la mejora del aprendizaje significativo. Por tanto, los recursos educativos digitales cumplen con objetivos de aprendizaje específicos y se adaptan fácilmente a las necesidades e intereses de los maestros y los estudiantes.

Herramientas digitales para la construcción del conocimiento.

La utilización de la tecnología en la educación ofrece grandes desafíos y grandes oportunidades para todos los miembros del sistema, especialmente para los maestros. oportunidades porque proporciona una variedad de herramientas útiles para la práctica de aula, como la gestión de contenidos, los materiales didácticos y las evaluaciones del aprendizaje; pero también grandes desafíos porque requiere el conocimiento y el dominio de estas herramientas.

“La utilización de la tecnología ofrece grandes desafíos y grandes oportunidades para todos los miembros del sistema, especialmente para los maestros y estudiantes, la variedad de herramientas tecnológicas es útil para la práctica de aula, como la gestión de contenidos, los materiales didácticos y las evaluaciones del aprendizaje; pero también grandes desafíos porque requiere el conocimiento y el dominio de estas herramientas”

Según los autores (Pérez y Larreal, 2023) .

Por lo tanto, la mediación tecnológica se refiere a la combinación de todos los avances tecnológicos que permiten la creación de recursos educativos que facilitan la interacción y la apropiación de conocimientos en las áreas de estudio.

Este tipo de herramientas satisfacen una de las muchas necesidades de los estudiantes en el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y reflexivo.





Según Vélez y Delgado (2023) este artículo está direccionada a la aplicación de herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador se propone las siguientes herramientas.



Ilustración 2 – Herramientas digitales

Fuente: (Sara, 2023)

Los autores nos incentivan aplicar estas estrategias digitales para mejorar el aprendizaje en el de los estudiantes, se hace mención algunas de las herramientas digitales como recurso pedagógico de aprendizaje digitalizado de manera innovadora y dinámica.

Edmodo es una plataforma social de aprendizaje gratuita creada para vincular a docentes, alumnos y en un ambiente de enseñanza y aprendizaje, permite a los profesores crear grupos de clases, asignar tareas, compartir recursos y realizar evaluaciones en línea y ofrece una vía de comunicación directa entre estudiantes, padres y docentes.

Keynote es una aplicación de software de presentación desarrollada por Apple, que permite a los usuarios crear diapositivas visuales y dinámicas para presentaciones visualmente atractivas con animaciones, transiciones, gráficos interactivos y dinámicas lo hacen una opción popular entre usuarios.

Socrative es una herramienta en línea que permite a los educadores crear cuestionarios, encuestas y actividades interactivas para evaluar en tiempo real la comprensión de los estudiantes. Su



función es ofrecer a los profesores una plataforma para realizar evaluaciones rápidas, tanto formativas como sumativas, y recibir respuestas de los estudiantes en tiempo real.

Socrative es muy útil en entornos educativos, ya que proporciona retroalimentación inmediata tanto a los profesores como a los estudiantes. Esto permite a los docentes ajustar el ritmo y el contenido de las clases en función de las necesidades de los alumnos, mejorando la eficiencia en el aprendizaje.

Genially el autor Sánchez (2023) la define como una herramienta educativa que permite la creación de contenidos de forma creativa e innovadora en relación con la construcción de infografías, presentaciones, afiches, etc. Además, este recurso ayuda a los estudiantes a desarrollar su pensamiento creativo desde un enfoque más emprendedor y contextualizado.

El autor manifiesta que la propuesta de la investigación que realiza es en base a la necesidad de incorporar nuevas estrategias docentes basadas en la gamificación que permitan aumentar la motivación y la participación de los estudiantes, adaptar contenidos mediante el uso de la herramienta lúdica Genially para mejorar la implicación y la participación de los estudiantes en las materias y facilitar la autorregulación del aprendizaje.

ENTORNOS DIGITALES

En 1982, la UNESCO propone en la Declaración de Grünwald sobre la educación en relación con los medios de comunicación que la habilidad mediática combina características relacionadas con la habilidad audiovisual y digital, las cuales están relacionadas con "El tratamiento de la información y competencia digital", una habilidad fundamental en el plan de estudios actual en la enseñanza.

Por lo tanto, estos entornos digitales se los debe asociar en cada una de las áreas de conocimiento y a su vez en todos los componentes del currículo: objetivos, contenidos, metodología, recursos y sistemas de evaluación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Competencias digitales de los docentes en la educación media del Ecuador

Los autores Morales et al. (2021) hacen mención en este artículo que se llevó a cabo un estudio de los elementos más relevantes acerca de las habilidades digitales de los profesores que trabajan en la educación secundaria de Ecuador, particularmente en Manabí. Para su desarrollo, se realizó





un estudio de exploración, fundamentado en la recolección y análisis sistemático de bibliografía en internet y bibliotecas virtuales de universidades de renombre, tanto a escala nacional como global, empleando una metodología documental.

Se determinó que la CD (competencia digital) de los maestros y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede contribuir a optimizar las tareas pedagógicas de los docentes en la educación del Ecuador, siempre que se emplee como herramientas didácticas que ayuden a mejorar el aprendizaje del estudiante gestión de la red, asegurar el uso óptimo y provechoso de los contenidos por los usuarios, además de su generación y evolución, tal como se especifica en la siguiente imagen.

EDMODO

“Edmodo es una plataforma educativa que presenta una manera interactiva de aprender, a la cual puede ingresar bajo tres roles, el docente, el cual es el encargado de crear el grupo, o clase y plantear las actividades, los estudiantes pueden acceder en segunda instancia si tiene el código para ingresar al curso, y el de invitado, para familiares de los estudiantes.

Adicionalmente cuenta con una serie de ventajas para los profesores y alumnos (EDUCACIÓN 3.0, 2018), entre estas (a) Gamificación: se integra a través de las insignias, que son creadas por el profesor y otorgadas a los alumnos (b) Seguridad: es una red segura para padres, alumnos y profesores, los datos se muestran en la plataforma de manera confidencial. La plataforma educativa Edmodo, también es una red social, en la que los estudiantes y profesores pueden interactuar de manera positiva, frente a su avance en el proceso de enseñanza y aprendizaje”. (Silva et al. (2021)

Los autores mencionan el potencial como plataforma educativa interactiva promueve la enseñanza y el aprendizaje a través de roles concretos: profesores, alumnos e invitados (padres). Un elemento crucial es la seguridad, pues resguarda los datos de los usuarios, creando así confianza en su utilización. Además, la gamificación mediante insignias promueve la motivación y el involucramiento de los alumnos. Al fusionar funciones de red social, Edmodo fomenta un diálogo positivo entre docentes y estudiantes, respaldando el progreso académico de forma segura y cooperativa.





KEYNOTE

Hace que sea fácil hacer presentaciones mientras estás en una videoconferencia en tu iPhone, puedes usar las funciones de colaboración para reproducir una presentación de diapositivas compartida en línea con varios presentadores, para establecer el tono subyacente y resumir el mensaje central o la revelación más importante del evento.

Puedes abrir y editar una presentación de Microsoft PowerPoint (archivos con la extensión. pptx o. ppt) en Keynote, y luego guardarla como presentación de Keynote o PowerPoint.

Diseño y plantillas excepcionales

Una de las principales ventajas de Keynote es la gran cantidad de diseños y plantillas profesionales disponibles. Estas plantillas predefinidas facilitan la creación de presentaciones atractivas y con un aspecto profesional sin la necesidad de ser un experto en diseño.

Transiciones y efectos de animación

Keynote ofrece una amplia gama de transiciones y efectos de animación para dar vida a las presentaciones. Estas características permiten agregar movimientos suaves y efectos visuales llamativos a las diapositivas, lo que ayuda a captar la atención del público y transmitir el mensaje de manera impactante.

Integración con otros productos Apple

Keynote se integra perfectamente con otros productos permite a los usuarios importar fácilmente contenido de texto y hojas de cálculo a sus presentaciones, lo que agiliza el proceso de creación y facilita la colaboración en proyectos conjuntos.

Colaboración en tiempo real

Keynote permite a los usuarios colaborar en tiempo real en la creación de presentaciones. Esto significa que varias personas pueden trabajar juntas en un proyecto, editar y realizar cambios simultáneamente, lo que resulta especialmente útil para equipos de trabajo y presentaciones grupales.





SOCRATIVE

Gutiérrez (2020) menciona como un instrumento que facilita la realización de evaluaciones en ambientes digitales y que brinda al profesor la oportunidad de conocer los resultados de manera inmediata. Es posible utilizarla desde la web o descargarla en la computadora, la Tablet o el teléfono móvil. Además, cuenta con una versión destinada al docente y otra destinada a los alumnos.

Para inscribirse, el docente necesita utilizar una cuenta de correo electrónico, mientras que los estudiantes solo deben ingresar a la página y, una vez dentro, ingresar el nombre de la sala que el docente ha designado dentro de la aplicación y escribir su nombre a continuación. Esta herramienta cuenta con una versión sin costo, ofrece alternativas para diseñar las distintas salas o aulas para nuestros estudiantes, realizar encuestas en línea y, además, incorporar la gamificación.

Es una aplicación muy fácil de usar para los profesores y los alumnos. Además de poder crear los cuestionarios individuales y grupales, también podemos hacer test anónimos, donde los alumnos pueden participar sin miedo a que se puedan ver sus respuestas equivocadas.

Menciona que una herramienta que facilita la realización de evaluaciones en ambientes digitales y que brinda al profesor la oportunidad de conocer los resultados de manera inmediata. Se lo utiliza desde la web o descargarla en la computadora, la Tablet o el teléfono móvil. Esta herramienta cuenta con una versión sin costo, ofrece alternativas para diseñar las distintas salas o aulas para nuestros estudiantes, realizar encuestas en línea y, además, incorporar la gamificación.

GENIALLY

Según los autores Ponce y Ochoa (2021) el estudio de la situación actual del tema de la investigación de los autores, se han realizado numerosas investigaciones sobre los beneficios de Genially en el sistema educativo ecuatoriano. La herramienta Genially ayuda en el aprendizaje del estudiante en todas las áreas del conocimiento.





Genially permite:

Interactividad: Ayuda a explorar la información, generar contenidos que cobran vida en la clase.

- **Storytelling:** Genially permite y ayuda a narrar historias que enseñan. Todos los contenidos de la herramienta facilitan la creación de un entorno de aprendizaje similar a la vida real.
- **Animación:** Los efectos visuales enriquecen las clases y transforman los contenidos estáticos en creaciones animadas”.
- **Gamificación:** el juego incrementa la motivación, mejora la concentración y favorece la resolución de problemas.
- **Plantillas:** diversidad de plantillas para crear infografías, presentaciones, organizadores gráficos, imágenes interactivas, videos etc.

Genially: nuevas formas de difusión y desarrollo de contenidos

Según Silva (2020) menciona que Genially ayuda en el desarrollo y creación de los contenidos los hace más interactivos en su presentación, enseñanza. El marketing y difusión la gran mayoría son de acceso libre, y la simplicidad para elaborar el contenido deseado, Genially se encuentra entre los 100 primeros puestos del ranking mundial Tools 4 Learning. Esta herramienta nos brinda una serie de ventajas con respecto a otras herramientas convencionales de difusión de contenido:



Ilustración 3 – Ventajas del uso de Genially

Fuente: (CIENCIAMATRIA, s.f.)

Según el autor Ponce y Ochoa (2021) habla de la importancia de utilizar la herramienta Genially como ayuda a crear contenido visual como imágenes, presentaciones e infografías. La plataforma también ofrece contenido interactivo, como animaciones que atraen a los usuarios. Esta plataforma ofrece una amplia gama de contenidos interesantes, incluida la creación de imagen animadas, plantillas con diseños atractivos y contenido educativo, que permite a los usuarios crear su propio contenido de acuerdo con las necesidades.

Como crear el Genially

- Cuando llegas a la página de Genially, solamente debes registrarte con tu correo y una contraseña y estás listo para empezar a crear.
- Encontrarás un menú del lado izquierdo que te ofrece en la primera opción “crear con Genially” aquí encontrarás un menú con todas las posibilidades.
- Lo primero será elegir qué tipo de recurso estás buscando y luego elegir una plantilla.
- Puedes hacerla tuya y empezar a modificarla o puedes crear tu recurso desde cero.
- Genially ofrece un chat dentro de la aplicación por si necesitas ayuda en línea.

Genially como una herramienta didáctica.

Los maestros buscan herramientas tecnológicas que brinden estrategias motivadoras e interesantes para el nativo digital en su constante deseo de ser competitivos e innovadores. Las innumerables ventajas que ofrece la internet y las TIC con discernimientos pedagógicos y metodológicos hacen posible conformar didácticas innovadoras que optimizan los medios a partir de recursos audio visuales, lo que permite a los estudiantes adquirir anclajes de retención y asimilación.

Según Tapia et al. (2020) presenta un estudio que se llevó a cabo con docentes y estudiantes a comprender Genially como una herramienta didáctica donde pone énfasis en enseñar a los estudiantes, técnicas que les permite desarrollar sus habilidades creativas con la utilización de la herramienta Genially.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

La investigación actual se enfoca en describir una realidad específica, como el nivel de conocimiento, la percepción y la utilidad de las herramientas didácticas Edmodo, Keynote, Socrative y Genially facilitan los aprendizajes en los estudiantes del bachillerato General Unificado y bachillerato Técnico y en la utilización de las herramientas digitales por parte de los docentes del BGU-BT de la Unidad Educativa "11 de octubre". El alcance de la investigación es científico de campo didáctico y de tipo descriptivo, ya que este tema no ha sido objeto de estudios anteriores en esta Unidad Educativa antes mencionada.



Variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas)

Tabla 2 – Variable dependiente

VARIABLES O CATEGORÍAS	DECLARACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	IMPORTANCIA	NECESIDAD SOCIAL	NOVEDAD	ACTUALIDAD CIENTÍFICA
Dependiente	Entornos digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially	Edmodo, Keynote, Socrative y Genially son herramientas digitales que permite crear contenido interactivo, la creación de diversos formatos, como imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas y evaluaciones otros.	La importancia de incorporar los recursos digitales en las aulas ayuda a los docentes a crear nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje motivar el interés por aprender.	La necesidad en usar estas herramientas es para una mejora de una nueva metodología de enseñanza dejar los tradicionales e incorporar la tecnología digital.	Permite incorporar un diseño de diferentes actividades atractivas y motivantes para lograr los objetivos en los estudiantes y fortalecer la enseñanza de los docentes.	Las herramientas digitales avanzan día a día, estas herramientas digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially son importantes para la formación académica y es de gran ayuda para la implementación e incorporación en la institución Educativa.





Tabla 3 – Variable independiente

Independiente	Prácticas Docentes	La práctica docente se refiere al conjunto de actividades y estrategias que los profesores implementan en el aula con el fin de facilitar el aprendizaje. Esto puede incluir herramientas, recursos tecnológicos y técnicas de evaluación métodos de enseñanza.	El desempeño académico se ha evaluado desde una perspectiva estrechamente relacionada con la eficacia, que se mide a través de las encuestas aplicada a estudiantes y docentes donde se analiza la importancia de capacitar al docente en el uso de estas herramientas y mejorar la enseñanza a los estudiantes.	Además de actualizar sus conocimientos sobre el tema, se desempeñan como facilitadores del aprendizaje, organizan el trabajo, brindan apoyo psicológico afectivo y fomentan la integración social de los estudiantes.	Las novedades del desempeño académico en el ámbito educativo son las capacidades que manifiestan, en forma estimativa en el estudiante ha desarrollado en el proceso de aprendizaje	Las diversas investigaciones con el objetivo de encontrar explicaciones del desinterés por aprender de los estudiantes cual implica un bajo rendimiento académico, Aplicar una capacitación a los docentes en la utilización de las herramientas digitales mejora las estrategias didácticas en el aula.
---------------	--------------------	---	--	---	---	--



Objeto de Investigación.

El presente trabajo de investigación se va a realizar en la Unidad Educativa “11 de octubre” ubicada en el Cantón Urdaneta provincia de Los Ríos país Ecuador.

Fuente de Información.

En este proyecto se utilizó con un enfoque cuantitativo de investigación, se basó en la recopilación de datos e información; luego se llevó a cabo una investigación exhaustiva y se obtuvieron evaluaciones numéricas y análisis estadísticos para determinar los resultados. Además, la recopilación de datos se llevó a cabo a través de encuestas para determinar el nivel de viabilidad del proyecto, lo que resultó aplicar los siguientes métodos.

Método Inductivo-Deductivo:

“El razonamiento deductivo e inductivo es de gran utilidad para la investigación, la deducción permite establecer un vínculo de unión entre teoría y observación y permite deducir a partir de la teoría los fenómenos objeto de observación, la inducción conlleva a acumular conocimientos e informaciones aisladas”. Según la autora (Newman, 2006)

En el seguimiento del proyecto se elaboró de forma convencional mediante observaciones y preguntas a los estudiantes acerca de las herramientas tecnológicas de aprendizaje, los hallazgos permitieron ver el problema que está afectando a cada uno de ellos sobre el desconocimiento del uso de estas herramientas por parte de los docentes y estudiantes, con este resultado se pudo identificar el problema y ver cómo se le puede dar solución.

Para llegar a conclusiones coherentes, originales y para interpretar adecuadamente los resultados teóricos y empíricos obtenidos, este proyecto utilizará el método inductivo-deductivo en nuestro proyecto de investigación.

Analítico y Descriptivo:

Se utilizó esta técnica para analizar los estudios realizados y descubiertos sobre la aplicación web de seguimiento de proyectos, describiendo los procesos de seguimiento de manera general. Como resultado, la información recolectada facilitó el conocimiento y se logró comprender las necesidades de los estudiantes.





Método estadístico:

Este método recolectó datos sobre la utilización de las herramientas digitales, realizó cálculos estadísticos de las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes demostró la importancia de desarrollar e implementar las herramientas digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially, que facilitarán la metodología de enseñanza de los docentes y será de gran ayuda para el aprendizaje de los estudiantes.

Revisión Bibliográfica:

Para recopilar información, se utilizó este enfoque y se consultó bibliografía y referencias relacionadas con la investigación requerida por varios autores sobre temas relacionados con las tecnologías y de las herramientas Edmodo, Keynote, Socrative y Genially y su importancia en su implementación.

Técnica Encuesta:

Con esta técnica de la encuesta se realizó una serie de preguntas validadas por experto y poder aplicarlas que fueron dirigidas a los 79 estudiantes del bachillerato General Unificado y del Bachillerato Técnico y 40 docentes BGU-BT de la Unidad Educativa “11 de octubre” para dar a conocer el nivel de aceptación del proyecto de investigación.

Población

La población sobre la cual se realizó el trabajo de investigación fueron los 79 estudiantes bachillerato General Unificado y bachillerato técnico jornada matutina y 40 docentes BGU-BT dando un total de 119 personas encuestadas de la Unidad Educativa “11 de octubre” que corresponde al 100%.

Tabla 4 – Población Encuestada

NRO	ENCUESTADOS	NRO. ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Estudiantes BGU-BT	79	66.4%
2	Docentes BGU-BT	40	33.6 %
	TOTAL	119	100%





Muestra

La muestra incluyó a los 79 estudiantes del BGU-BT y 40 docentes BGU-BT de la Unidad Educativa “11 de octubre”.

Técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.

Las técnicas e instrumentos de estudio se refieren a los métodos utilizados para recolectar información y registrarla en formatos previamente establecidos. En cuanto a las técnicas de recolección de datos, se consideran como "procedimientos viables para obtener información" Arias (2012). En esta investigación se empleará una encuesta basada en preguntas que derivan de los indicadores obtenidos de la operacionalización de las variables de estudio. La encuesta es una técnica destinada a la obtención de información de manera rápida mediante formatos previamente diseñados esto permitirá una recolección eficiente de los datos.

Para la recopilación de datos en el estudio, se desarrollará un cuestionario compuesto por quince y diez (15-10) preguntas o ítems, que incluye 5 opciones de respuesta, como son; 5. Totalmente de acuerdo, 4. De acuerdo, 3. No de acuerdo ni en desacuerdo, 2. En desacuerdo y 1. Totalmente en desacuerdo. Asimismo, de seleccionar las herramientas como son (Power Point, Edmodo, Keynote, Socrative y Genially) Se elaborará en dos versiones parecidas pero modificadas, una para los alumnos y otra para los docentes, basándose en los indicadores derivados de las variables de estudio operativas.

Procesamiento y Técnica de Análisis de Datos

En este apartado la información que sea recolectada se organizará, codificará y presentará en cuadros y gráficos con sus respectivas inferencias, empleando para ello la estadística descriptiva que permitirá trabajar con datos agrupados en base a categorías, frecuencias y porcentajes, facilitando la labor de análisis, permitiendo establecer criterios cuantitativos y cualitativos.





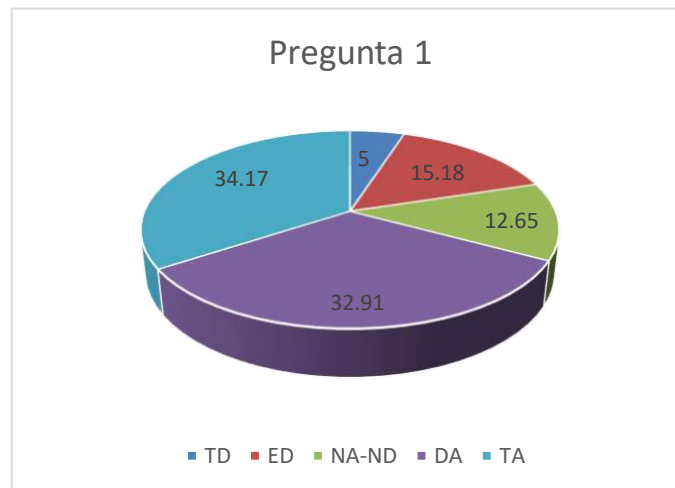
Encuesta a estudiantes

Pregunta 1.- Durante las sesiones de clase el docente utiliza recursos tecnológicos para la exposición y desarrollo de actividades.

Tabla 5 – Cuadro resultados pregunta No.1

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	4	5 %
2	En desacuerdo	12	15.18 %
3	Ni de acuerdo ni desacuerdo	10	12.65 %
4	De acuerdo	26	32.91.4 %
5	Totalmente de acuerdo	27	34.17%
TOTAL		79	100 %

Ilustración 4 – Cuadro estadístico pregunta No. 1



Análisis:

Observamos que el 67 % de los estudiantes encuestados consideran que los docentes utilizan durante las sesiones de clase en cada una de las asignaturas, los recursos tecnológicos para la exposición y desarrollo de actividades; y el otro 33% que no las utilizan en el desarrollo de sus sesiones de clases.



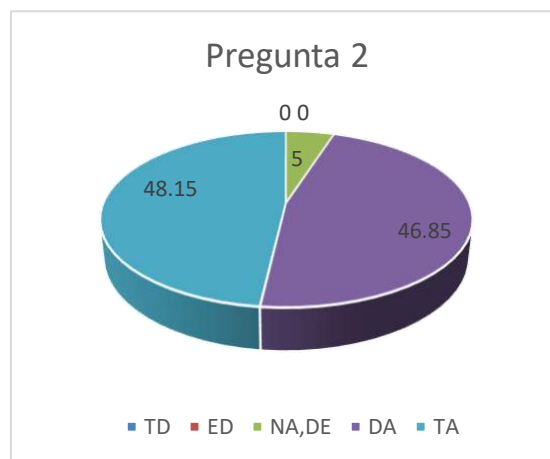


Pregunta 2.- ¿Considera que el uso de las herramientas tecnológicas como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially son importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 7 – Cuadro resultados pregunta No. 2

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	00,00 %
2	En desacuerdo	0	00.00 %
3	Ni de acuerdo ni desacuerdo	4	5 %
4	De acuerdo	37	46.85 %
5	Totalmente de acuerdo	38	48.15%
TOTAL		79	100 %

Ilustración 5 – Cuadro estadístico pregunta No. 2



Análisis:

Observamos que el 95 % de los estudiantes encuestados consideran que es importante el uso de la tecnología utilizando las herramientas digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially en el proceso de enseñanza aprendizaje; si analizamos el caso contrario el 5 % consideran que el uso de la tecnología no es importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

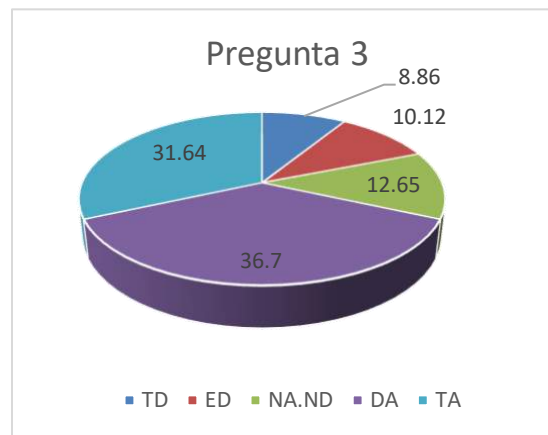


Pregunta 3.- ¿La tecnología y el uso de recursos tecnológicos en las sesiones de clases ha generado una motivación adicional en el aprendizaje?

Tabla 8– Cuadro resultados pregunta No. 3

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	7	8.86%
2	En desacuerdo	8	10.12 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	12.65%
4	De acuerdo	29	36.70 %
5	Totalmente de acuerdo	25	31,64 %
TOTAL		79	100.00%

Ilustración 6 – Cuadro estadístico pregunta No. 3



Análisis:

Observamos que el 68.34 % de los estudiantes encuestados consideran que tecnología y el uso de herramientas digitales en las sesiones de clases generan una motivación adicional en el aprendizaje; y el 31.36 % consideran que no son importantes el uso de recursos tecnológicos en las sesiones de clases para motivar las clases.



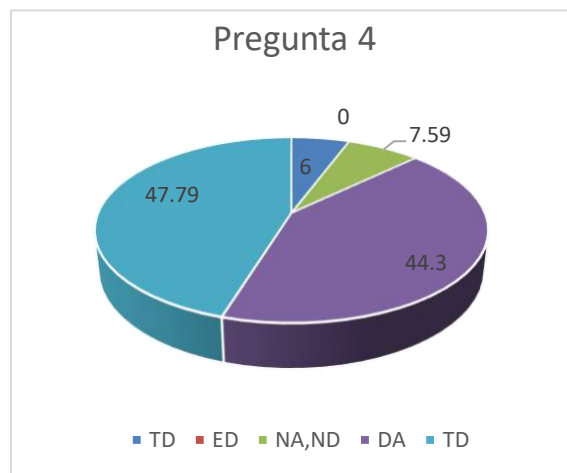


Pregunta 4.- ¿Consideras que los recursos disponibles creados en herramientas tecnológicas como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially, deben ser incorporados como recursos didácticos que formen parte del currículo?

Tabla 9– Cuadro resultados pregunta No. 4

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	5	6 %
2	En desacuerdo	0	0,00 %
3	Ni en de acuerdo ni en desacuerdo	6	7.59 %
4	De acuerdo	35	44.30 %
5	Totalmente en acuerdo	33	41.79%
TOTAL		79	100 %

Ilustración 7 – Cuadro estadístico pregunta No. 4



Análisis:

Observamos que el 10.91 % de los estudiantes encuestados no consideran que el uso de los recursos tecnológicos disponibles debe ser incorporados como recursos didácticos para que formen parte del currículo; y el 86.09 % si consideran a los recursos tecnológicos disponibles debe ser incorporados como recursos didácticos que formen parte del currículo institucional.



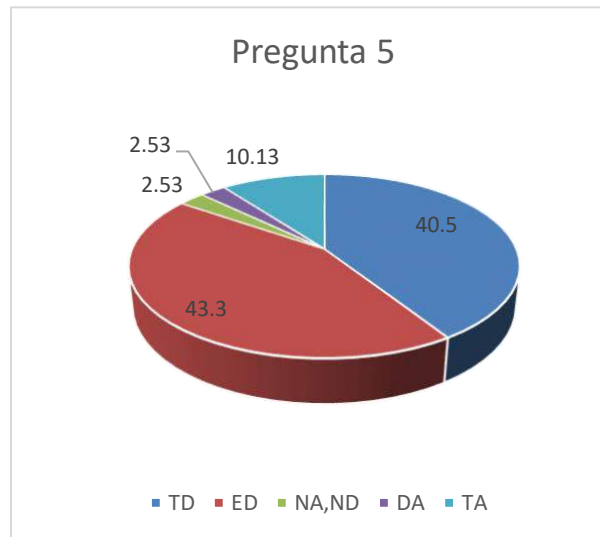


Pregunta 5.- Consideras que posees habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas para crear recursos interactivos como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially.

Tabla 10- Cuadro resultados pregunta No. 5

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	32	40.50%
2	En desacuerdo	35	44,30%
3	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	2.53 %
4	De acuerdo	2	2.53%
5	Totalmente de acuerdo	8	10.13%
TOTAL		79	100 %

Ilustración 8 – Cuadro estadístico pregunta No. 5



Análisis:

EL 84.48 % de los encuestados manifiestan que no poseen habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially, y el 15.52 % de los encuestados manifiestan que si poseen habilidades para el uso de estas herramientas.



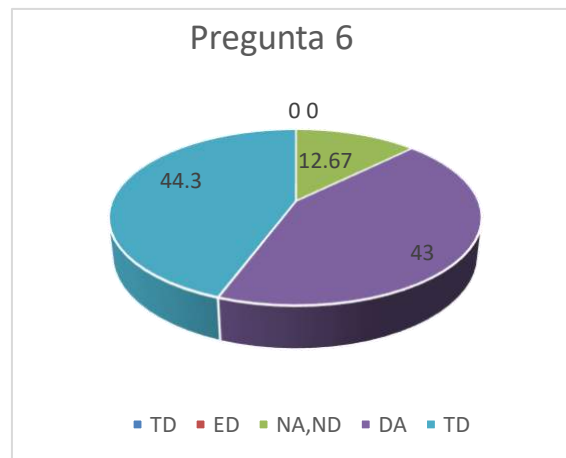


Pregunta 6.- Tiene acceso a herramientas tecnológicas (dispositivos y software) para su uso en tareas, talleres y actividades enviadas a ser desarrolladas desde su domicilio.

Tabla 11– Cuadro resultados pregunta No. 6

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	0,00 %
2	En desacuerdo	0	0,00 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	12.67 %
4	De acuerdo	34	43,00 %
5	Totalmente de acuerdo	35	44.30 %
TOTAL		79	100 %

Ilustración 92 – Cuadro estadístico pregunta No. 6



Análisis:

Más del 87.30% de los encuestados manifiestan que sí disponen de herramientas tecnológicas necesarias (computadora, Tablet, celular, etc.) para su uso en el desarrollo de tareas y demás actividades enviadas a ser desarrolladas desde su domicilio y el 12.67% no tienen acceso.



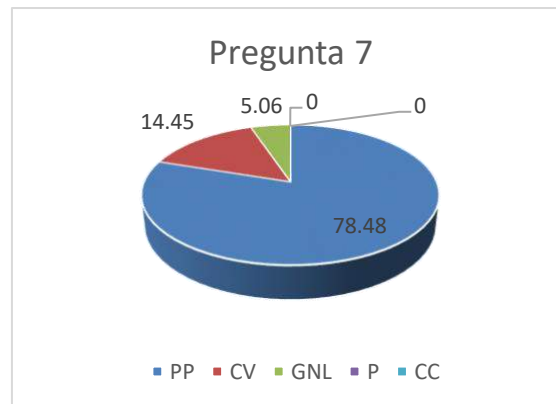


Pregunta 7.- De las siguientes herramientas, ¿Cuál de ellas utilizas durante el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 12 – Cuadro resultados pregunta No. 7

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	PP (Power Point)	62	78.48 %
2	K (Keynote)	13	14.45 %
3	GNL (Genially)	4	5.06 %
4	E (Edmodo)	0	0 %
5	S (Socrative)	0	0%
TOTAL		79	100 %

Ilustración 10 – Cuadro estadístico pregunta No. 7



Análisis:

Observamos que más del 92.93 % de los estudiantes encuestados utilizan la herramienta de Microsoft de Power Point para realizar sus actividades académicas; y el 7.7% utilizan a la herramienta digital Keynote y Genially a las otras no las conocen.

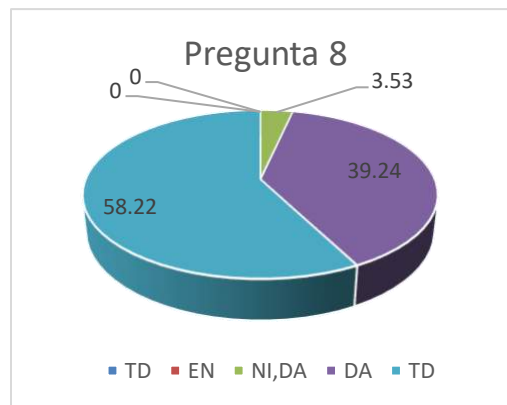


Pregunta 8.- Consideras que tu nivel de atención, captación y aprendizaje mejorarían con el uso de la tecnología y recursos tecnológicos desarrollados en herramientas como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially.

Tabla 13 – Cuadro resultados pregunta No. 8

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	00.00 %
2	En Desacuerdo	0	00.00 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	3,53 %
4	De acuerdo	31	39.24%
5	Totalmente de acuerdo	46	58,22%
TOTAL		79	100 %

Ilustración 11 – Cuadro estadístico pregunta No. 8



Análisis:

Más del 97.46 % de los estudiantes encuestados consideran que el nivel de atención, captación mejorarían con el uso de la tecnología sus aprendizajes, y el 2.54 % de los encuestados están indecisos en contestar la pregunta.



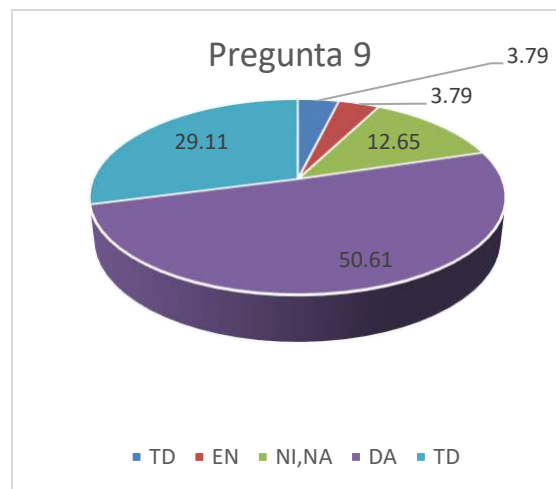


Pregunta 9.- ¿Consideras que los docentes poseen los conocimientos y habilidades para incluir actividades interactivas desarrolladas con herramientas digitales?

Tabla 14 – Cuadro resultados pregunta No. 9

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	3	3.79 %
2	En Desacuerdo	3	3.79 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	12,65 %
4	De acuerdo	40	50.63 %
5	Totalmente de acuerdo	23	29.11 %
TOTAL		79	100 %

Ilustración 123 – Cuadro estadístico pregunta No. 9



Análisis:

Más del 79.742% de los encuestados manifiestan que los docentes tienen recursos tecnológicos, y poseen los conocimientos necesarios para aplicar herramientas digitales con sus estudiantes, y el 20.26 % de los estudiantes no consideran que tengan los conocimientos digitales.



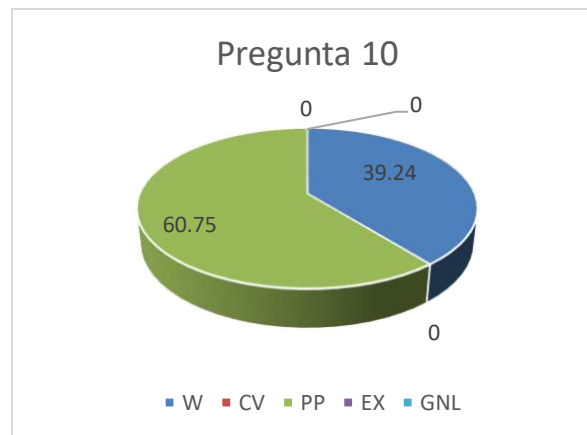


Pregunta 10.- ¿Qué herramientas digitales utiliza con frecuencia los docentes para enseñar en cada una de las áreas o asignaturas?

Tabla 15 – Cuadro resultados pregunta No. 10

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	O (Otros)	31	39.24 %
2	K (Keynote)	0	00.00 %
3	PP (Power Point)	48	60,75 %
4	E (Edmodo)	0	00,00%
5	Gnl (Genially)	0	00,00%
TOTAL		79	100 %

Ilustración 13 – Cuadro estadístico pregunta No. 10



Análisis:

Observamos que el 60.75% de los estudiantes mencionan que los docentes utilizan Power Point, como recursos de aprendizaje para enseñar en sus horas clase, el 39.24% utilizan otras herramientas, dando a conocer que las demás herramientas digitales desconocen.



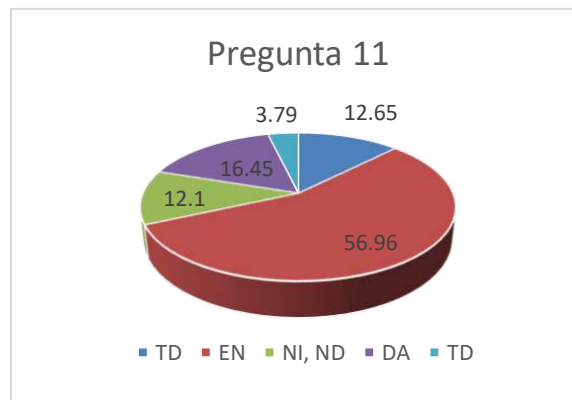


Pregunta 11.- Las técnicas, recursos, estrategias desarrolladas con herramientas digitales que aplican los docentes impulsan el trabajo cooperativo y la participación activa de los estudiantes.

Tabla 16 – Cuadro resultados pregunta No. 11

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	10	12,65 %
2	En Desacuerdo	45	56,96 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	12,10 %
4	De acuerdo	13	16,45 %
5	Totalmente de acuerdo	3	3,79 %
TOTAL		79	100 %

Ilustración 14 – Cuadro estadístico pregunta No. 11



Análisis:

Más del 69,61 % de los encuestado manifiestan que no aplican las técnicas y herramientas digitales que impulsen el trabajo cooperativo y la participación de los estudiantes, y el 30,39 % indico que los docentes si aplican recursos básicos tecnológicos y recursos tradicionales para el trabajo colaborativo y participativo en los estudiantes.

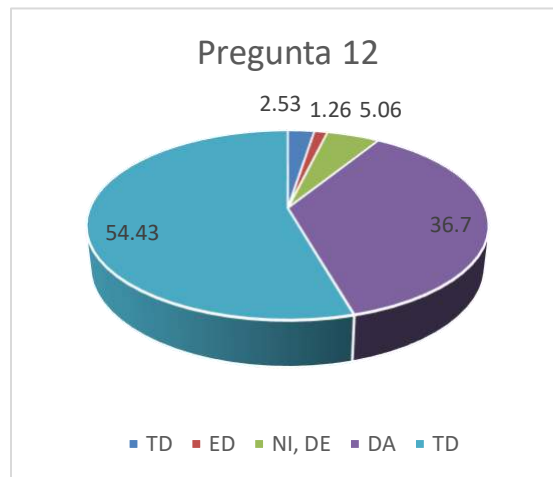


Pregunta 12.- Los docentes emplean métodos tradicionales, sin el uso de herramientas tecnológicas, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en cada una de las asignaturas.

Tabla 17 – Cuadro resultados pregunta No. 12

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	2	2.53 %
2	En Desacuerdo	1	1.26 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	5,06 %
4	De acuerdo	29	36.70 %
5	Totalmente de acuerdo	43	54.43 %
TOTAL		79	100 %

Ilustración 15 – Cuadro estadístico pregunta No. 12



Análisis:

Observamos que 91.13 % de los estudiantes encuestados manifiestan que los docentes utilizan más los métodos tradicionales en los procesos de enseñanza en cada una de las asignaturas, y el 8,87% no utilizan procesos para ayudar a mejorar la enseñanza y la comprensión de contenidos utilizando las tecnologías.

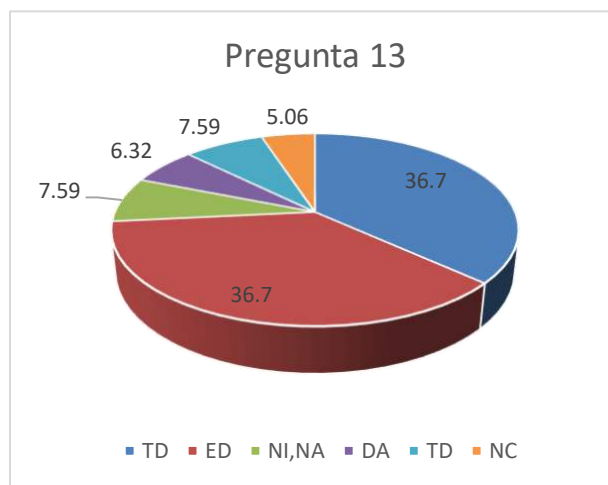


Pregunta 13.- ¿Consideras que en la institución educativa promueven el uso de entornos y recursos digitales creados en Edmodo, Keynote, Socrative y Genially?

Tabla 18 – Cuadro resultados pregunta No. 13

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	29	36.70 %
2	En Desacuerdo	29	36.70%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	7.59%
4	De acuerdo	5	6.32 %
5	Totalmente de acuerdo	6	7.59 %
6	No contestan	4	5.06 %
TOTAL		79	100 %

Ilustración 16 – Cuadro estadístico pregunta No. 13



Análisis

Más del 73.40 % de los estudiantes encuestados consideran que en la institución educativa no les permiten y promueven el uso de entornos digitales dentro de la Unidad Educativa, sobre todo no se está utilizando aplicaciones digitales como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially y el 26.60 % si o en ocasiones les permiten que utilicen estos recursos tecnológicos.

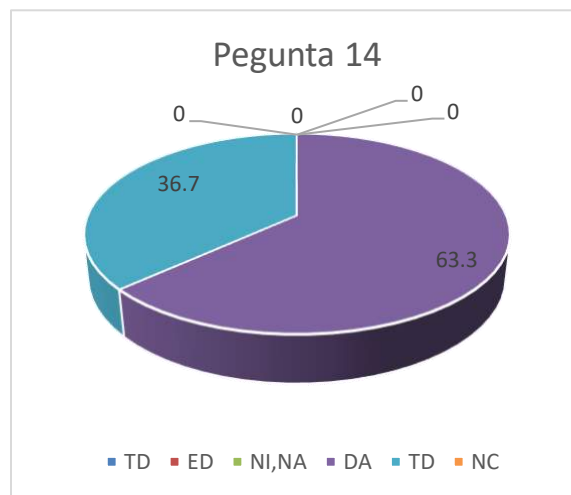


Pregunta 14.- ¿Estás de acuerdo que se incorporen nuevas herramientas tecnológicas en la institución?

Tabla 19 – Cuadro resultados pregunta No. 14

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	00,00 %
2	En Desacuerdo	0	00,00 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	00,00 %
4	De acuerdo	50	63.30 %
5	Totalmente de acuerdo	29	36.70%
6	No contesta	0	00.00%
TOTAL		79	100%

Ilustración 17 – Cuadro estadístico pregunta No. 14



Análisis

El 100 % de los estudiantes encuestados consideran que en la institución se deben incorporar las nuevas herramientas tecnológicas para la enseñanza aprendizaje y ayuden a mejorar los aprendizajes de los estudiantes.



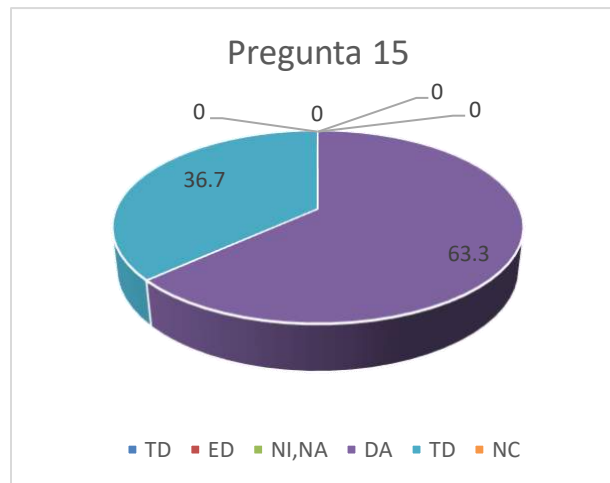


Pregunta 15.- ¿Crees que es posible desarrollar nuevos contenidos con Edmodo, Keynote, Socrative y Genially en las asignaturas?

Tabla 20 – Cuadro resultados pregunta No. 15

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	00,00 %
2	En Desacuerdo	0	00,00 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	00,00 %
4	De acuerdo	50	63.30 %
5	Totalmente de acuerdo	29	36.70%
6	No contesta	0	00.00%
TOTAL		79	100 %

Ilustración 18 – Cuadro estadístico pregunta No. 15



Análisis

Más del 100 % de los estudiantes encuestados considera que es posible desarrollar nuevos contenidos con las herramientas Edmodo, Keynote, Socrative y Genially en todas las áreas y asignaturas dictadas por el docente.





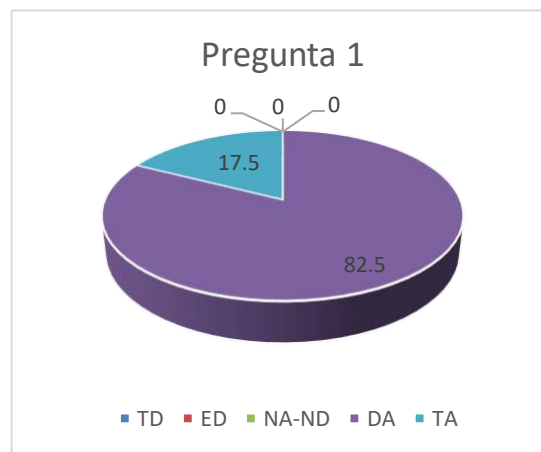
Encuestas a docentes

Pregunta 1.- Durante las sesiones de clase utilizas recursos tecnológicos para la exposición y desarrollo de actividades.

Tabla 21 – Cuadro resultados pregunta No.1

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
3	Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0%
4	De acuerdo	33	82.50%
5	Totalmente de acuerdo	17	17.5%
TOTAL		40	100 %

Ilustración 19– Cuadro estadístico pregunta No. 1



Análisis:

Observamos que el 100 % de los docentes encuestados mencionan que si utilizan durante las sesiones de clase los recursos tecnológicos para la exposición y desarrollo de actividades en cada una de sus asignaturas.



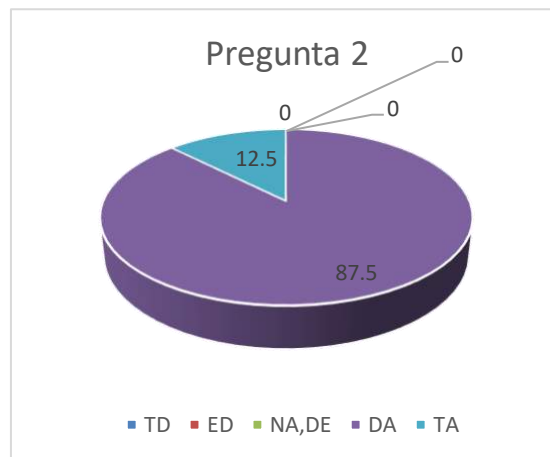


Pregunta 2.- ¿Considera que el uso de las herramientas tecnológicas como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially son importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 22 – Cuadro resultados pregunta No. 2

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	00,00 %
2	En desacuerdo	0	00.00 %
3	Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0 %
4	De acuerdo	35	87.50 %
5	Totalmente de acuerdo	5	12.50%
TOTAL		40	100 %

Ilustración 20 – Cuadro estadístico pregunta No. 2



Análisis:

Observamos que el 100% de los docentes consideran que es importante el uso de la tecnología utilizando las herramientas digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially en el proceso de enseñanza aprendizaje.



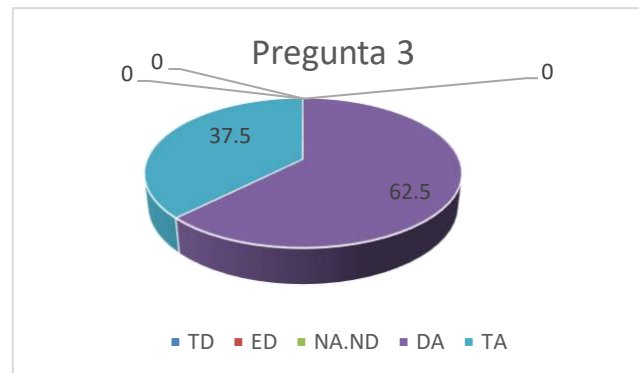


Pregunta 3.- ¿Crees que las herramientas digitales proporcionan un entorno propicio para garantizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes?

Tabla 23 – Cuadro resultados pregunta No. 3

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
4	De acuerdo	25	62,5 %
5	Totalmente de acuerdo	15	37,5%
TOTAL		40	100.00%

Ilustración 21 – Cuadro estadístico pregunta No. 3



Análisis:

Observamos que el 100 % de los docentes encuestados consideran que las herramientas digitales proporcionan un entorno propicio para garantizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes

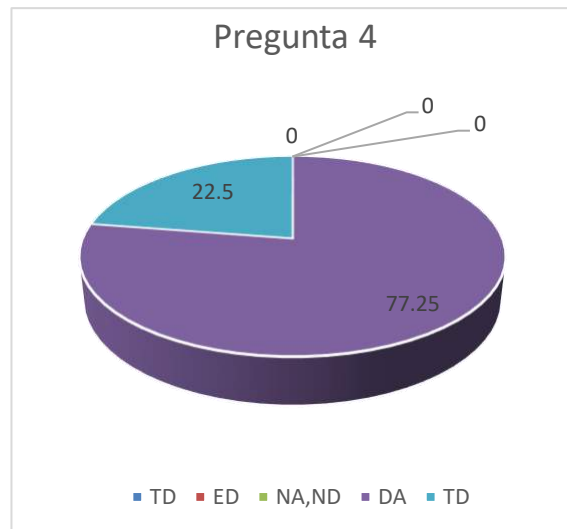


Pregunta 4.- ¿Consideras que los recursos disponibles creados en herramientas tecnológicas como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially, deben ser incorporados como recursos didácticos que formen parte del currículo?

Tabla 24 – Cuadro resultados pregunta No. 4

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	0 %
2	En desacuerdo	0	0 %
3	Ni en de acuerdo ni en desacuerdo	0	0 %
4	De acuerdo	31	77,5 %
5	Totalmente en acuerdo	9	22,5%
TOTAL		40	100 %

Ilustración 22 – Cuadro estadístico pregunta No. 4



Análisis:

Observamos que el 100 % de los docentes encuestados consideran que los recursos disponibles creados en herramientas tecnológicas como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially, deben ser incorporados como recursos didácticos que formen parte del currículo.



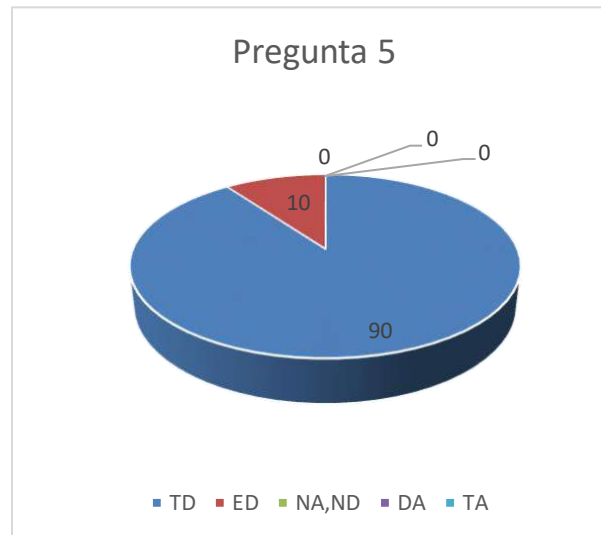


Pregunta 5.- Posees habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas para crear recursos interactivos como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially.

Tabla 25 – Cuadro resultados pregunta No. 5

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	36	90.00%
2	En desacuerdo	4	10,00%
3	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0 %
4	De acuerdo	0	0%
5	Totalmente de acuerdo	0	0%
TOTAL		40	100 %

Ilustración 23 – Cuadro estadístico pregunta No. 5



Análisis:

El 100% % de los docentes encuestados manifiestan que no poseen las habilidades el manejo de herramientas tecnológicas para crear recursos interactivos como las aplicaciones de Edmodo, Keynote, Socrative y Genially.



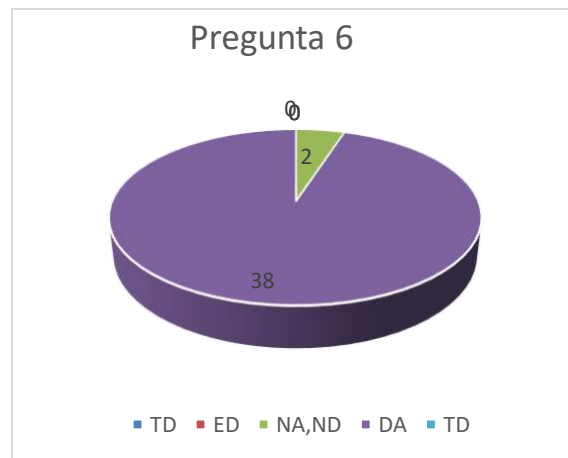


Pregunta 6.- Tienes acceso a las herramientas tecnológicas (dispositivos y software) para crear tareas, talleres y actividades y enviar al estudiante para que las desarrolle desde casa.

Tabla 26 – Cuadro resultados pregunta No. 6

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	0,00 %
2	En desacuerdo	0	0,00 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	5,00 %
4	De acuerdo	38	95,50 %
5	Totalmente de acuerdo	0	0.00 %
TOTAL		40	100 %

Ilustración 24 – Cuadro estadístico pregunta No. 6



Análisis:

Más del 95,50% de los docentes encuestados manifiestan que sí disponen de herramientas tecnológicas necesarias (computadora, Tablet, celular, etc.) para crear tareas, talleres y actividades y enviar al estudiante para que las desarrolle desde casa y el 5% de los docentes no contestan.



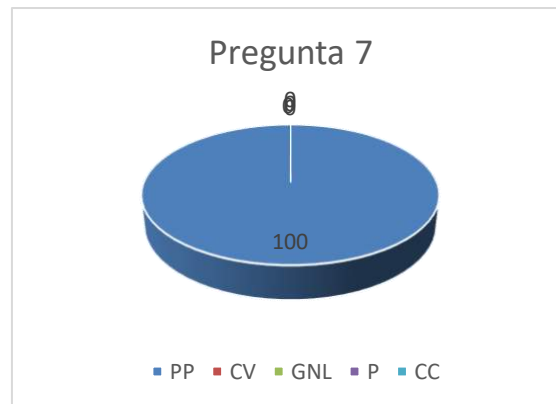


Pregunta 7.- De las siguientes herramientas, ¿Cuál de ellas utilizas durante el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 27 – Cuadro resultados pregunta No. 7

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	PP (Power Point)	40	100 %
2	K (Keynote)	0	0 %
3	GNL (Genially)	0	0 %
4	E (Edmodo)	0	0 %
5	S (Socrative)	0	0%
TOTAL		40	100 %

Ilustración 25 – Cuadro estadístico pregunta No. 7



Análisis:

Observamos que más del 100 % de los docentes encuestados mencionan que utilizan la herramienta de Microsoft de Power Point para realizar sus actividades académicas; y que desconocen de las herramientas digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially.

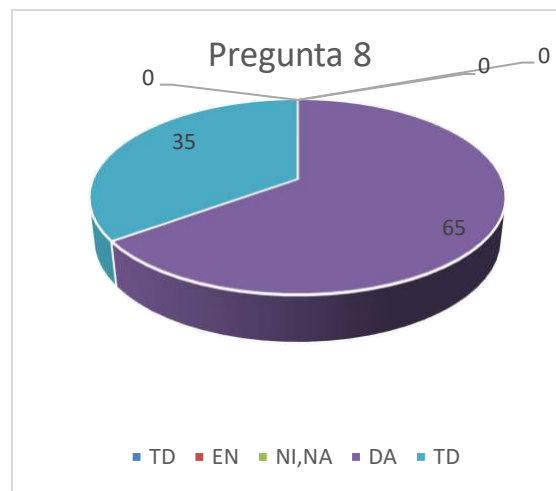


Pregunta 8. ¿Las estrategias que Ud. planifica cumplen las expectativas para generar nuevos conocimientos en el estudiante?

Tabla 28 – Cuadro resultados pregunta No. 8

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	0 %
2	En Desacuerdo	0	0 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0 %
4	De acuerdo	26	65,00 %
5	Totalmente de acuerdo	14	35,00 %
TOTAL		40	100 %

Ilustración 26 – Cuadro estadístico pregunta No. 8



Análisis:

Más del 100% de los docentes encuestados manifiestan que aplican estrategias que cumplen las expectativas para generar nuevos conocimientos en el estudiante.

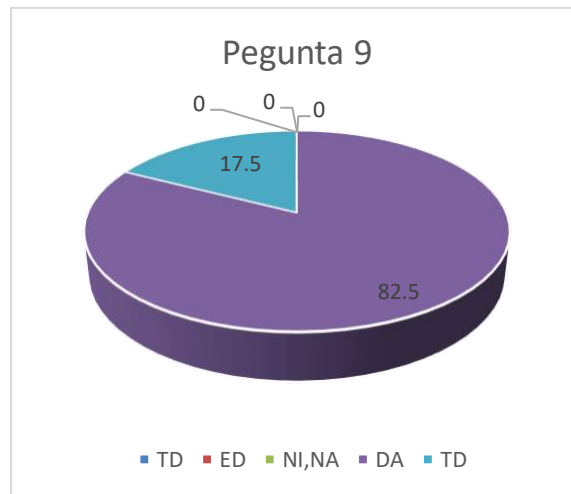


Pregunta 9.- ¿Estás de acuerdo es capacitarte en estas nuevas herramientas tecnológicas Edmodo, Keynote, Socrative y Genially para aplicarles en tu enseñanza?

Tabla 29 – Cuadro resultados pregunta No. 9

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	00,00 %
2	En Desacuerdo	0	00,00 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	00,00 %
4	De acuerdo	33	82,50 %
5	Totalmente de acuerdo	7	17,50%
TOTAL		40	100%

Ilustración 274 – Cuadro estadístico pregunta No. 19



Análisis

El 100 % de los docentes encuestados están de acuerdo es capacitarte en estas nuevas herramientas tecnológicas Edmodo, Keynote, Socrative y Genially para aplicarles en tu enseñanza.

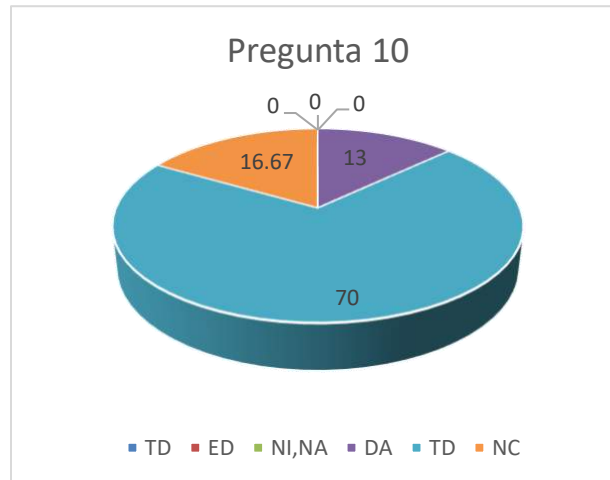


Pregunta 10.- ¿Crees que es posible desarrollar nuevos contenidos con la utilización de los entornos digitales como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially en las asignaturas?

Tabla 30 – Cuadro resultados pregunta No. 10

NRO	Descripción	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	0	00,00 %
2	En Desacuerdo	0	00,00 %
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	00,00 %
4	De acuerdo	37	92,50 %
5	Totalmente de acuerdo	3	7.50%
TOTAL		40	100 %

Ilustración 28 – Cuadro estadístico pregunta No. 10



Análisis

Más del 100 % de los docentes encuestados consideran que es posible desarrollar nuevos contenidos con la utilización de los entornos digitales como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially en las asignaturas.



Diagnostico General

Después de aplicar el instrumento a la población conformada por docentes y estudiantes de la Unidad Educativa 11 de octubre, quienes compartieron sus respuestas basadas en sus experiencias en el aula, es relevante señalar que los datos obtenidos difieren de las concepciones que sustentan la formación docente en competencias tecnológicas, especialmente en lo relacionado con el diseño de estrategias innovadoras para la enseñanza. Entre los resultados más destacados de las entrevistas realizadas a los docentes y estudiantes, se pueden mencionar los siguientes:

- Los docentes hacen un uso limitado de los recursos digitales disponibles, lo que restringe la oportunidad para que los estudiantes exploren nuevos conocimientos. Esto indica que el proceso de enseñanza-aprendizaje no se está desarrollando de manera tradicional, los estudiantes no están aprovechando completamente las ventajas y beneficios que ofrecen las tecnologías.
- Los estudiantes valoran el uso de plataformas virtuales y reconocen las oportunidades que estas ofrecen para compartir experiencias y conocimientos con otros, lo que contribuye a fortalecer el sentido de colaboración y comunicación.
- Se considera que por parte de los docentes al utilizar estas herramientas tecnológicas en sus planificaciones como recursos les ayudara a crear estrategias de aprendizajes motivadoras las mismas que les permite una buena participación de los estudiantes de cooperación, ayudando a mejorar su rendimiento académico.
- Considera que el 100% de los estudiantes y docentes encuestados es posible desarrollar nuevos contenidos adicionando las herramientas tecnológicas Edmodo, Keynote, Socrative y Genially, en actividades de las asignaturas de los estudiantes del bachillerato porque les permitirá aplicarlas dentro de sus estudios universitarios.
- Los docentes consideran ser capacitados en las herramientas tecnológicas Edmodo, Keynote, Socrative y Genially, razón por lo que es necesario crear un plan de capacitación con la utilización de los recursos tecnológicos que generan clases más interactivas el uso de





estrategias participativas, colaborativas, innovadoras y de autoaprendizaje con material interactivo que mejoren sus contenidos y competencias.

A través de las encuestas a los estudiantes y docentes, se corroboraron las dificultades planteadas con respecto al escaso uso y poco aprovechamiento de los entornos digitales. Según los datos alcanzados se evidencia la necesidad de la aplicación del plan de capacitación docente en entornos digitales para mejorar la práctica didáctica en la Unidad Educativa 11 de octubre.

Conclusiones:

- Actualmente, la institución educativa "11 de octubre" no ha logrado integrar de manera efectiva las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Aunque se dispone de la tecnología, persisten dificultades en la interacción entre estudiantes, docentes y las herramientas tecnológicas.
- Los resultados indican que los estudiantes sugieren utilizar estas herramientas para mejorar su aprendizaje, pero señalan que algunos docentes no las emplean como recurso educativo.
- De esta manera, las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes se pudo observar los resultados los mismos que nos ayudan a validar nuestra propuesta de plan de capacitación a docentes con respecto al uso de herramientas tecnológicas específicamente Edmodo, Keynote, Socrative y Genially; mismos que se implementaran en sus métodos de enseñanza, y para los estudiantes les permite aprender mejor de manera atractiva e interactiva a la vez ayuda a mejorar sus conocimientos.

Recomendaciones:

- Se recomienda realizar una capacitación a los docentes sobre la utilización de estas herramientas tecnológicas como es Edmodo, Keynote, Socrative y Genially además pedir que actualice la metodología de enseñanza-aprendizaje donde se implemente estas tecnologías y garantizar una educación de calidad a nuestros estudiantes.





- Fomentar espacios herramientas que ofrece este sistema de entornos digitales y se pueda ayudar a toda la comunidad educativa a utilizar este tipo de herramientas que les permitirá mejorar sus habilidades tecnológicas.
- Proporcionar el tiempo disponible para enseñar sobre el uso o manejo de estas herramientas Edmodo, Keynote, Socrative y Genially a los docentes, a los estudiantes les facilitara un mejor aprendizaje, donde ellos puedan desarrollar o realizar sus trabajos de manera atractiva e interactiva a fomentar espacios de confianza por los inconvenientes o necesidades en cuanto van a utilizar esta herramienta brindar el asesoramiento correcto.



CAPITULO 3

PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Modelación de la propuesta

Esta investigación propone desarrollar un Plan de Capacitación Docente para el uso de entornos digitales como Edmodo, Keynote, Socrative y Genially. El objetivo principal es capacitar a los docentes para que conozcan, utilicen e implementen estas herramientas en sus planes de clase. A través del uso de contenido visual, presentaciones, infografías y otros recursos interactivos y animados, se busca crear experiencias de aprendizaje más atractivas para los estudiantes, favoreciendo su comprensión y adaptación a los temas de acuerdo con sus necesidades educativas.

Presentación

El plan de capacitación está compuesto por un objetivo general y objetivos específicos, además del marco legal que sustenta la propuesta, la metodología del programa de formación, y los mecanismos de evaluación y presentación del plan. Este Plan de Capacitación Docente se concibe como un conjunto de estrategias, procesos y acciones de gestión académica, diseñado con el propósito de actualizar y fortalecer los conocimientos, habilidades y competencias tecnológicas de los docentes, mejorando así su práctica pedagógica.

La estructura del plan de formación incluye 4 módulos organizados de la siguiente manera:

- Contenidos con los temas y subtemas correspondientes
- Horas de clase (tanto presenciales como online)
- Actividades.
- Evaluación.

Justificación

El enfoque de la investigación se basó con la aplicación de una encuesta aplicada a los estudiantes y docentes, donde sus resultados nos permiten validar que no se está utilizando estos entornos digitales en la Institución Educativa “11 de Octubre”

Con base en el diagnóstico y el análisis de los resultados obtenidos, se plantea la implementación de un Plan de Capacitación orientado a fortalecer las competencias digitales. Este plan tiene como





finalidad fortalecer el conocimiento y las habilidades de los docentes en el uso de recursos digitales, permitiéndoles responder de manera efectiva a las exigencias del entorno educativo institucional.

A través de este enfoque, los docentes podrán optimizar la planificación de sus clases, desarrollar talleres y llevar a cabo evaluaciones utilizando herramientas digitales. Todo esto contribuirá a hacer más eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que se reflejará en una mejora del rendimiento académico de los estudiantes, evidenciada en los resultados de sus evaluaciones.

Los entornos digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially ofrece un enfoque innovador para el aprendizaje al permitir a los estudiantes interactuar con contenido visual-atractivo y dinámico, para integrar elementos multimedia como imágenes, videos y animaciones, a una comprensión más profunda de los temas tratados en clase. Al incorporar interactividad en las lecciones, los estudiantes no solo reciben la información de manera pasiva, sino que se involucran activamente en su propio proceso de aprendizaje.

Objetivo general

Fortalecer las competencias tecnológicas del docente a través de un plan de capacitación utilizando los entornos digitales Edmodo, Keynote, Socrative y Genially para la mejora de la práctica didáctica en la Unidad Educativa 11 de octubre.

Objetivos específicos

- Sistematizar las perspectivas teóricas que orientan la capacitación en herramientas (TIC_TAC) virtuales “Edmodo, Keynote, Socrative y Genially” para mejorar las competencias digitales de los docentes y la propuesta de solución.
- Facilitar al docente las herramientas necesarias para el uso adecuado de las competencias tecnológicas.
- Retroalimentar la evaluación en base a la herramienta digital





Fundamentación legal

Constitución de la República del Ecuador Art. 234.- El Estado garantizará la formación y capacitación continua de las servidoras y servidores públicos a través de las escuelas, institutos, academias y programas de formación o capacitación del sector público; y la coordinación con instituciones nacionales e internacionales que operen bajo acuerdos con el Estado.

Así mismo el Art. 27 establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez.

Art. 80.- El estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población. Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo. El estado establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. Por otra parte, promoverá la ciencia y la tecnología en todos los niveles educativos.

En Relación Socioeducativa:

Tomado del libro del autor Pozo (2020) señala que la pedagogía social se construye sobre tres pilares fundamentales: la teoría, la práctica y los valores. El autor enfatiza la importancia de los valores, subrayando que, como educadores sociales, se debe integrar y promover comportamientos que reflejen actitudes positivas, y contribuyan a la construcción de un mundo basado en la democracia participativa y una visión descolonizada de los derechos humanos.

Pozo define como uno de los principales objetivos de la teoría pedagógica socioeducativa la mejora de la calidad de vida de quienes buscan optimizar sus aprendizajes. El núcleo de esta





teoría radica en formar educadores con una visión transformadora, capaces de facilitar una educación que construya, apoye y guíe a quienes desean crecer y avanzar en su vida profesional.

Fundamento didáctico:

Según Torres (2023) nos habla de cómo estimular el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes en lo académico, las competencias, destrezas, habilidades personales, menciona que la Educación tiene como objetivo formar profesionales competentes, transformadores del medio y de sí mismos y comprometidos con la calidad del proceso profesional que dirigen.

Se cree que la propuesta de este estudio mejorará la formación didáctica de los docentes y esto se reflejará en los estudiantes. En cuanto a una elaboración de una adecuada planificación de clases es necesario saber, conocer y utilizar las diversas herramientas de entornos digitales en Edmodo, Keynote, Socrative y Genially que les permitirá desenvolverse de una mejor manera para impartir una enseñanza de sus conocimientos.

Fundamento Curricular:

En el proceso del diseño curricular, garantiza el aprendizaje y las competencias dentro del contexto donde se requiere implementar nuevos métodos, estrategias y recursos para el desarrollo de competencias, reflexionando sobre el proceso del cambio de los espacios, los componentes de evaluación, la motivación, las estrategias de aprendizaje, las herramientas digitales y la reglamentación del currículo.

Según los autores Sinche et al. (2023) menciona que la construcción curricular es el cimiento del conocimiento, la capacidad de ser, la capacidad de hacer y la capacidad de convivir se debe tener en cuenta al diseñar un plan de estudios.

Saber conocer; se basa en el enfoque de formación docente que establece que el diseño curricular debe enfocarse en la formación docente, conocimientos, métodos de enseñanza, de investigación y de orientación docente, teniendo en cuenta las características y criterios de sus actores.

Saber Ser; se basa en el enfoque en la capacitación de docentes, donde el protagonista principal es el docente como guía mentor que aplica los principios o lineamientos plasmados en el diseño curricular, asumiendo su función de formador en el proceso de enseñanza aprendizaje.





Saber Hacer: Al igual que los anteriores, el diseño curricular debe garantizar el desarrollo de las competencias, la creatividad, el pensamiento crítico y los criterios de sus actores según el enfoque en formación docente disciplinar.

Saber Convivir: El diseño curricular debe garantizar el desarrollo crítico de sus actores, en particular alumnos y docentes, según el enfoque en la formación docente institucional.

En este artículo, el autor señala la importancia de implementar un diseño curricular que responda a las necesidades de los estudiantes. En el contexto actual, esto implica integrar recursos tecnológicos y diversas herramientas digitales, con el objetivo de transformar la educación hacia un enfoque moderno y orientado al futuro. Este nuevo paradigma educativo busca que los estudiantes asuman un rol más activo en su aprendizaje, fomentando la colaboración y promoviendo una educación transformadora que reemplace el modelo tradicional.

Metodología del plan de formación

Se empleará una metodología constructivista, dialógica y aplicada, tomando en cuenta los principios fundamentales de la enseñanza. Estos principios son: (1) El aprendizaje se facilita cuando los estudiantes participan en la resolución de problemas basados en situaciones del mundo real; (2) El aprendizaje se potencia cuando se activa el conocimiento previo como base para adquirir nuevos saberes; y (3) El aprendizaje se optimiza cuando es nuevo conocimiento: (a) se demuestra al estudiante, (b) es aplicado por el alumno, y (c) se integra en su contexto aprende García (1992)

La jornada de formación se diseñará con un enfoque principalmente práctico. Los contenidos y temas se presentarán mediante ejemplos funcionales, combinados con ejercicios progresivos que permitirán a los participantes poner en práctica cada una de las funcionalidades previstas. Los ejemplos estarán, en la medida de lo posible, adaptados al contexto específico de la Unidad Educativa “11 de octubre”.



Evaluación del Plan de Formación

Para evaluar los resultados obtenidos a partir de las acciones formativas, se realizan evaluaciones que permiten determinar si estas deben continuar, modificarse o si están generando los aprendizajes esperados. Los niveles de evaluación de la capacitación serán los siguientes:

1. **Evaluación de reacción:** Se enfoca en medir el grado de satisfacción de los participantes con aspectos como la metodología, los instructores y los contenidos, entre otros. Generalmente, se realiza al finalizar el curso a través de encuestas-cuestionarios o prácticas.
2. **Evaluación de aprendizaje:** Evalúa en qué medida los participantes han adquirido las técnicas, modelos, principios y habilidades presentados durante la actividad formativa.
3. **Evaluación de transferencia:** Mide los cambios en el comportamiento de los participantes y el grado en que han aplicado los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos en su desempeño diario.
4. **Evaluación de impacto:** Analiza el antes y el después de la formación, con el objetivo de identificar los beneficios tangibles obtenidos gracias a los recursos invertidos en la capacitación.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



La Universidad para todos





PLAN DE CAPACITACIÓN

Tabla 30- Estructura del Plan de capacitación

MODULO 1

Contenido	Temas	Horas		Total, Horas	Actividades	Evaluación
		Teóricas /Online	Prácticas online/ Presencial			
Desarrollo docente	<ul style="list-style-type: none"> -Fundamentación de la tecnología. - Motivación. - Aprendizaje colaborativo. - Desafío de la educación en el siglo XXI. - Internet las redes sociales en la docencia del siglo XXI. - Integración de las TIC en la enseñanza. 	3	3	6	Clase virtual Se abordan las teorías concernientes al desarrollo docente	Evaluación diagnóstica atendiendo los criterios pertinentes.
Competencias digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Entornos Digitales. - Introducción a las competencias Digitales. - Herramienta Digitales para la Enseñanza. -Uso de los recursos Abiertos. - Seguridad y Ética Digital. - Integración efectiva de la tecnología en la enseñanza. 					





Tabla 31- Estructura del Plan de capacitación

MODULO 2

Contenido	Temas	Horas		Total, Horas	Actividades	Evaluación
		Teóricas /Online	Prácticas online/ Presencial			
Conocimiento Entornos digitales	<p>Aplicación Edmodo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a Edmodo. - Creación de una cuenta. - Navegación por Interfaz. - Creación de grupos. - Publicación de contenido. - Gestión de tareas. - Comunicación. - Uso de Recursos Adicionales. - Evaluación y Retroalimentación. - Ejemplos. <p>Keynote</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a Keynote. - Instalación y configuración. - Navegación por Interfaz. - Creación de una presentación (elementos visuales-animaciones-presentaciones de compartir) - Ejemplos. <p>Socrative</p>	6	8	14	<p>Clase virtual</p> <p>Se abordan las teorías referentes a la educación, plataformas educativas.</p>	<p>Aplicación de rubrica una clase basados a los entornos digitales,</p>





	<ul style="list-style-type: none">-Introducción a Socrative.-Registro y Configuración.- Navegación por Interfaz.-Creación de Cuestionarios.-Uso de actividades Interactivas.-Administración de resultados.-Retroalimentación. <p>Ejemplos.</p> <p>Genially</p> <ul style="list-style-type: none">-Conceptos Básicos de la herramienta Genially.-Importancia de utilizar Genially como Recursos de las Tics-Práctica de cómo crear una cuenta en Genially.-Diseño de plantillas educativas.-Genially como gamificar y dinamizar en clases.-Dinámicas para incentivar el trabajo colaborativo.-Ejemplos de elaborar planificaciones micro curriculares implementado Genially como recurso didáctico en las asignaturas.					
--	--	--	--	--	--	--





Tabla 32- Estructura del Plan de capacitación

MODULO 3

Contenido	Temas	Horas		Total, Horas	Actividades	Evaluación
		Teóricas /Online	Prácticas online/ Presencial			
Métodos y estrategias didácticas en la enseñanza	<ul style="list-style-type: none">-Práctica trabajo colaborativo utilizando los entornos digitales.-Método interactivo.-Aprendizaje colaborativo.-Gamificación.- Ejemplos aplicando en las diferentes áreas o asignaturas.	4	4	8	Clase virtual Se aborda la práctica utilizando los entornos digitales.	Rúbrica



Tabla 33- Estructura del Plan de capacitación
MODULO 4

Contenido	Temas	Horas		Total , Hora s	Actividades	Evaluación
		Teóricas /Online	Prácticas online/ Presencial			
Diseño y aplicación de los entornos digitales en las áreas de estudio	<p>Crear una clase con la herramienta Edmodo (actividades, exámenes y la comunicación maximizando el aprendizaje colaborativo y mejorar la gestión de recursos).</p> <p>Diseñar una clase con presentación atractiva en Keynote que combine textos, imágenes, gráficos y videos, visualización clara, interactividad, accesibilidad.</p> <p>Diseñar una evaluación utilizando la herramienta Socrative adaptada planificación curricular de manera flexible y efectiva.</p> <p>Integrar dentro del plan de clase la herramienta Genially creación de contenidos interactivos (presentaciones, infografías, mapas interactivos, entre otros).</p>	4	8	12	Diseño de las clases personalizadas utilizando los entornos digitales.	Evaluación practica-demonstrativa
Total de horas		17	23	40		





Validación de la Propuesta por expertos

Es fundamental que la propuesta sea validada tanto teórica como empíricamente. Por lo tanto, se procede a socializar el documento con un grupo de especialistas (expertos), con el propósito de evaluar su viabilidad y factibilidad. Para ello, se elabora una rúbrica que detalla criterios específicos destinados a contribuir a la validación del documento. Los expertos fueron seleccionados por su idoneidad en áreas relacionadas con las competencias tecnológicas y la práctica docente, considerando su conocimiento y experiencia dentro del ámbito educativo.

Una vez finalizado el proceso de socialización y recibidas las sugerencias del grupo de expertos, se procede a la validación de la propuesta, incorporando las recomendaciones y modificaciones realizadas. Como constancia del proceso, se adjunta el acta de validación debidamente legalizada por los expertos del área.

Conclusiones

- Se ha constatado que las competencias tecnológicas de los docentes son limitadas, lo que resalta la necesidad de implementar un plan de capacitación con la utilización de los entornos digitales. Estas competencias resultan esenciales para mejorar la práctica docente y elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Las habilidades que los docentes deben fortalecer en el contexto de la enseñanza virtual deben estar orientadas al aprendizaje, ya que son clave para proporcionar a los estudiantes el conocimiento necesario, permitiéndoles ser los protagonistas de su propio proceso formativo.
- El uso de la tecnología en las instituciones educativas ha evolucionado constantemente, por lo que es esencial que los docentes posean los conocimientos, destrezas y habilidades necesarias en competencias tecnológicas para garantizar un proceso educativo de mayor calidad. Es fundamental, por tanto, iniciar una alfabetización digital enfocada en el aprendizaje basado en competencias, lo cual es clave para integrar tanto a docentes como a estudiantes en la cultura digital.
- La práctica docente en la educación se constituye en una herramienta clave para la comprensión e interpretación de los fenómenos que ocurren en el proceso de enseñanza. Esta





práctica se concibe como un sistema integrado que, en su conjunto, facilita la construcción de significados, promoviendo transformaciones significativas a través del aprendizaje.

- El docente debe poseer habilidades pedagógicas, investigativas, tecnológicas y de evaluación formativa, las cuales son indispensables para fomentar el desarrollo cognitivo, procedimental y actitudinal de los estudiantes.
- Finalmente, se presentó un plan de capacitación dirigido a los docentes, el cual fue validado positivamente por expertos. Este plan beneficiará directamente a los estudiantes, ya que fortalecerá sus conocimientos mediante el uso de competencias y recursos tecnológicos de manera práctica y accesible, promoviendo una enseñanza más dinámica y dejando atrás los enfoques tradicionales.

Recomendaciones

- Es fundamental que los docentes se mantengan en constante formación y actualización, con el objetivo de diseñar y desarrollar clases dinámicas y atractivas, que integren el uso adecuado de las competencias digitales.
- Es necesario fortalecer las habilidades y en el manejo de recursos digitales para potenciar las competencias tecnológicas, lo que permitirá optimizar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el entorno de la educación en línea.
- El cambio en los métodos de enseñanza, aprovechando las herramientas y competencias tecnológicas, resulta crucial para lograr aprendizajes significativos en las distintas áreas del conocimiento.
- El uso de nuevas tecnologías en las prácticas docentes facilita un análisis más dinámico y profundo de los resultados obtenidos, promoviendo experiencias educativas más innovadoras, significativas y lúdicas.
- Este enfoque no solo permite evaluar de manera más efectiva el grado de comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes, sino que también dinamiza el proceso de enseñanza sin desvirtuar su esencia. De esta manera, se promueve un proceso de aprendizaje en constante reconstrucción, tanto para los docentes como para los estudiantes.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

- Es fundamental implementar de manera periódica un plan de capacitación docente que se ajuste a las necesidades específicas del profesorado. Este plan debe centrarse no solo en el desarrollo de competencias tecnológicas, sino también en áreas como la motivación, el crecimiento profesional y la gestión de proyectos. De este modo, se motive a que los docentes adquieran las capacidades y aptitudes necesarias para desempeñar su labor pedagógica de manera eficaz en la Unidad Educativa “11 de octubre”. (Anexo 4)



La Universidad para todos



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguirre, F. A. (2023). *Las tecnologías de empoderamiento y participación como herramientas de innovación y aprendizaje a nivel de bachillerato técnico agropecuario*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte.

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14440/2/PG%201507%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Alvarado, J. E. (2023). *Estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato "A" de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes*. [Tesis de maestría en educación mención Tecnología e innovación educativa]. Repositorio Digital Universidad Nacional de Chimborazo.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/11488/1/Alvarado%20Calder%20C3%B3n%20C%20J%20%282023%29Estrategia%20did%20ctica%20apoyada%20en%20animaci%20C3%B3n%20interactiva%20para%20el%20C3%A1rea%20de%20lengua%20y%20literatura%20de%20los%20estudiantes%20de%20primero%20de%20bachillerato%200%20E2%80%9CA%20E2%80%9D%20de%20la%20Unidad%20Educativa%20Miguel%20de%20Cervantes%20septiembre%202022.pdf>

Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. 6ta. Fidas G. Arias Odón. [Proyecto de Investigación, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí]. chrome-

[extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://core.ac.uk/download/pdf/160496589.pdf](https://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://core.ac.uk/download/pdf/160496589.pdf)

Bolaños, G. A., Córdova, D. C. y Granja, L. G. (2003). *Implementación de la herramienta digital Genially como alternativa refuerzo del proceso de lectoescritura del quinto grado de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede Chical Municipio de San Pablo Nariño*. [Tesis de licenciatura, Universidad ECCI]. Repositorio Institucional Univesidad ECCI.

<https://repositorio.ecci.edu.co/bitstream/handle/001/3392/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carpio, S. E., Manyari, J. H., y Oyola, I. E. (2023). *Recursos digitales favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pandemia*. *Revista Horizontes de Investigación en Ciencias de la Educación* 7(27), pp397-402.

<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/854/1611>

Calderón, M. M. (2023). *Propuesta Metodológica Basada en la Gamificación como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje de los estudiantes de básica media*.





[Tesis de maestría, Universidad Estatal del Milagro]. Repositorio Dspace
file:///C:/Users/User/Downloads/CALDERON%20HERNANDEZ%20MAYRA%20M
ARISOL%20(1).pdf

Camacho et al. (2020). *Innovación Tecnología educativo en el Contexto actual latinoamericano*. Revista *Ciencias Sociales*, 26(3). Obtenido de <https://repositoriobibliotecas.uv.cl/serveruv/api/core/bitstreams/c98c944b-8723-4403-8615-e09b7045e8e5/content>

Enriquez, N. R. (2023). *Implementación efectiva de las TIC en la educación para mejorar el aprendizaje*. Revista *Multidisciplinaria Ciencia Latina*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4862/7374>

Godin, L., y Alvarez, J. (2012). Estrategias para promover el uso de las tic con docentes de educación básica y media. *Revista científica EOnlineTech*. <https://publishing.fgu-edu.com/ojs/index.php/RET/article/view/370/657>

Gutierrez et al. (2021). Socrative como una herramienta de evaluación permanente en el proceso de los aprendizajes. [Universidad San Ignacio de Loyola] <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/0f931888-e443-4940-ba87-90fc0212ccaf>

García, A. D. (1992). Constructivismo en la Intervención pedagógica. [Universidad de Salamanca España]. chrome extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/71713/Constructivismo_e_intervencion_pedagogic.pdf?sequence=1

Hernández et al. (2021). *Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios*. Revista de Ciencias Sociales (Ve), 242-255. Obtenido de <https://produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/article/view/35911/38259>

Loyola et al. (Ed.). (2018). *Marco de evaluación de la competencia lectora de PISA 2018*. Ministerio Educación Perú. (2018). Ministerio Educación Perú. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/11/Marco-teorico-Pisa-2018.pdf>

Motkoski, E. R. (2023). Plataformas virtuales como propuesta innovadora en las prácticas de enseñanza aprendizaje. [Plan de Intervención Licenciatura en educación]. Repositorio Universidad siglo 21. <https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/26981/TFG%20-%20Motkoski%20Evelyn.pdf?sequence=1&isAllowed=y>





- Mejía et al. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *Revista Cienciamatria*.
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/413/556>
- Monzón, M. (2023). Articulando contenidos de enseñanza con la plataforma Genially. [*Carrera Licenciatura en educación*]. Repositorio Digital Universidad Siglo 21.
<https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/27842/TFG%20-%20Melissa%20Monzon.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Méndez, F. L. (2023). Relación entre el enfoque inductivo o deductivo del aprendizaje basado en casos del renrimiento académico, la autoeficiencia y la satisfacción de los estudiantes de trabajo social. *Revista de Acciones e Investigación Sociales* (44).
<https://drive.google.com/file/d/1kW0rk-fPUkDnXBHzfwh7SvJAcFJhrsrl/view>
- Morales, G. A. (2023). *Entorno digital para la enseñanza en matemáticas de educación general básica media*. [Tesis de maestría en educación mención en pedagogía en entornos digitales Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio Dspace Universidad Tecnológica Indoamérica
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9548876>
- Newman, G. D. (2006). El Razonamiento Inductivo Deductivo dentro del proceso de investigación en ciencias experimentales y sociales. *Universidad Pedagógica Experimental Libertador Venezuela*, 12, 180-205.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Ortíz et al. (2023). Estrategias para promover el uso de las tic con docentes de Eicación Básica y Media. *Revista Científica EOnlineTech*. <https://publishing.fgu-edu.com/ojs/index.php/RET/article/view/370/657>
- Paredes, X. A. (2023). La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de 8vo año nivel básica superior de la Unidad Educativa Internacional “pensionado Atahualpa” ciudad de Ibarra. [*Tesis de maestría Universidad Nacional del Norte*]. Repositorio Digital Universidad Nacional del Norte
<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14993/2/PG%201635%20Tesis.pdf>
- Pérez, R.M., y Larreal, A.J. (2023). Mediación tecnológica como proceso de interacción pedagógica para la construcción del conocimiento. *Revista Científica Ciencia Latina Internacional*, 7(3), 4263-4280.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6477/9891>





- Ponce, D.H., y Ochoa, S.C. (2021). Genially como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación general básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*.
<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1495/pdf>
- Pozo, F. J. (2020). Intervención educativa en contextos sociales: fundamentos e investigación, estrategias e innovación en el ciclo vital. *Revista de edición social Universidad del Norte*. <https://eduso.net/res/wp-content/uploads/2021/05/res-32-jairo.pdf>
- Quispilema, L. Y. (2023). La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes del cuarto grado de educación general básica. [Departamento de posgrado]. *Universidad del Azuay. Repositorio Institucional Universidad del Azuay*
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13218/1/18744.pdf>
- Rivera et al. (2019). Pedagogías Emergentes en la sociedad Digital (Vol. 1). *Barcelona, España: Universidad de Barcelona*.
<https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/133194/4/Pedagogi%cc%81as%20emergentes%20en%20la%20sociedad%20digital.pdf>
- Sánchez. N. J. (2023). Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura en educación general básica. [Maestría en tecnología e innovación educativa Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte
<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13756/2/PG%201365%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Silva, M. E. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de presentaciones interactivas. *Revista Ciencia e Investigación*,
<https://zenodo.org/records/4452944>
- Tapia et al. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *Revista CienciaMatria*. Vol (VI)
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/389/510>
- Torres, Y. (2023). Asesoría psicopedagógica a maestros para estimular el desarrollo de los alumnos con talento académico, *Artículo Científico Indexada a Latindex*. Vol. (7)
<https://www.espirituempredortres.com/index.php/revista/article/view/334/424>
- Sinche, F.V., Gilvonio, F.M., y Bueno, F. J. (2023). Fundamentals of Hybrid Education for an emerging University Curriculum contextualization. *Artículo científico Universidad Nacional de Huancavelica*, Vol (4). Obtenido de
<https://journalindustrial.com/index.php/jstri/article/view/32/32>





- Tapia et al. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *Revista CienciaMatria*. Vol (VI)
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/389/510>
- Torres, Y. (2023). Asesoría psicopedagógica a maestros para estimular el desarrollo de los alumnos con talento académico, *Artículo Científico Indexada a Latindex*. Vol. (7)
<https://www.espirituemprendedortes.com/index.php/revista/article/view/334/424>
- Valle Mejías, M. E. (2020). Edmodo: una plataforma de e-learning para la inclusión. [*Revista de Comunicación de la SEECI*] (52), 17-28.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7504218>
- Velez, M. D., y Deldago, L. T. (2023). *Herramientas Digitales como Recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de Lengua y Literatura*. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 7(12), 230-232.
<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/327/538>
- Zambrano, G. A. (2023). Entorno digital para la enseñanza en matemáticas de educación general básica media. [*Tesis de maestría en educación mención en pedagogía en entornos digitales Universidad Tecnológica Indoamérica*]. *Repositorio Dspace Universidad Tecnológica Indoamérica*
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5281/1/Zambrano%20Rivadeneira%20Grelc%20y%20Antonia.pdf>