



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA

**PLAN DE CAPACITACIÓN DOCENTE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS
HABILIDADES PEDAGÓGICAS MEDIANTE EL USO DE RECURSOS DIGITALES
EN LA UNIDAD EDUCATIVA ANNE SULLIVAN.**

AUTOR/ES:

**LANDYS DEL CARMEN GUALOTO PACHO
YESICA ELOISA VILLÓN SUÁREZ**

TUTOR/A:

MSC. HENRRY JOSUE MARIÑO ACOSTA

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

Dedico mi tesis principalmente a Dios, quien es mi guía en todos mis caminos y por darme las fuerzas necesarias para culminar todas las metas.

A mis padres y hermanos por haberme formado como la persona que soy en la actualidad; por motivarme constantemente a seguir adelante.

También a mi querido esposo e hija por brindarme su apoyo incondicional y comprensión, son mi mayor motivación para seguir adelante y cumplir mis sueños. Gracias por ser un pilar de fortaleza y ejemplo.

A mi compañera de curso y de tesis, que día a día nos esforzamos por cumplir la meta propuesta, no fue fácil, pero con perseverancia logramos culminar una etapa más en nuestras vidas.

(Yesica Villón)





DEDICATORIA

Dedico a Dios por la oportunidad de vida y permitirme cumplir un logro más.
A mis padres por acompañarme en cada paso que doy en la búsqueda de ser mejor persona y profesional.

A mis hijos que cada día son luz que me daba fuerzas para continuar.
A mi familia, por todo su apoyo incondicional.

A mi compañera de tesis, por su optimismo y fortaleza durante la convivencia.
(Landys Gualoto)





AGRADECIMIENTO

Quisiera expresar mi más profundo agradecimiento al tutor de tesis, MSc. Henry Mariño Acosta, su experiencia, comprensión y paciencia, contribuyeron a mi experiencia en el complejo y gratificante camino de la investigación.

Gracias infinitas a cada uno de los integrantes de mi familia por su amor incondicional y su apoyo para poder cumplir una meta profesional más propuesta.

Gratificación a la Rectora de la Unidad Educativa “Anne Sullivan” por la apertura y la oportunidad de avanzar en mi carrera profesional.

A mi compañera de tesis que siempre estuvo perseverante ante cualquier situación presentada, a los estudiantes que colaboraron en la recolección de información y a los compañeros de trabajo el cual nos apoyaron en cada proceso para poder cumplir el objetivo planteado.

(Yesica Villón)



AGRADECIMIENTO

Quiero extender un sincero agradecimiento al tutor de tesis, MSc. Henry Mariño Acosta, Su apoyo, confianza y su capacidad para guiar mis ideas ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de esta tesis, sino también en mi formación como investigador.

Agradecimiento especial a todos los integrantes de mi familia por su apoyo incondicional por ayudarme en cada episodio de la etapa de mi vida en la formación personal y profesional.

Mi sincero agradecimiento a mi compañera de tesis por su importante aporte y participación activa en el desarrollo de esta tesis.

A los estudiantes de la Unidad Educativa “Anne Sullivan” por su participación y finalmente a mis compañeros de trabajo por cada uno de sus aportaciones en las cuales resultaron ser muy valiosas.

Finalmente quiero agradecer a la Rectora de la Unidad Educativa “Anne Sullivan” por la abrirnos la puerta y poder realizar el presente proyecto.

(Landys Gualoto)



RESUMEN

El actual trabajo investigativo se realizó por el desconocimiento del uso de los recursos digitales en los docentes de la Institución Educativa “Anne Sullivan”, es primordial que el docente este en constante capacitación para poder enfrentar los desafíos que se presentan en el ámbito académico, utilizar estrategias de aprendizaje adecuadas nos ayudan a motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza, de esta forma se pretende desarrollar el pensamiento crítico, volviéndolos más autónomos y capaces de buscar soluciones en el entorno educativo.

El instrumento de diagnóstico que es la ficha de observación nos permitió conocer el estado actual de la unidad educativa, conociendo el número total de la población. Se aplicó una muestra no probabilística para poder implementar los métodos de investigación como es la encuesta dirigida a los estudiantes y la entrevista dirigida a docentes para conocer información relevante sobre la implementación de recursos tecnológicos en la educación.

La finalidad de esta propuesta es elaborar un plan de capacitación para docentes de Educación Básica Superior, sobre el uso de las herramientas tecnológicas para favorecer las habilidades y competencias pedagógicas. Se capacito a los docentes por medio de presentación de diapositivas, también se optó por la creación de una página web como guía para el docente, demostrando variedad de recursos que pueden ser implementados en las clases, con el fin de retroalimentar el tema. Se trabajó con las siguientes plataformas educativas como: Educaplay, Canva y Mobbyt.

Como conclusión podemos indicar que fue valorado por 2 agentes expertos del tema los cuales dieron la apertura para proceder con la implementación de la propuesta y por medio de la encuesta aplicada a los docentes se presentaron resultados favorables sobre el uso adecuado de las plataformas educativas digitales efectuadas en las aulas de clases.

Palabras clave: Plan de capacitación, recursos digitales, las TIC, metodología, habilidades pedagógicas.



ABSTRACT

The current research work was carried out due to the lack of knowledge of the use of digital resources in teachers of the "Anne Sullivan" Educational Institution. It is essential that the teacher is in constant training to be able to face the challenges that arise in the academic field. Using appropriate learning strategies helps us motivate students in the teaching process. In this way, it is intended to develop critical thinking, making them more autonomous and capable of finding solutions in the educational environment.

The diagnostic instrument that is the observation form allowed us to know the current state of the educational unit, knowing the total number of the population. A non-probabilistic sample was applied to be able to implement research methods such as the survey directed to students and the interview directed to teachers to find out relevant information about the implementation of technological resources in education.

The purpose of this proposal is to develop a training plan for teachers of Higher Basic Education, on the use of technological tools to promote pedagogical skills and competencies. Teachers were trained through slide presentations, and a web page was also created as a guide for teachers, showing a variety of resources that can be implemented in classes, in order to provide feedback on the topic. The following educational platforms were used: Educaplay, Canva and Mobbyt.

In conclusion, we can indicate that it was valued by 2 expert agents on the subject who gave the opening to proceed with the implementation of the proposal and through the survey applied to teachers, favorable results were presented on the proper use of digital educational platforms carried out in classrooms.

Keywords: Training plan, digital resources, ICT, methodology, pedagogical skills.





Contenido

INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del Problema	1
Planteamiento del problema.....	2
Formulación del problema científico	3
Precisión del tema.....	3
Objeto de la investigación	3
Objetivo general.....	3
Idea a defender.....	3
Declaración de las variables o categorías de investigación.....	3
Variable independiente	3
Variable dependiente	4
Objetivos específicos de la investigación	4
Identificación de los métodos	4
Métodos teóricos.....	4
Métodos empíricos	5
Métodos estadísticos.....	5
Declaración de población y muestra	5
Población:.....	5
Muestra.....	6
Declaración del Tipo de Investigación	6
Investigación de campo:.....	6
Investigación descriptiva:.....	6
Principales aportes	6
Importancia, necesidad Social, novedad y actualidad Científica.....	6
Descripción Breve Del Contenido De Los Capítulos	7
CAPÍTULO I.....	8
MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
1.1 Antecedentes	8
1.2 Principales bases teóricas.....	12
Plan de capacitación.....	12
Los beneficios de una capacitación.....	12





Pasos de un Plan de capacitación	13
Módulo formativo	14
Recursos Digitales.....	18
Educaplay	20
Mobbyt:	21
Canva.....	22
Importancia sobre Recurso Digital	23
Impacto en los recursos digitales:	24
Características de Recursos digitales:	24
Los recursos informáticos en la era digital	24
Tecnología educativa.....	25
Importancia de Implementar la tecnología en la educación.....	27
Aporte a la Educación basado a las teorías filosóficas	28
Enfoque del aprendizaje colaborativo	29
Habilidades Pedagógicas.....	31
Tipos de habilidades.....	32
Manejo de Tecnologías	33
Diseñar y dominar la metodología	33
Formación Profesional	34
Capacitación Docente	35
Enseñar y aprender en el mundo digital.....	35
1.4. Marco Legal.....	37
Constitución De La República Del Ecuador	37
Ley Orgánica De Educación Intercultural.....	37
Código De La Niñez Y Adolescencia.....	37
CAPÍTULO II.....	38
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN PARA EL DESARROLLO Y ESTUDIO	
DIGNÓSTICO.....	38
2.1 Operacionalización de las variables	38
2.2 Enfoque de la investigación	40
2.3 Alcance de la investigación.....	41
Investigación descriptiva:.....	41
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	41





2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	42
2.6 Instrumentos derivados de la investigación	44
2.7 Delimitación de la población y muestra.....	44
2.8 Descripción de la metodología: Implica la descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.....	44
Variable independiente	45
Variable dependiente	45
2.9 Presentación de los resultados de estudio diagnóstico del estado inicial y actual	46
Encuesta.....	47
Entrevista	52
Análisis de la entrevista	53
2.10 Conclusiones del diagnóstico causal.....	53
CAPÍTULO III.....	54
PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	54
3.1 Modelación de la Propuesta	54
3.2 Presentación de la Propuesta.....	54
3.3 Fundamentación	54
3.4. Objetivos.....	55
3.5 Características	56
3.6 Estructura y dinámica de sus componentes.....	56
Plan de capacitación.....	59
Módulos de la capacitación.....	61
Cronograma de capacitación	70
Evaluación.....	70
3.7 Validación de la propuesta	72
3.8 Resultado de la validación	78
3.9 Conclusiones	79
3.10 Recomendaciones.....	80



Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 Programa de capacitación	13
Ilustración 2 Metodologías activas	17
Ilustración 3 Recursos Digitales	19
Ilustración 4 Educaplay	21
Ilustración 5 Mobbyt	22
Ilustración 6 Canva.....	23
Ilustración 7 TIC.....	26
Ilustración 8 TIC-TAC-TEP	27
Ilustración 9 El aprendizaje colaborativo	30
Ilustración 10 Características sobre las habilidades pedagógicas.....	32
Ilustración 11 Modelo TPACK.....	34
Ilustración 12.Pregunta 1 de la encuesta.....	47
Ilustración 13.Pregunta 2 de la encuesta.....	48
Ilustración 14. Pregunta 3 de la encuesta.....	49
Ilustración 15.Pregunta 4.....	50
Ilustración 16.Pregunta 6 de la encuesta.....	51
Ilustración 17 Presentaciones de Educaplay	62
Ilustración 18 Presentaciones de Educaplay p2.....	63
Ilustración 19 Presentaciones de Canva	65
Ilustración 20 Presentaciones de Canva p2	66
Ilustración 21 Presentaciones de Mobbyt	68
Ilustración 22 Presentaciones de Mobbyt p2.....	69
Ilustración 23 Formato de rúbrica de evaluación	71
Ilustración 24.Pregunta 1 encuesta de validación por docentes	74
Ilustración 25. Pregunta 2 encuestas validación por docentes.....	75
Ilustración 26. Pregunta 3 encuesta por validación por docentes.....	76
Ilustración 27.Pregunta 4 encuesta de validación por docentes.....	77
Ilustración 28. Pregunta 5 encuesta de validación por docentes	78



Índice de Tabla

Tabla 1 Operacionalización de una variable compleja	39
Tabla 2. Pregunta 1 de la Encuesta	47
Tabla 3. Pregunta 2 de la Encuesta	48
Tabla 4 Pregunta 3 de la Encuesta	49
Tabla 5 Pregunta 4 de la Encuesta	50
Tabla 6 Pregunta 5 de la Encuesta	51
Tabla 7. Acción formativa.....	58
Tabla 8. Modalidad.....	58
Tabla 9. Modelo de plan de capacitación.....	60
Tabla 10. Módulos de la capacitación Plataforma Educaplay	61
Tabla 11 Módulos de la capacitación Plataforma Canva	64
Tabla 12 Módulos de la capacitación Plataforma Mobbyt	67
Tabla 13 Cronograma de capacitación.....	70





Índice de Anexos

Anexo 1 Ficha de Observación.....	85
Anexo 2 Aprobación del Diseño Landys Gualoto	87
Anexo 3 Aprobación del diseño Yesica Villón	88
Anexo 4 Permiso para realizar el proyecto.....	89
Anexo 5 Encuesta dirigida a estudiantes	90
Anexo 6 Entrevista a docentes.....	92
Anexo 7 Rúbrica validada por el experto 1	93
Anexo 8 Rúbrica validada por el experto 2.....	94
Anexo 9 Acta de Validación	95
Anexo 10.Encuesta dirigida a docentes para validación de la propuesta	96
Anexo 11 Imágenes sobre la entrevista a docentes y entrega de plan de capacitación a la autoridad.....	98





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

Los recursos digitales son instrumentos que poco a poco se han ido incorporando en la educación debido a los avances tecnológicos que tenemos en esta era digital, es de gran relevancia la implementación de las TIC en el ámbito educativo para complementar el currículo por competencias de las diferentes asignaturas, de esta forma crear un ambiente educativo basado en el constructivismo para impulsar el conocimiento significativo en los estudiantes, de este modo mejorar las capacidades y brindar los conocimientos precisos para desenvolverse como seres autónomos y ser parte de la sociedad digital.

El presente trabajo realizado en la Unidad Educativa “Anne Sullivan”, por medio de una investigación de campo nos ayudó a identificar las necesidades que presentan los docentes en base a la tecnología y buscar las posibles soluciones que ayuden a direccionar de forma adecuada la posible propuesta utilizando de forma apropiada los recursos digitales de acuerdo a la disciplina que imparte. La institución cuenta con un laboratorio de computo que gracias a las gestiones administrativas se está adecuando para su respectivo uso, el cual, será utilizado en las diferentes áreas que imparte el colegio, debido a esto los docente deben tener los conocimiento óptimos acerca del manejo de los recursos digitales, a través del uso de las TIC, que se enfoca en desarrollar nuevas estrategias de comunicación y generar espacios interactivos que permitan motivar al estudiante en la adquisición del aprendizaje y romper las barreras del tradicionalismo.

Justificación del Problema

Actualmente podemos observar que la tecnológica se ha convertido en una parte primordial de la educación y por ende los docentes deben estar a la vanguardia en cuanto al avance tecnológico, es por eso que el presente proyecto permite conocer los diferentes medios digitales y recursos que deben ser empleados en el ámbito pedagógico, dando apertura a que el estudiante aprenda mediante el juego o también conocido como ludificación los diversos contenidos micro de las diferentes asignaturas acorde al currículo priorizado.

Debido a esto, la investigación se realizó en la Unidad Educativa Fiscal “Anne Sullivan”, que en ese entonces, se encontraba en modalidad a distancia, permitiendo que los docentes manipulen los recursos digitales como métodos de aprendizajes para motivar la enseñanza en los estudiantes, ayudándoles a desenvolver su pensamiento crítico y volviéndolos más autónomos. Tomando en consideración que esta modalidad, fue por un lapso de 6 meses, la unidad educativa antes mencionada fue intervenida por adecuaciones de infraestructura, debido a mejoramientos de la localidad y a su vez se recibió donaciones de recursos tecnológicos por parte de entidades



particulares para habilitar el departamento de laboratorio de cómputo. En el ámbito educativo hoy en día es de gran importancia el uso de los recursos digitales porque brindan una gama de elementos de fácil acceso y comprensión de contenido para vigorizar su formación académica.

La pedagogía digital está enfocada en el constructivismo donde se permite que el estudiante edifique su propio conocimiento como el perfeccionamiento de las prácticas, pensamiento analítico y determinación de problemas, considerando la evaluación diagnóstica como estimación sumativa de las sapiencias impartidas por parte del docente.

La investigación nos permite conocer cuáles son las falencias encontradas en la Unidad Fiscal “Anne Sullivan”, en cuanto a la aplicación adecuada de los recursos educativos virtuales y saber cuáles son las capacidades de los docentes en cuanto a tecnología, esto con el fin de reforzar y perfeccionar las habilidades pedagógicas sobre el manejo de los recursos digitales como estrategia metodológica, para llegar de una manera más interactiva al estudiante, haciendo uso de los contenidos educativos digitales mediante aplicaciones y plataformas educativas siendo estas diapositivas, infografías, videos, gamificación, mapas conceptuales entre otros; brindando al alumnado aprendizajes de forma clara, precisa y concisa. Es por eso, que es fundamental fortalecer las habilidades pedagógicas del docente para fomentar un aprendizaje activo y colaborativo en el educando.

Para concluir con la justificación podemos indicar que los docentes deben estar debidamente actualizados en diversos contenidos educativos y tecnológicos para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes siendo un elemento esencial como sujeto autónomo y competitivo.

Planteamiento del problema

Actualmente los avances tecnológicos siguen en constante crecimiento, por lo tanto la Unidad Educativa Fiscal “Anne Sullivan”, debe estar persistente ante la práctica de recursos digitales como estrategia en la alineación de niños (a), con una estructura organizacional en la enseñanza, ofreciendo una educación de calidad y aplicando modelos pedagógicos innovadores para brindar una mejor atención psicológica, social y pedagógica, tanto a estudiantes regulares como estudiantes con capacidades especiales (NEE). En el entorno formativo de la institución “Anne Sullivan” se presenta el desconocimiento de las herramientas digitales por parte de los docentes que impide una formación correcta en los estudiantes durante el lapso de enseñanza, dificultando su adquisición de conocimientos y la calidad educativa. En consideración a las observaciones realizadas en el contexto educativo se pudo plasmar una solución ante esta problemática.

Con este plan educativo se busca impartir nuevos contenidos a los estudiantes de una forma más lúdica, es por eso, que se plantea el fortalecimiento de las habilidades pedagógicas en los docentes

mediante la presentación de un plan de capacitación con la utilización de los recursos digitales para reforzar las diferentes disciplinas.

Podemos observar aún que existen enseñantes que continúan aplicando su manera tradicional de dar clases, dejando a un lado los recursos tecnológicos para el aprendizaje, sea esto por desconocimiento, falta de implementación de recursos o restricción de las aplicaciones, es factible que los docentes utilicen recursos digitales en sus clases para crear seres más críticos y autónomos que se puedan desenvolver ante la sociedad digital que vivimos.

Formulación del problema científico

¿Cómo influye un plan de capacitación docente sobre el uso de los recursos digitales al fortalecimiento de las habilidades pedagógicas en la comunidad Educativa Fiscal Anne Sullivan?

Precisión del tema

El tema se centrará en fortalecer las habilidades pedagógicas sobre el manejo de recursos digitales en los maestros de Básica Superior de la institución Educativa “Anne Sullivan”, situada en el km 15^{1/2} vía a la costa en la ciudad de Guayaquil, con esto se pretende innovar las técnicas de enseñanza, formando a los alumnos con herramientas tecnológicas e innovadoras; desarrollando conocimientos acorde al mundo globalizado en la era digital.

La línea de investigación que se trabajará es la aplicación de herramientas digitales en el ámbito educativo, por tanto se elaborará un plan de capacitación sobre el uso de los recursos digitales que permiten y facilitan la adquisición de conocimientos y fortalecimiento del aprendizaje.

Objeto de la investigación

El objeto es actualizar los conocimientos y fortalecer habilidades pedagógicas sobre diversos temas tecnológicos en el ámbito educativo.

Objetivo general

Elaborar un plan de capacitación sobre el uso de recursos digitales para favorecer las habilidades pedagógicas en el proceso de enseñanza a los docentes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscal “Anne Sullivan”.

Idea a defender

Plan de capacitación docente, el cual fortalecerá las habilidades pedagógicas en el uso de recursos digitales educativos e influirá en el aprovechamiento y la calidad de conocimientos de los educandos de la Institución Educativa Anne Sullivan.

Declaración de las variables o categorías de investigación

Variable independiente: Plan de capacitación docente.

Variable dependiente: Fortalecimiento de habilidades pedagógicas.

Objetivos específicos de la investigación

- Determinar los fundamentos teóricos del tema planteado en la presente investigación con el fin de actualizar los conocimientos a los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Anne Sullivan”.
- Implementar una ficha de observación para conocer la necesidad que presentan los docentes de la unidad educativa “Anne Sullivan” sobre los recursos digitales.
- Aplicar métodos empíricos para desarrollar instrumentos de recolección de información como: encuesta y entrevista para conocer el estado existente de habilidades pedagógicas de los docentes.
- Determinar los recursos digitales que serán implementados en la Unidad Educativa Fiscal “Anne Sullivan”, enfocados a enriquecer los conocimientos de los profesores para brindar una formación de alta gama.
- Elaborar un plan de capacitación al personal docente del nivel de Básica Superior de la institución “Anne Sullivan” sobre los recursos digitales en el área pedagógica.
- Valorar el plan de capacitación docente por medio de supervisión de educadores especialistas en el área a través de una rúbrica de validación y a través de una encuesta a docentes que participaron en la capacitación.

Identificación de los métodos

El presente proyecto va estar basado en una investigación empírica para esto debemos tener en cuenta los siguientes métodos a utilizar:

Métodos teóricos.

Los métodos teóricos permiten procesar los resultados de los métodos empíricos, sistematizarlos, analizarlos, explicarlos, identificar similitudes y alcanzar conclusiones fiables para resolver el problema. Por eso nos centraremos en los siguientes:

Enfoque en Sistema: Nos permitirá entender la investigación como un grupo de componentes interconectados para alcanzar las metas propuestas de la investigación.

Analítico – sintético: Se considera importante en el proceso de investigación para estudiar y analizar la utilización de material digital en la etapa de instrucción y llegar a una síntesis concreta del mismo.

Modelación: Se requiere para declarar, estudiar la relación y cualidad del propósito analizado o del que se proyecta, con un gráfico simplificado del entorno.

Métodos empíricos

Se aplican para manifestar y presentar hechos que representan un rango del proceso de investigación, cuyo contenido proviene principalmente de los estilos, siendo sometido a preparación racional expresando un lenguaje específico.

Observación: Consiste en observar atentamente el lugar donde se está realizando el levantamiento de un hecho o fenómeno para poder ser analizado. La observación de forma inmediata se aplica a los docentes de la institución “Anne Sullivan”, con la intención de conocer la utilización del recurso digital y su uso en el ámbito educativo.

Entrevistas: Conjunto de pregunta de un determinado tema en específico, se puede realizar de forma personal o por entrevista virtual con el fin de obtener información veraz, para ser presentada en un análisis general del proyecto. Se desarrollará a los docentes entrevistas para dialogar y conocer el uso de las herramientas digitales en el salón.

Encuestas: Conjunto de preguntas tipificadas en base al estudio de un caso previo para su análisis, dando paso a la recomendación y conclusión de un tema en específico. Está dirigida a los estudiantes para saber que piensan sobre el uso de recursos digitales como estrategias de aprendizaje.

Análisis de contenido: Permiten realizar un estudio adecuado del contexto en el cual se desarrollará el proyecto educativo de investigación.

Socialización del plan de capacitación: Se desarrollará para fortalecer las habilidades pedagógicas en los docentes de la institución “Anne Sullivan” acerca los recursos digitales.

Métodos estadísticos

Tiene como objetivo describir la información obtenida a través de un conjunto de datos sean estos cualitativos o cuantitativos.

Análisis Descriptivo: Por este medio vamos a determinar el manejo de la tecnología en las clases por parte de los educandos a través de encuestas realizadas.

Análisis Inferencial: Nos permite conocer las conclusiones y hacer deducciones a partir de una muestra de la población establecida.

Declaración de población y muestra

Población: (Gallego, 2003) “Es el conjunto limitado de medidas, es nuestra única fuente de información acerca de una característica determinada de números de datos que corresponde a una variable, por medio estos elementos se puede recabar y presentar conclusiones y recomendaciones”, en el actual trabajo, la población está compuesta por 20 docentes y 150

estudiantes de básica superior de la jornada vespertina pertenecientes a la Unidad Educativa “Anne Sullivan”, cantón Guayaquil, provincia Guayas, país Ecuador.

Muestra: Es parte de la población que por medio de técnica proporciona datos estadísticos, en el trabajo investigativo se aplicó el muestreo no probabilístico, del cual se escogieron 10 docentes del nivel básica superior que presentaron dificultad en la utilización de recursos digitales y 30 estudiantes que ayudaron en la encuesta para definir la necesidad de la Unidad Educativa.

Declaración del Tipo de Investigación

Investigación de campo: Esta técnica permite recopilar datos cualitativos de fuentes primarias sobre un determinado tema o propósito específico, en donde se va interactuar con las personas que están inmersa en este entorno natural.

Investigación descriptiva: Pretende puntualizar las características de la población que se está estudiando.

Investigación exploratoria: Nos permite explorar por medio de preguntas de indagación que ayudan en la recepción de datos, sean estos nuevos conocimientos o ya existentes.

Investigación bibliográfica: Etapa científica que se caracteriza por la utilización de datos secundarios que sirven para reforzar la investigación realizada por medio de libros, revistas, artículos, etc.

Principales aportes

El principal aporte que queremos brindar con este propósito investigativo es fortalecer las habilidades pedagógicas de los docentes en cuanto al uso de medios tecnológicos en las aulas de clases para ampliar a través de estrategias diversas técnicas que permiten mejorar e innovar las prácticas educativas en los estudiantes y mejorar su formación académica, desarrollando nuevas destrezas y habilidades haciendo más activo y motivador su aprendizaje.

Importancia, necesidad Social, novedad y actualidad Científica

Es importante porque a través de este proyecto podemos fortalecer las habilidades pedagógicas de los educadores, por medio de un plan de capacitación sobre los recursos digitales podemos implementar estas herramientas en el desarrollo de ilustración y aprendizaje, asimismo creamos un ambiente más innovador para que los estudiantes sean seres autónomos y críticos capaces de desenvolverse ante cualquier situación.

Es una necesidad social porque los docentes deben estar al día en las evoluciones tecnológicas y científicas que tenemos actualmente, a través de un plan de capacitación podemos adquirir los conocimientos necesarios que nos permiten desarrollar competencias digitales, que nos ayudan a promover la actualización digital y fomentar la formación continua en los educadores.

Es novedoso para los docentes porque permite conocer nuevas herramientas que ayudaran en su proceso de enseñanza, la gamificación hoy en día es muy llamativa para los educandos y los motiva a seguir formándose e innovando en este mundo digitalizado que día a día presenta nuevos avances tecnológicos.

Es una actualidad científica porque los avances tecnológicos dan acceso al nuevo conocimiento en el ámbito educativo debido a que día a día siguen incrementando nuevas tecnologías, ofreciendo soluciones para los desafíos que se nos exteriorizan en la vida diaria.

Descripción breve del contenido de los capítulos

Capítulo I: Se desarrolla la parte teórica con una breve explicación sobre el tema que se está investigando, se inicia con un antecedente para estar al tanto de los criterios de los autores referente al tema, el cual ayuda a dirigir el rumbo de la presente investigación. Para fundamentar en la parte teórica, se definen las variables dependiente e independiente con sus características, importancia y beneficio, reforzando este episodio del marco conceptual donde se plasma palabras clave con su significado. Para finalizar se presenta la parte legal en base al tema tratado.

Capítulo II: Se enfatiza en las metodologías que se van a utilizar en la investigación. Donde se presenta el cuadro de Operacionalización con sus respectivos elementos como: definición de los elementos que forman parte de la Operacionalización de las variables, la dimensión, indicadores, instrumentos de validación el cual nos sirve para recopilar información (encuesta y entrevista) y dar paso a la interpretación de datos. Para complementar se aplicó los tipos y métodos de investigación para verificar la información de la idea a defender.

Capítulo III: Se desarrolla la propuesta, el cual es un plan de capacitación para docentes de Básica Superior de la Institución Anne Sullivan. Este proyecto investigativo contiene los siguientes componentes: la modelación que nos permite tener una breve explicación de lo que se desarrolló en la investigación, la presentación del tema el cual fundamenta la importancia de la utilidad de este recurso, la estructura de la propuesta que nos permite detallar paso a paso los temas que se desarrollan en el plan de capacitación. La metodología que se implementará para la propuesta está basada en el constructivismo, los objetivos se enfocan en el planteamiento de la necesidad de la institución. La validación fue supervisada por profesionales del medio educativo, en base a esta propuesta se llegó a plantear los desenlaces y recomendaciones del presente proyecto.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En esta etapa presentamos un breve antecedente que está relacionado al marco teórico de diversos autores sobre las variables que están en estudio, sobre los recursos digitales y habilidades pedagógicas, cada uno de ellos fundamentados con los subtemas el cual permite conocer y argumentar de forma analítica los puntos de vista de cada autor. También se presenta un glosario de términos que es parte del marco conceptual y aportaciones de filósofos para conocer las teorías de aprendizajes aplicadas en la presente investigación, respaldado con un soporte legal relacionado a la educación.

1.1 Antecedentes

La era digital da sus primeros inicios en los años 60, el avance que se ha dado en el lapso de este tiempo con los recursos educativos digitales o también conocidas como RED, son muy oportunos y adecuados para fomentar la educación, es por eso que el siguiente autor en base a los planes curriculares nos indica que “Las unidades curriculares se pueden hacer más pequeñas y combinarse de manera estandarizada como piezas de mecano, en una gran variedad de programas particulares personalizadas para cada estudiante” (Gerard, Marril, Jodgins, Morán, 1969). Podemos sintetizar que el plan curricular anual, se lo puede manejar de diferentes formas sea este por unidades, períodos semanales y plan de clase, el cual nos permite una mejor distribución del contenido de la asignatura por medio de los recursos didácticos adaptados a las inteligencias múltiples.

El aprendizaje y la tecnología se define como “Entidades digitales o no digitales, que pueden ser utilizadas, reutilizadas o referenciadas durante el aprendizaje apoyado con tecnología” (Edinssonmora, 2020). La siguiente cita se enfoca en el estudio apoyado por la tecnología, también se lo conoce como: objetos de comprensión, caracterización y forma de carácter, permitiendo a los estudiantes realizar diferentes actividades en el proceso de aprendizaje.

Siguiendo esta lógica, se sostiene que la reforma académica de cualquier institución de Educación Superior requiere una enseñanza actualizada y un educador innovador, capacitado en dos enfoques: el disciplinario y el pedagógico-didáctico. Se puede interpretar que el docente debe estar actualizado garantizando su crecimiento personal y profesional, también se lo define como todólogo, es por eso, que los siguientes elementos como la independencia, empatía, decisión, proactividad, imaginación y liderazgo son parte fundamental de un ente innovador.

La transformación en la educación es fundamental para el desarrollo de estrategias y competencias desde la construcción de modelos educativos como el modelo tradicional que se

fundamenta en el docente porque les permite transmitir un conjunto de conocimientos al alumno, a partir del modelo conductista trata del estudio de los comportamientos humanos por medio de estímulos y respuestas. Podemos analizar que el modelo constructivista permite que el alumno construya su conocimiento a partir de los saberes previos, uno de más usados es el modelo subdury basado en el instinto natural que tienen los niños por aprender. Para dar paso al trabajo grupal estamos tratando del modelo proyecto donde se condiciona un proceso activo y participativo.

Estos modelos educativos buscan aportar con una formación en las nuevas tecnologías y que su conocimiento sea replicado en el proceso de la educación y que los estudiantes se mantengan actualizados sobre las innovaciones que se dan en cuanto a tecnologías, por medio de la inteligencia artificial conocer publicaciones de recursos gratuitos, en el cual docentes y estudiantes se enriquecen por medio de videoconferencias, talleres y recursos exclusivos; nuestro objetivo es estar siempre actualizado y listo para enfrentar los retos educativos del mañana.

Entre la mezcla de tecnología y educación, están las clases online con tareas sincrónicas y asincrónicas produciendo la autonomía en la elaboración de tareas o actividades por medio de la utilización de diferentes recursos educativos que proporcionen interacción y motiven para que el usuario se adiestre y propicie su propio aprendizaje de una manera independiente y colaborativa desarrollando la cooperación entre compañeros. Las competencias digitales son un punto clave en la actualidad ya que dependemos de los avances tecnológicos que día a día se desarrollan y hay que estar a la vanguardia, actualizados en la sociedad digital que nos encontramos.

La didáctica y pedagogía son importantes para la producción de materiales educativos y aplicación de estrategias facilitando el aprendizaje del estudiante.

El siguiente autor define que “Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al objetivo de aprendizaje que responde y cuando su diseño responde a características didácticas para el aprendizaje” (Nelsyrozo, 2019). Hace referencia a los medios de retroalimentación y los métodos de evaluación por medio del recurso digital con la intención de crear estudiantes competentes de adaptar el contenido innovador a su entorno. Una de las ventajas que menciona presente autor se destaca en: fomentar la lectura en forma de presentación multimedia a través de laboratorios virtual, al cual tengan posibilidad de acceso y desarrollen su creativa por medio de las publicaciones web y la web 2.0.

El Ministerio de Educación en la ciudad de Colombia, define a la RED (Recursos Educativos Digitales)

“Un Recurso Educativo es todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa, cuya información es digital, y se dispone en una infraestructura de red pública, como internet, bajo un licenciamiento de Acceso Abierto que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización”.

(Colombia, 2011)

Se enfoca en las redes de aprendizaje para brindar una calidad educativa a través de diferentes medios digitales, para formar equipos de trabajos integrados y colaborativos dando como opción estrategias que benefician tanto al docente como también al alumno.

En el año 2014 Morán propone que, “los Recursos Educativos Digitales son materiales de carácter didáctico, basados en la investigación documental, experiencial o de ambas fuentes, originados del tratamiento pedagógico de la temática seleccionada y constituida en guion instruccional para su conversión en formato multimedia” (Córdoba, 2019). Se basa en materiales didácticos como pueden ser los libros virtuales, videos tutoriales, plataformas, y programas educativos, páginas web, imágenes y simuladores, los cuales nos permiten diseñar y proporcionar una comprensión adecuada del contenido de la disciplina para los docentes y estudiantes.

Durante el 2020 por medio del Ministerio de Educación se dio apertura y se habilitó el Portal de Recursos Educativos Digitales, el cual presenta diferentes sesiones para cada nivel de estudio por el cual el estudiante contempla las clases teóricas con la opción de transformar la educación e incorporarnos en la inteligencia artificial. Actualmente en la página <http://recursos2.educacion.gob.ec> podemos encontrar una gama de actividades que podemos utilizar e incorporar a nuestras clases, volviéndolas más interactivas y lúdicas para fortalecer el aprendizaje. Con estos recursos el Ministerio de Educación busca reforzar el aprendizaje integral del educando y el perfeccionamiento de las inteligencias múltiples.

El Ministerio de Educación planteó diferentes puntos de vistas para mantener la educación activa con la intención de proveer herramientas pedagógicas, metodológicas con contenidos micro, psico emocionales y psicosociales, fomentando la cimentación de un nuevo modelo pedagógico constructivista y autónomo. Por medio de estas herramientas se pretende mejorar el proceso de instrucción con un nuevo enfoque educativo.

Con respecto a la innovación educativa podemos indicar que implica un cambio de la enseñanza hacia los alumnos dejando el método tradicional de aprendizaje para enfocarse en la

metodología de aprendizaje o gestión educativa, que en ocasiones llega a pasar desapercibida en nuestra práctica académica o profesional.

Desde el punto de vista del autor se define “Dinamizar los procesos de la innovación educativa con énfasis en las competencias digitales y las nuevas concepciones en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje” (Sociedad, 2021). Nos da a entender que la innovación educativa debe afrontar las necesidades de aprender sobre las tecnologías y adquirir competencias y habilidades en el uso del mismo. La innovación educativa tampoco significa buscar un cambio constantemente hacia lo que resulta ser novedoso o diferente, sino que implica una valoración del mismo cambio.

Comenzamos por realizar una indagación de campo en la Unidad Educativa “Anne Sullivan”, para evidenciar la incidencia en los docentes, en el poco uso de las habilidades pedagógicas en cuanto a los recursos digitales, que no están siendo implementadas de forma apropiada para fomentar un aprendizaje integral y permanente, debido a esta falencia el alumno se convierte en instructor ya que forma parte de la era virtual por medio de la inteligencia artificial.

En relación a lo expuesto buscamos una orientación sistemática de los procesos y del recurso de la enseñanza para optimar el rendimiento del alumno y dar seguimiento a su mejora e identificar las dificultades de los sujetos, incorporando la tecnología en la educación desarrollando una formación integral en los individuos, por ende, los docentes deben estar actualizados con los diversos recursos digitales y plataformas educativas.

Las instituciones educativas están en constantes cambios en el proceso didáctico impulsando la innovación y la educación multimodal, que nos permite trabajar en diferentes modelos educativos, como la instrucción a distancia, modalidad e-learning y también el b-learning y, desarrollando el constructivismo en los educandos, basándose en la creación de proyectos o investigaciones, en el cual aprenden de forma autónoma y de manera sistemática los contenidos curriculares.

Para finalizar podemos indicar que es importante la estrategia de capacitación para el personal educativo en base al uso de los recursos digitales, ya que mejorará las habilidades pedagógicas en el proceso de instrucción fomentando el ciclo integral de los educandos que se enfatiza en la innovación de la formación profesional para garantizar una excelencia educativa, por medio de diferentes metodologías de aprendizaje como los recursos digitales el cual ayudará al desarrollo de competencias didácticas y fomentará un aprendizaje colaborativo en los estudiantes.

1.2 Principales bases teóricas

Plan de capacitación

Es un documento que detalla las estrategias y recursos pedagógicos que se van aplicar para poder llegar al estudiante, fomentando un aprendizaje significativo, siendo esto, una ayuda para el docente. El plan de ayuda se presenta con un enfoque educativo para cumplir el objetivo de la clase, utilizando los diferentes estilos de aprendizaje. Cuando se presenten estudiantes con capacidades especiales se deberá realizar la adaptación curricular pertinente.

“La ciencia que tiene por objeto el estudio de las causas técnicas, económicas y sociales que aceleran la evolución del mundo, y la previsión de las situaciones que de ellos derivan, estudia sus relaciones mediante opiniones cualitativas que las transforma en cuantitativas”. (Gabriel Cevallos, Juana Loor, Angela Pincay, Mauro Moreno, Enma Cedeño, 2021)

En base a la idea del autor que se trata de interpretar, se debe realizar un plan de ideas debido a las dificultades que se presentan en un campo de investigación para resolver la problemática planteada en el contexto educativo.

Podemos indicar también que es un factor importante, el cual favorece las necesidades de la formación y entrenamiento en los docentes, con el fin de alimentar el conocimiento y ser parte de la formación continua, para dar inicio a un proceso de capacitación, se debe considerar el eje de diagnóstico y puntualizar las debilidades del entorno. Con esta técnica se da a conocer el tiempo del entrenamiento y los recursos que se van a utilizar. El valor de un método de capacitación se basa en la responsabilidad y complejidad en la enseñanza, el cual permite a los profesionales actualizarse, perfeccionar sus conocimientos y prácticas para la formación de sus estudiantes.

Los beneficios de una capacitación

Entre los beneficios más rentables tenemos:

- Optimizar el desempeño académico con el fin de motivar a los estudiantes a aprender.
- Actualizar los conocimientos en la formación académica del docente.
- Permite adaptarse a los cambios digitales.
- Innovación y creatividad para las actividades académicas.
- Se enfoca en el trabajo colaborativo y cooperativo.
- Se enfatiza en la investigación educativa.

Tipos de plan de capacitación

Entre los tipos más utilizados para impartir una capacitación están:

1. Webinar

Es un seminario web en el cual pueden interactuar los docentes ya sea con preguntas o comentarios con el presentador para potenciar su conocimiento, se lo puede realizar por medio de la Plataforma Zoom o Meet.

2. Capacitación presencial

Fomenta un aprendizaje enriqueciendo y optimiza el contenido, aprovechando la presencia física del instructor y la interacción cara a cara entre los participantes, permiten compartir lluvia de ideas en el aula y realizan ejemplificaciones acordes a la realidad, esta modalidad es ideal para actividades prácticas, dinámicas de grupo y discusiones abiertas, incrementan la cooperación y el intercambio de ideas de acuerdo a las necesidades del sistema educativo.

3. Taller de capacitación para los docentes

Dentro de los talleres podemos encontrar diversos puntos como actividades pedagógicas que nos impulsan al desarrollo cognitivo y conducir la multiplicidad en el aula para aportar a las diferentes técnicas, la elaboración de programación docente a través de juegos didácticos que motivan el desenvolvimiento del educando en base a esto perseveramos en el crecimiento personal y el manejo de la tecnología.

Pasos de un Plan de capacitación

Para poder elaborar un programa que nos ayude en la capacitación se deben implementar elementos que nos ayuden con la estructura y diseño del programa que esté acorde con el contenido que se va a tratar y que sea de fácil comprensión para los docentes, a continuación, detallamos los siguientes pasos a realizar:

Ilustración 1 Programa de capacitación



Recuperado por: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-76782010000200083

Detección de necesidades: A través de este paso se busca conocer qué piensan y sienten los docentes sobre la manipulación de recursos digitales en las aulas de clase, la finalidad es detectar la necesidad o dificultad que se presenta en el entorno los docentes en cuanto al manejo de la tecnología en las diferentes áreas.

Diseño: Es un plan en el cual se desarrollan procesos que se deben cumplir paso a paso para poder solucionar el problema planteado y está caracterizado por la innovación que nos permiten el mejoramiento laboral.

Validación: Se basa en la factibilidad que tiene el diseño para poder llegar y contribuir en los conocimientos a los docentes con los resultados esperados según el tema, de esta forma demostrar que es apto para el propósito planteado.

Aplicación: Se procede a ejecutar el diseño de capacitación y la ejemplificación de las actividades para reforzar las aptitudes pedagógicas de los docentes sobre el uso de recursos digitales.

Evaluación y seguimiento: Se basa en una práctica vivencial para poder realizar el seguimiento y corroborar que los docentes utilizan los recursos necesarios, estos deben ser digitales porque serán brindados en la capacitación para la implementación de sus clases.

Con estos pasos se busca realizar el cumplimiento del plan de capacitación docentes y conseguir los objetivos planteados en base al cronograma estipulado según el organizador académico.

Módulo formativo

Está delineada para contribuir con los conocimientos y prácticas específicas sobre un tema o una disciplina de estudio específico, la estructura y los temas de un módulo formativo pueden cambiar dependiendo la trama educativa y de la materia que se aborde. Estos modelos educativos son componentes para el programa de formación, en los cuales se desarrollan cursos, talleres, capacitaciones o programas de educación que por lo general se compone de una serie de lecciones, actividades prácticas y evaluaciones que contribuyen con los usuarios a adquirir competencias y conocimientos en un área específica.

Se elaboran parámetros comunes los cuales se adaptan al contenido para ser socializados por los instructores también se enumeran los tipos de formación requerida, algunos de estos elementos curriculares comunes que se pueden encontrar en un esquema formativo que son: objetivos de aprendizaje, contenido temático, recursos de aprendizaje, actividades de aprendizaje y evaluación.

Los módulos formativos permiten desarrollar de una manera estructurada la capacitación y facilitan la comprensión de los diferentes temas a los usuarios del mismo.

Componentes de la formación docente

En este espacio se va sintetizar los cuatro elementos de los componentes de la formación docente y sus subtemas para estudiar cada una de sus variantes.

Pedagógico

Se presentan definiciones de varios autores para fundamentar su contenido, empezamos con el primero que indica “Es un saber que fusiona idea y experiencia práctica en torno a formatos de intervención y gestión educativa en contextos formales, no formales e informales de aprendizaje y crecimiento moral de las personas” (Valle, 2019). El autor indica que el aprendizaje se constituye en la práctica y la intervención en el aula por medio de las gestiones como estrategias y acciones diseñadas para perfeccionar el funcionamiento y rendimiento de las instituciones, también tenemos los contextos formales e informales basados en la educación, que están encadenadamente graduado y jerárquicamente detallado que se extienden en los diferentes niveles.

El segundo autor nos indica que “Es una disciplina que busca comprender los procesos educativos desde diferentes perspectivas, incluyendo aspectos psicológicos, sociológicos y culturales” (IMBACHI, 2023). El autor plantea que son todas las actividades que forman parte del día a día de una institución educativa. Explicándolo con más detalle, estos procesos incluyen una serie de aspectos, como:

- Procesos de aprendizaje
- Metodologías de enseñanza
- Acciones de comunicación con los estudiantes
- Gestión del personal docente
- Sistema administrativo-financiero

Todo esto se da con el fin de que exista una interacción entre estudiantes y docentes para cumplir un mismo propósito como la actualización docente, mejorar su rendimiento académico y los métodos evaluativos, siguiendo los lineamientos de los planes y ejes curriculares.

El tercer autor dice “Es una disciplina que estudia los procesos de enseñanza y aprendizaje, abordando la educación como un fenómeno sociocultural” (Newman, 2024). El autor lo describe como un fenómeno socio cultural que se basa en reconocer que cada estudiante trae consigo una rica herencia cultural que puede y debe ser integrada en su experiencia educativa. La pedagogía es fundamental en la vocación docente ya que nos ayuda a relacionarnos de una forma correcta con los educandos y nos permite orientar la metodología de formación referente a lo académico. Su principal objetivo es delinear estrategias académicas positivas que ayuden

en el desarrollo integral de los discentes, así como comprender los métodos y condiciones de enseñanza, permitiendo optimizar el rendimiento, mejorar el bienestar tanto personal como profesional de las personas.

Tipos de pedagogía

Pedagogía infantil. El objeto de estudio es la educación de los niños.

Pedagogía crítica. El objetivo principal es transformar el sistema tradicional y desarrollar un pensamiento crítico en cada uno de los alumnos.

Pedagogía conceptual. El objetivo principal es desarrollar el pensamiento, los valores y las habilidades de cada alumno teniendo en cuenta su edad. Este tipo de pedagogía se divide en: afectiva, cognitiva y expresiva.

Pedagogía social. El objetivo principal es desarrollar la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación y poner a la educación al servicio del desarrollo de todos los individuos.

Pedagogía Waldorf. El objetivo principal es la educación de una persona, en su autonomía y libertad, y tiene en cuenta la capacidad creativa y artística de cada persona. (Etecé E. , 2020)

Este apartado radica en optimizar la sabiduría del aprendizaje en los discentes por medio de las técnicas de aprendizaje entre ellos tenemos: La repetición, practica, organización, enseñar a otros, nemotécnica y la conceptualización. Estos elementos se utilizan de forma correcta por lo cual el estudiante pueda captar y comprender con facilidad el tema, dando paso a la comprensión, aplicación y ejemplificación para que desarrolle el proceso cognitivo y no solo se base en la copia pega. Con esto se pretende crear estudiantes más críticos y con toma de decisión.

Metodologías activas

Programa de metodologías activas

En esta escena, las metodologías activas cobran protagonismo en las aulas, donde la enseñanza se centra constructivamente en el estudiante, quien participa activamente en el proceso educativo. Asimismo, es una educación vinculada a situaciones del mundo existente en las que el estudiante crecerá en el futuro.

Estas metodologías activas son un enfoque que promueven la colaboración activa, que se centralizan en el aprendizaje práctico y experiencial permitiendo resolver problemas y colaborar de manera efectiva con conocimientos actualizados y relevantes preparándolos para los desafíos del mundo digital. Acotando su fundamentación se define en el ámbito de las

metodologías educativas, algunas son más reconocidas que otras. Sin embargo, las que pertenecen a la categoría de activas obtienen resultados positivos al finalizar el año escolar, no solo en lo académico, ya que desarrolla actitudes y habilidades en los estudiantes.

Ilustración 2 Metodologías activas



Recuperado por: <https://lenguavalgomas.com/2021/01/14/que-son-las-metodologias-activas-son-procesos-de-innovacion-educativa/>

Presentamos a continuación seis metodologías activas de aprendizaje que deben conocer todos los docentes:

- **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** Se trata de dinámicas comprensibles que manipulan la resolución de conflictos abiertos para el análisis.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos:** Estrategia de estudio que fue extendida rápidamente a otras ramas del saber.
- **Flipped Classroom (Aula Invertida):** Es una orientación didáctica en el que las directrices se realizan en el exterior del aula y se utiliza la cronología adecuada con diferentes actividades que impliquen el desarrollo de procesos cognoscitivos de mayor complejidad.
- **La Simulación:** Técnica de enseñanza que recrea una situación real.
- **Aprendizaje Cooperativo:** Empleo didáctico de grupos reducidos, el cual se trabaja conjuntamente para alcanzar metas comunes.
- **Gamificación:** Es un elemento de juego que está diseñado para ambientar el aprendizaje con el propósito de influir adecuadamente en la conducta e

incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes.
(Coformación, Las metodologías activas de la educación y cómo aplicarlas en clase, 2022)

Recursos Digitales

Son herramientas que ayudan a los docentes para enriquecer sus conocimientos, colman de dinamismo y creatividad sus clases o lecciones, con el objetivo de potenciar los saberes e implementar nuevas estrategias de enseñanza para ofertar al educando un mejor canal de aprendizaje.

En la época de 1996 se indica que “los portales educativos, tienen por cometido difundir materiales para ser usados por docentes y estudiantes en la labor del aula. Se van transformando en espacios para intercambio de experiencias y de formación a distancia” (Jara y Toledo-Muñoz-Repiso, 2016).

Los autores mencionan que las aulas deben ser transformadas y adaptadas en base a los materiales digitales que permitan fomentar aprendizajes a través de diversos programas que permiten la creatividad, de esta forma incentivar a los estudiantes volviéndolos más autónomos y críticos.

Ostapchuk y Shcherbakova (2018) “Representa una triada de elementos que relacionan a una escuela eficaz con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y estos son: Aprovechamiento del tiempo, diversidad en la pedagogía, y apertura a innovaciones, lo cual representa una planificación efectiva del maestro, involucrando la diversidad de recursos tecnológicos así como la apertura a innovar en cada sesión de clase, realizando el uso adecuado de las tecnologías, donde al final de cuentas se obtiene el pensamiento computacional” (Bernate, 2023)

El impacto de los recursos digitales en la educación se basa en la implementación de nuevas técnicas de aprendizaje con el fin de mejorar la calidad educativa, se centra en que el docente debe estar actualizado y capacitado para impartir nuevos conocimientos siendo entes o agentes de formación constante. En base a una planificación estructurada se dictan temas de alto contenido y la utilización de recursos que esté al alcance de los estudiantes y complementan su estilo de aprendizaje, por lo tanto, podemos indicar que las tecnologías son necesarias para la educación y para la vida ya que estamos en un mundo tecnológico.

En cada sesión de clase se presenta temas innovadores, el cual, se valora la importancia de los recursos digitales para fortalecer el aprendizaje ya que estas plataformas digitales permiten al estudiante y al docente que se enlacen por el método deductivo e inductivo, por tal virtud, podemos deducir que se vuelven autónomos. Mediante esta técnica se incorpora el ABP

(Aprendizaje Basado en Proyecto) incorporando las TIC y ABI (Aprendizaje Basado a Investigación).

Plataformas digitales

Estas plataformas se convirtieron en un aula virtual que nos brindaban comunicación directa con el estudiante y padre de familia, hoy en día siguen siendo útiles en nuestra sociedad porque nos ayudan a cumplir los diferentes objetivos planteados en el currículo educativo de forma más eficaz. Por medio de las plataformas digitales fomentamos trabajos autónomos y colaborativos dando paso a la crítica constructiva y libertad de expresión. Se apertura la investigación científica en los estudiantes para que puedan elaborar trabajos creativos y sistemáticos.

Ilustración 3 Recursos Digitales



Recuperado por: <https://comfamiliar.edu.co/centro-de-recursos-educativos-digitales-cred/>

Tipos: Actualmente disponemos de una gran variedad de plataformas educativas con diferentes presentaciones y funcionalidades, adaptadas a las disciplinas que imparte el docente en el contexto educativo que se encuentra.

El enfoque de la multiplicidad nos permite desarrollar diferentes aprendizajes, incluyendo los siguientes elementos; el alumno, docente y material educativo. Por medio de la vocación del

docente y utilizando el apoyo didáctico adecuado logramos incentivar y cumplir la etapa de aprendizaje en los discentes, brindando una educación de calidad y calidez.

Un recurso puede ser un contenido que implica información y/o un software educativo, caracterizado éste último, no solamente como un recurso para la educación sino para ser utilizado de acuerdo a una determinada estrategia didáctica. De esta manera un recurso, conlleva estrategias para su uso. Estas pueden ser implícitas o explícitas o pueden estar relacionadas con el logro de los objetivos, por ejemplo, ejercitación, práctica, simulación, tutorial, multi o hipermedia, hipertexto, video, uso individual, en pequeños grupos, etc. (Rabajoli, 2012)

En base a la cita expuesta podemos constatar que los recursos pueden ser utilizados como estrategias didácticas que permiten una interacción e independencia de sus actividades, siendo estas plataformas diseñadas para educadores, con elementos audiovisuales, hipermedia, videos y tutoriales que buscan integrar espacios educativos para mejorar el aprendizaje, enfocándose en los modelos educativos de formación y las metodologías activas.

Dentro de las plataformas educativas que se impartirán están:

Educaplay: Partiendo desde la web 3.0 las corrientes tecnológicas relacionadas a la inteligencia artificial, destacándose con rapidez, relevancia y personalización el cual permite la interacción del aprendizaje autónomo. Esta herramienta educativa está orientada a la comunidad formativa con vocación de aprender o enseñar de forma lúdica y así incrementar la motivación a los alumnos fomentados la participación e interacción. El interés de esta herramienta educativa es perfeccionar el ciclo de enseñanza, además, contribuye a la evolución de habilidades, destrezas, y mejor comprensión sobre un determinado tema con un valor pedagógico.

Características:

- Acceso al público de forma online, gratuito y de fácil manejo.
- Facilita el desarrollo de actividades.
- Se adapta el prototipo de actividad a las necesidades de aprendizaje.
- Refuerza contenidos en clases.
- La posibilidad de crear grupos participativos privados en el aula

Tipo de actividades

- **Adivinanzas:** Fomenta la creatividad, el alumno mejora el lenguaje, memoria y lógica.
- **Crucigramas:** Emplea definiciones de palabras escritas, auditivas o a través de imágenes.

Es una actividad divertida y participativa.

- **Sopa de letras:** Juego interactivo de ocio, emplea dos técnicas para llenar espacios vacíos, habilidades con el teclado.
- **Conversación:** Interacción entre dos o más personas, excelente para juegos de roles y mejorar habilidades comunicativas.
- **Dictados:** Desarrollan la escritura y mejoran la ortografía.
- **Actividades adicionales como:** Ordenar letras y palabras; relacionar elementos; crear tests; mapas interactivos y video quizzes, son contenidos educativos en la red.

Ilustración 4 Educaplay



Recuperado por: <https://aporras3.wordpress.com/educaplay/>

Mobyt: Es un recurso educativo gamificado con propuestas lúdicas creados por el docente enfocado a los diferentes contenidos, competencia de la materia, con el fin de mejorar la plataforma de videojuegos educativos para potenciar los métodos, el aprendizaje y de esta forma contribuir con el beneficio de la malla curricular a partir de la gamificación. Dentro de las características principales están: gestión de cursos y contenidos, plataformas de aprendizaje, desarrollo de competencias y gestión administrativa.

Beneficios:

- Plataforma en línea que tiene fácil acceso y es gratuito.
- Herramienta que sirven para elaborar gamificación de forma lúdica.

- Variedad de juegos accesibles.
- Permiten activar el conocimiento mientras se divierte.
- Incentivan y fomenta la superación personal.
- Posibilitan a través de los desafíos aprender diferentes procedimientos.

Tipo de actividades

Portal de videojuegos educativos.

Contenidos interactivos para Classroom y clases virtuales.

Rutas de aprendizajes personalizadas.

Evaluaciones y certificaciones.

Integración con otras herramientas.

Ilustración 5 Mobbyt



Recuperado por: <https://images.app.goo.gl/ArP4Lote3eY9xJ5v8>

Canva: Es una plataforma de diseño gráfico en línea que se utiliza para crear presentaciones y gráficos para redes sociales. Es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños.

Características de Canva

Elementos: Presentan diversidad de plantillas con múltiples diseños que se pueden modificar y adecuar de forma personalizada. Estas opciones son de gran importancia al momento de utilizar algún formato, ya sea de folletería, comunicación digital o hasta invitaciones a celebraciones. También presentan las opciones de formas geométricas, con las opciones de

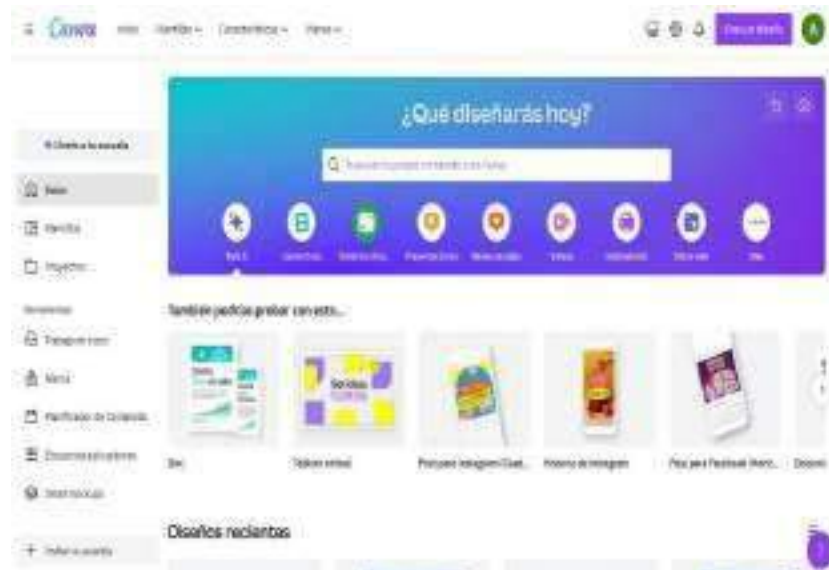
implementar relleno de color o sin relleno, gifs animados, íconos de todo tipo y muchísimas otras elecciones.

Banco de imágenes: Canva presenta variedad de galería de diferentes temáticas organizadas por palabras clave y posibles de encontrar con un examinador. Cuenta con tipografías y diseños de textos muy amplios, llenos de colores y formas. Estos son muy útiles a la hora de personalizar un diseño, aportando características únicas a tus trabajos con la opción de subir fotos desde tu ordenador, añadir música, videos y otros elementos.

Ventajas de Canva

- Crear hojas de trabajo
- Compatibilidad con Dropbox, Google Drive y Google Classroom.
- Diversidad de plantillas
- Trabajos colaborativos
- Creatividad en los diseños
- Fácil acceso y uso
- Integrar a los estudiantes.

Ilustración 6 Canva



Recuperado por: <https://images.app.goo.gl/cP5RxGrKgVdh19jE7>

Importancia sobre Recurso Digital: Se enfoca en el conocimiento del estudiante por el cual pueden ser usados dependiendo del estilo de aprendizaje que se presente en el curso, en si enfatizándose en el intercambio de conocimientos previos y significativos, debido a la formación a distancia el docente utiliza estrategias o herramientas digitales para brindar una adecuada enseñanza a través de actividades interactiva.

La tecnología avanza a pasos agigantados exponiendo temas interesantes dando apertura a nuevas herramientas y aplicaciones de fácil acceso que se deben ir incorporando en el proceso de aprendizaje, pudiendo ser utilizadas en las diferentes disciplinas que el docente imparte por ende debe estar actualizado en el uso de estas aplicaciones tecnológicas.

Impacto en los recursos digitales: El cambio que sufrió la educación a raíz de la pandemia COVID-19, permitió dar grandes cambios en el contorno educativo, a causa de eso los educadores nos vimos obligados a buscar alternativas que posibiliten mantener la formación de los estudiantes y la comunicación afectiva, llegando así a encontrar plataformas tecnológicas que a través de conexión a internet el docente-estudiante podían interactuar, auto educarse y adaptarse en la era digital.

Características de Recursos digitales: Las particularidades del material digital es potenciar el conocimiento de los avances tecnológicos por medio del dinamismo y la interactividad que es el desarrollo de experiencias de aprendizaje, por el cual, los recursos multimedia permiten mostrar presentaciones audiovisuales y su importancia se basa en utilización de elementos lúdicos y recreativos.

Los recursos informáticos en la era digital

El desarrollo y uso de herramientas tecnológicas día a día se va implementando con nuevas tendencias, uno de los recursos más utilizados son las plataformas educativas en las aulas de clases que se pueden dar o administrar por medio de la web, a través de esto se busca reestructurar las unidades didácticas de las diferentes asignaturas para convertir este recurso en un objeto de aprendizaje flexible y así aportar en el conocimiento, afianzando al alumno y docente en este campo digital educativo.

Los sistemas informáticos son cada vez más ubicuos debido a que se transforman constantemente y adoptan diversas funcionalidades a través de diferentes dispositivos y programas educativos que nos ayudan en la enseñanza y aprendizaje, la búsqueda de información está disponible en cualquier formato, sean gráfica, textual o auditiva llegando a convertir en multimedia.

Estas particularidades hacen que estos recursos creen entornos de aprendizaje flexible e interactivo, haciendo que el estudiante tenga control sobre su aprendizaje y sus competencias meta cognitivas. Estas estrategias didácticas hacen que se sientan más motivados en el desarrollo de habilidades e implementen nuevos métodos en las resoluciones de conflictos. Los programas que serán aplicados en la ejecución de este proyecto accederán a crear nuevas formas de impartir la enseñanza, la interfaz que se aplicara ayudara a llamar la atención del estudiante

y despertara la inquietud de descubrir nuevos retos, esto puede conllevar dificultades y un mayor esfuerzo cognitivo, pero todo con una gran satisfacción de los logros alcanzados.

De esta manera debemos tener en cuenta los diferentes estilos de aprendizajes que encontramos en una unidad educativa y de acuerdo a eso buscar la estrategia con instrucción más idónea para poder alcanzar el objetivo o la meta propuesta. En relación a lo expresado la tecnología puede ser usada de una forma auténtica y colaborativa que dan paso a una nueva evolución del conocimiento formando una cultura digital a través de experiencias que vivimos hoy en día en esta época y sociedad tecnológica.

En cuanto a la teoría conectivista, indica que trabajamos mediante una red de conexiones sean estos tecnológicos o de individuos que ayudan y aportan en el conocimiento para fortalecer el proceso de aprendizaje e intercambian información y dan acceso a nuevas conexiones para lograr interactuar con diversos recursos. Prioriza el uso de la tecnología en las aulas para dar apertura a una variedad de recursos digitales que podemos implementar como estrategias didácticas. Dentro del análisis realizado podemos indicar que el aprendizaje digital o virtual es una contribución significativa para el ámbito educativo, por medio de esto podemos avanzar en el enfoque instrumental que nos ofrece explicaciones objetivas y verdaderas.

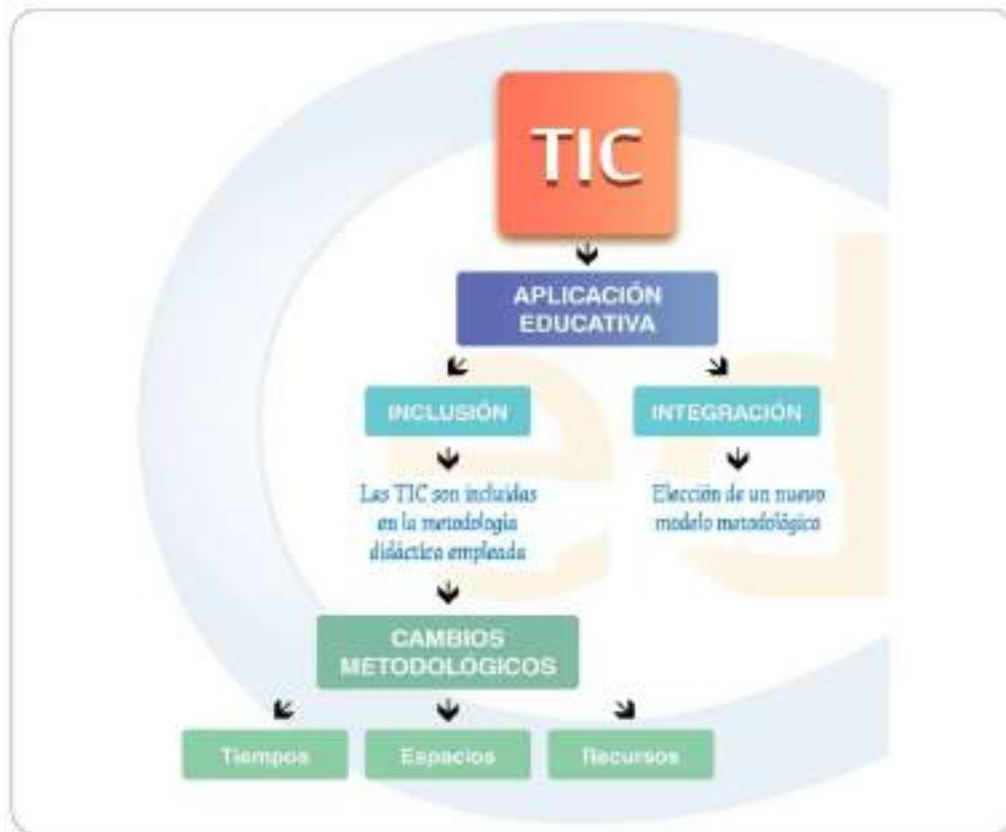
Tecnología educativa

El escritor de la siguiente cita indica “La educación en una sociedad caracterizada por un desarrollo tecnológico avanzado, no deja de sentir el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC-S)” (Cabero, 1999).

Argumentando la cita del autor trata de la educación social direccionada con fines pedagógicos con el fin de mantener una interacción entre pares y fomentar la cultura, también podemos decir que es un avance de progreso en la sociedad por los diferentes saberes de aprendizaje que caracteriza al ser humano.

La conmovición de las tecnologías educativas se enfoca en incorporarlas a las diferentes actividades que se realiza dentro del salón con el uso de herramientas digitales permite al estudiante sea autónomo, el uso de las tecnologías forma parte del método de enseñanza el cual, el docente es un guía, es decir orienta a los estudiantes a intercambiar conocimientos. El reto de las tecnologías se basa en la innovación como: dispositivos digitales, plataformas virtuales, manipulación de los recursos digitales y la parte más esencial costear la inversión de nuevos equipos y sistema: esta técnica es valioso por motivo que el estudiante incluye equipos de información aplicados a los estudios y obtienen beneficios para fortalecer su aprendizaje.

Ilustración 7 TIC



Recuperado por: <https://www.campuseducacion.com/blog/recursos/articulos-campuseducacion/metodologias-activas-por-medio-de-las-tic/>

Las TIC, TAC y TEP en la educación son por motivo que propicia el pensamiento crítico, trabajo colaborativo, innovador e integrador esencia fundamental de la educación virtual dado que son herramientas para mejorar el aprendizaje. Estos tres elementos fundamentan la colaboración y comunicación ya que son parte de dos ejes importantes como el docente y el alumno dado que fomenta el aprendizaje colaborativo y la integración de los educandos en cuestión de eso optimizar y reforzar las enseñanzas, adaptando los múltiples estilos aprendizaje ya que cada niño aprende de diferente forma y se debe buscar la forma de llegar a acceder a los recursos digitales y fortalecer las habilidades y fortalezas en el aula.

Ilustración 8 TIC-TAC-TEP

	TIC	TAC	TEP
Definición	Tecnologías de la información y la comunicación	Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento	Tecnologías del empoderamiento y la participación
Objetivo	Gestionar la información	Construir conocimiento	Compartir conocimiento
Característica	Conjunto de recursos necesarios para manipular la información	Conjunto de metodologías que apoyadas en la tecnología convierten al docente en un guía	Espacios virtuales comunes de trabajo
Importancia	Mejoran y agilizan la eficiencia de los procesos de comunicación	Permiten la atención de la diversidad y la inclusión	Facilitan la interacción entre personas
Herramientas	Hardware y software	Metodologías activas de aula	Entornos colaborativos de trabajo Redes sociales
Ejemplos	Ordenadores portátiles Pantalla digital Altavoces Dispositivos de almacenamiento	Tutoriales de clases Vídeos explicativos Traductores Juegos interactivos	<u>Blogger</u> Páginas webs Foro Yahoo! <u>Edmodo</u> Educamos

Recuperado por: <https://tictactepingles.blogspot.com/2019/02/que-son.html>

Importancia de Implementar la tecnología en la educación

Los recursos digitales tienen una importancia significativa e interdisciplinaria. A continuación, presentamos algunos puntos clave que ayudan a la transformación del proceso educativo:

1. **Acceso a la Información:** Los recursos digitales, permiten tener conexión a una gran cantidad de datos y materiales actualizados desde cualquier lugar y en cualquier momento.
2. **Aprendizaje Personalizado:** Las herramientas digitales permiten incorporar contenido educativo a las necesidades particulares del usuario. Existen plataformas de aprendizaje adaptativo y aplicaciones educativas que pueden ajustar el nivel de dificultad y ofrecer recursos específicos basados en el progreso y el modo de aprendizaje de cada estudiante.
3. **Interactividad y Participación:** Las tecnologías digitales fomentan un aprendizaje más interactivo a través de juegos educativos y entornos virtuales. Esto ayuda a aumentar la intervención del alumno y hacer la evolución de instrucción más atractiva y dinámica.
4. **Colaboración y Comunicación:** Son instrumentos digitales que proponen la cooperación entre profesores y alumnos que mediante plataformas de comunicación se contactan en línea, por foros y espacios de trabajo compartidos. Esto promueve un aprendizaje colaborativo y cooperativo, que permite el intercambio de opiniones y recursos entre alumnos.

5. **Habilidades Digitales para el desarrollo:** El interés de utilizar recursos digitales en la educación es porque ayuda a los educandos a incrementar las habilidades tecnológicas esenciales para la sociedad, como la competencia digital, la gestión de información y el pensamiento crítico.
6. **Optimización de Recursos:** La digitalización ayuda a reducir los costos al eliminar la necesidad de materiales físicos, como libros de texto y otros recursos impresos.
7. **Evaluación y Retroalimentación:** Permiten una evaluación más eficiente y detallada del progreso del estudiante. Los procedimientos de gestión pueden proporcionar retroalimentación inmediata y permitir a los docentes seguir de cerca el desempeño y reforzar las áreas que lo ameriten.
8. **Fomento de la Creatividad:** Las tecnologías digitales ofrecen herramientas para la creación de contenido, como software de creación de imágenes a través de plantillas digitales, edición de cinematografía y programación, que pueden animar la creatividad y la innovación del estudiante.

Para concluir, la combinación de tecnologías en la educación no solo mejora la accesibilidad y la calidad del aprendizaje, sino que también prepara a los educandos que forman parte de un futuro en el que la competitividad digital será cada vez más crucial. Sin embargo, es importante implementar estos recursos de manera equilibrada y equitativa asegurando que todos los estudiantes se beneficien de las oportunidades que ofrecen.

Aporte a la educación basado a las teorías filosóficas

Aprendizaje basado en el constructivismo

Según los aportes de Vygotsky acerca del Constructivismo nos indica que:

“El aprendizaje no solo consta de una acumulación de conocimientos, sino que es el mismo aprendiente, a través de su experiencia y de la interacción con los otros, el que construye esos conocimientos y los adapta a los que ya tiene. Es decir, se convierte en aprendizaje significativo.” (Alonso, 2019)

En relación a las teorías brindadas por el filósofo Lev Semionovich Vygotsky acerca del constructivismo se enfoca en la adquisición del aprendizaje, por medio del conocimiento, interacción social y del medio en el que se desenvuelve. Considerando propicio que los estudiantes generan su propio conocimiento establecen acciones sustanciales en el aprendizaje, por lo tanto, se guían de los contenidos previos para interactuar en clases siendo parte del campo educacional.

La interacción permite en el aula una comunicación abierta para conocer si el estudiante recuerda temas tratados en la anterior clase, en caso de presentar déficit de conocimiento se procederá a la retroalimentación, utilizando ejemplificación dando propicio a una comunicación abierta dentro aula. Entre los factores más comunes en esta estructura es el alumno como investigador, el docente como guía. Por medio de las habilidades de pensamiento y razonamiento son parte del proceso cognitivo tiene el objetivo de optimizar la capacidad de aprender y adquirir nueva información.

La función del docente en esta teoría de aprendizaje se presenta como mediador, guía, facilitador que ayuda al estudiante o aprendiz a realizar sus actividades en clases como talleres, exposiciones, investigaciones siendo el estudiante quién de paso a la autonomía o independencia educacional.

Enfoque del aprendizaje colaborativo

“Aprendizaje colaborativo es el desarrollo de personas autónomas y reflexivas” (Azucena Hernández Martiín, 2011). El autor interpreta que el alumno puede tener a cargo su propio aprendizaje sin necesidad de seguir pasos, es decir, brindamos libertad al alumno de permitirse aprender por sí mismo, de este modo, formados estudiantes más autónomos y mejores preparados para su función laboral y la vida en general, el escolar se convierte en agente de aprendizaje y fomenta su propio entorno.

El estudiante puede propiciar sus conocimientos en el campo interno y externo del aula, por ello, es oportuno el sentido de la independencia para fortalecer su desarrollo cognitivo el cual provoca la innovación, da paso a un pensamiento libre, donde encuentra técnicas de aprendizaje acorde a su propósito.

A continuación, se presentan los 5 principios del aprendizaje colaborativo.

- 1. Interdependencia positiva:** Se utiliza para describir la doble responsabilidad que tienen los miembros de un grupo cooperativo: realizar la tarea asignada y garantizar que los demás también lo hagan.
- 2. Interacción estimuladora:** Los estudiantes tienen que colaborar en una tarea que estimule el éxito colectivo, compartiendo recursos y apoyándose, ayudándose, motivándose y reconociéndose por su esfuerzo en aprender.
- 3. Habilidades interpersonales y de equipo:** Conocidas como competencias transversales o habilidades blandas, también se las define como destrezas individuales y sociales con las que cuenta un individuo a la hora de interactuar con la comunidad propiciando relaciones estables en un contexto determinado.

4. Responsabilidad individual y grupal: Se fundamenta en un aprendizaje colaborativo tanto individual o grupal; es decir, con esta técnica permite que los alumnos asimilen conocimientos juntos y compartan ideas, para tener un buen desempeño frente a la sociedad.

5. Procesamiento grupal: Este proceso permite que la participación entre estudiantes y el aprendizaje ocurra mediante la formación de grupos participativos.

Recuperado por: <https://blog.up.edu.mx/prepaup/femenil/5-principios-del-aprendizaje-colaborativo>

Ilustración 9 El aprendizaje colaborativo



Recuperado por: <https://guiadocente.net/el-aprendizaje-colaborativo-v-el-aprendizaje-cooperativo-en-el-ambito-educativo/>

Tipos de aprendizajes colaborativos

- **Aprendizaje colaborativo:** Permite formar grupos de trabajo para tratar un tema de interés y su función es incorporar a los integrantes a participar, trabajar y brindar opiniones para finalizar el trabajo asignado.
- **Aprendizaje colaborativo formal:** En este caso la actividad está pensada por el docente para promover una mayor colaboración entre los alumnos que trabajan hacia un objetivo común de completar una tarea.

- **Aprendizaje colaborativo informal:** Se enfoca a los estudiantes en un concepto concreto de lo que se ha impartido en el aula.

Ejemplos de aprendizaje colaborativo

1. **Grupos de debate:** Es una técnica que permite el debate de un tema específico respetando los diferentes roles en la confrontación de posiciones a través de argumentos verídicos que evidencien y justifiquen la veracidad del tema.
2. **Grupos de estudio:** Es un conjunto de participantes que reciben las mismas intervenciones o que no reciben ninguna intervención, de acuerdo con el protocolo del estudio.
3. **Creación de proyectos de colaboración.** Da pauta al estudiante a ser agente investigador y que exponga su criterio personal, garantizando su trabajo.
4. **Talleres de intercambio de habilidades.** Es un proceso en el que las personas o las empresas intercambian su experiencia, tiempo o habilidades con otros.

Recuperado por: <https://www.unir.net/ciencias-sociales/revista/aprendizaje-colaborativo/>

Habilidades Pedagógicas

Son aquellas que te ayudan a enseñar, comunicarte y conectar con tus estudiantes de manera efectiva. Algunas de estas habilidades incluyen la empatía, la habilidad para explicar conceptos de forma clara y comprensible, la paciencia, la capacidad para motivar y adaptarse a la diversidad de necesidades de aprendizaje, entre otras.

El siguiente autor nos indica que “El carácter de disciplina principal integradora exige que el trabajo metodológico promueva las relaciones interdisciplinarias, las que deben ser analizadas desde la ubicación de las disciplinas y asignaturas del currículo de la carrera educación” (Carranza, 2023).

El autor en base al tema infiere sobre la disciplina del docente con sus estudiantes, el dominio de aula, la comunicación afectiva para llegar a ellos de forma empática y humanística sin perder la percepción de autoridad como docente. La puesta en marcha de estos materiales didácticos en el aula facilitando su aprendizaje influye mucho en los conocimientos de los saberes previos para que el receptor responda de forma directa y brinde temas de debate en el aula, también podríamos decir que el currículo educativo debe de ser actualizado y socializado con los docentes para replicar con los estudiantes y tener como resultado una educación continua de esta forma evitamos el rezago escolar.

Desarrollar habilidades pedagógicas implica un proceso continuo y constante de aprendizaje, para que los educadores desarrollen ambiente enriquecedor deben interactuar con los

estudiantes y fomentar aprendizaje positivo y productivo que impacten directamente en la eficacia del proceso de enseñanza.

Entre las habilidades claves podríamos mencionar: diseño de lecciones que definan objetivos claros con actividades didácticas y criterios de evaluación, gestión del tiempo que ayude a organizar y cubrir todo el contenido de la clase, ajustar los contenidos a las necesidades del contexto, empleo de material didáctico y tecnológico que apoyen al aprendizaje por medio de una comunicación efectiva.

Ilustración 10 Características sobre las habilidades pedagógicas



Recuperado por: https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Habilidades-docentes-para-los-retos-del-presente_fig1_352709598

Tipos de habilidades

1. Habilidades del pensamiento, permite desarrollar el proceso mental a través de la análisis, comparación, interpretación, clasificación y descripción.
2. Habilidades del procesamiento de datos, influye en la formación del aprendizaje.
3. Habilidades de la comunicación, comprensión de la expresión sea escrito u oral.
4. Habilidades profesionales, fomenta la comunicación activa y el desenvolvimiento del pensamiento crítico.

Importancia

Las habilidades pedagógicas de los docentes son muy importantes para el éxito en la enseñanza. Algunas habilidades clave incluyen la capacidad de comunicarse de manera efectiva, adaptar el

tema para compensar las dificultades particulares de los estudiantes, adaptándose a un ambiente inclusivo y de apoyo, utilizar diversos métodos de enseñanza, evaluar el avance de los colegiales y brindar retroalimentación significativa. También es crucial que los docentes sean capaces de avivar la curiosidad, la imaginación y el amor por el aprendizaje en sus escolares. Además, un docente con habilidades pedagógicas sólidas puede fomentar la escucha activa desarrollando la criticidad, la autonomía y el amor por el aprendizaje en sus alumnos, lo que a su vez contribuye a su desarrollo integral.

Por tanto, las habilidades pedagógicas bien desarrolladas son esenciales para el triunfo académico y personal de los discentes, así como para el progreso general de la sociedad.

Componentes: Dentro de los componentes de las habilidades pedagógicas tenemos:

Manejo de Tecnologías

“La implementación de tecnologías han desarrollado cambios en los métodos de enseñanza e incluso con la forma de concebir el aprendizaje y la enseñanza, donde cada vez más es el propio alumno quien toma el control del proceso” (Adriana Margarita Meza Meza, 2002).

Podríamos decir que la tecnología ha beneficiado a la educación en los trabajos grupales con la implementación de la plataforma Zoom, optimizando el tiempo, por ejemplo: con el desarrollo de archivos en línea, flexibilidad en los trabajos y adaptación de los contenidos, presentación de diapositivas y videos.

Diseñar y dominar la metodología

“La tradición filosófica la distingue en cuatro formas diferentes de conocimiento: empírico, también llamado vulgar, que es el conocimiento popular, a metódico y sistemático, a través del cual el hombre común conoce como son los hechos y su orden aparente; científico, a partir el cual metodológicamente trasciende de fenómeno, se conoce de las causas o leyes que lo rigen. Filosófico, constituidos de los principios relativos a las categorías esenciales del conocimiento común a todas las ciencias; teológicas, referente a la revelación de Dios, entendido como un cuerpo dogmático en el que la razón queda al servicio de la fe.” (Vilchis, 2002)

Las corrientes filosóficas en la educación se enfocan en el positivismo, marxismo y el existencialismo el cual fomenta el pensamiento crítico y autónomo impulsando la creatividad del estudiante. La metodología en la educación presenta procedimientos y acciones organizadas y planificadas por parte del docente para ser implementadas en el aula por consiguiente podemos decir que el conocimiento empírico se basa en el planteamiento de una hipótesis y la

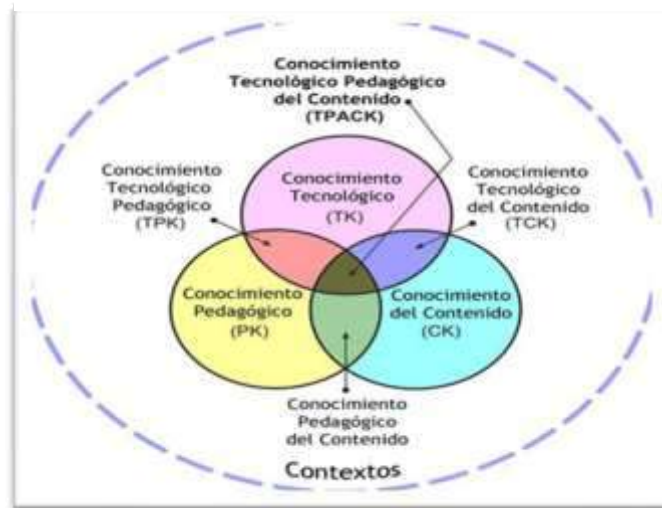
verificación del mismo como resultado la recopilación de datos y la construcción del conocimiento de un determinado hecho o fenómeno.

El conocimiento popular se basa en recursos epistemológicos que utiliza la gente común para explicar sus ideologías, el punto de vista del conocimiento filosófico nace de las meditaciones y el movimiento sistemático que consiste en el análisis. Estos apartados son de vital importancia el cual permite que el estudiante y docente se convierta en investigadores e innovadores.

Formación Profesional

“Se plantea un reto a los profesionales puesto que surgen nuevos aprendizajes lo que implica un cambio en las practicas docentes, a través del cual organiza las inteligencias colectivas y motiva a los estudiantes a ser más responsables”. (Martínez, 2014) La formación profesional se refiere a la educación y capacitación específica que una persona recibe para desempeñar un trabajo o una profesión en particular. Esta formación puede ser adquirida a través de una variedad de caminos, como la educación técnica, la formación profesional, los programas de aprendizaje, los cursos universitarios o cualquier otro tipo de capacitación especializada. La formación profesional tiende a estar más enfocada en habilidades prácticas y conocimientos específicos relacionados con una ocupación o industria en particular.

Ilustración 11 Modelo TPACK



Recuperado por: <https://canaltic.com/blog/?p=1677>

Permite el dominio adecuado de diferentes recursos tecnológicos para obtener una educación positiva, dando amplitud y la utilización de diferentes herramientas digital facilita el aprendizaje ya que van aprender por medio de la búsqueda de información en el cual se toma en consideración los siguientes aspectos: Flexibilidad tanto el docente como el estudiante en la búsqueda de contenidos, en cambio la versatilidad permite realizar diferentes trabajos como

video, la interactividad descubre nuevos contenidos y la conectividad permite aportar a un tema específico.

La comprensión pedagógica del contenido en la formación docente nos muestra como guiar a los estudiantes e interpretar sus acciones e ideas, organizando su enseñanza de manera más efectiva y dirigiendo sus tácticas pedagógicas hacia una representación del contenido más adecuada. Se define como integración de conocimientos propios del profesor que conducen a la relación intrínseca con su desarrollo profesional.

Capacitación Docente

La capacitación docente o también conocido como formación profesional es un componente que fortalece la retroalimentación, permite a los docentes prepararse y potencializar saberes, habilidades y actitudes para poder contribuir eficazmente en la alineación de los estudiantes por medio de un aprendizaje colaborativo y cooperativo.

Importancia: Es importante porque ayuda a mejorar las prácticas pedagógicas y sus propias competencias profesionales permitiéndoles tener una ventaja de la innovación tecnológicas para aplicar en la enseñanza y se desenvuelvan con éxito en el ámbito profesional.

Directrices: Los programas o talleres de capacitación se basan en las siguientes directrices:

- Promover la necesidad del cambio, en cuanto a la visión de la educación.
- Causar una renovación metodológica a través de diferentes técnicas de estudio.
- Favorecer innovaciones pedagógicas para fomentar la creación de recursos didácticos y lúdicos.
- Mejorar el ambiente a nivel institucional por medio de la parte afectiva y el clima laboral.
- Potenciar la correcta utilización de los recursos digitales para innovar las destrezas.
- Desarrollar metodologías participativas dando paso a la implementación de programas educativos enlazados a la investigación científica.

Enseñar y aprender en el mundo digital

El intérprete de esta cita indica que “La escuela ha dejado de ser el único lugar de legitimación del saber, pues hay una multiplicidad de saberes que circulan por otros canales y no le piden permiso a la escuela para expandirse socialmente” (Barbero, Jesús Martín, 2002).

Hoy en día estos medios tecnológicos siguen en constante crecimiento, podemos observar que no solo tenemos una vía de comunicación, sino que contamos con una amplia variedad de plataformas y dispositivos los cuales nos mantienen comunicado, siendo esta comunicación ubicua la que permite estar presente en todas partes de diferentes formas.



Hablamos de innovación al implementar nuevos recursos o plataformas tecnológicas en las aulas que permiten tener una relación más afectiva entre el docente y estudiante, implementando modernas estrategias didácticas y reforzar el proceso de aprendizaje, orientándolos al mundo digital que tenemos y en el cual debemos mantenernos constantemente actualizados.

El mundo digital en el ámbito educativo está forjando una cultura promoviendo una alfabetización científica y tecnológica, proporcionando y creando una ciudadanía activa capaz de desenvolverse en la sociedad digital, a través de plataformas y aplicaciones como CANVA, MOBBYT y EDUCAPLAY, buscamos dar un cambio al campo estudiantil volviendo las clases más interactivas y llamativas, de esta forma mejorar el aspecto educativo en el entorno.

La tecnología está siendo implementada en los salones de clases a través de las TIC y diferentes modelos educativos que plantean aprendizajes online, buscando diferentes alternativas de acuerdo al contexto en el que se encuentra la institución, realizando una selección efectiva de recursos digitales y la aplicación de los mismos.

El integrar estos recursos facilita al docente profundizar de una forma más lúdica sus enseñanzas y permite al estudiante desempeñar a plenitud su rol de aprender, experimentar nuevos cambios en base a estrategias didácticas diferentes conlleva a integrar estos contenidos de una forma adecuada.

1.4. Marco Legal.

En esta información se sustenta el punto de vista de las bases legales:

Constitución De La República Del Ecuador

Art 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. 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 derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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. (Ecuador, Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Ley Orgánica De Educación Intercultural

La Ley Orgánica De Educación Intercultural plantea en su:

Capítulo Cuarto. - De Los Niveles De Gestión De La Autoridad Educativa Nacional

Art 34. Funciones: Literal C. Participar activamente en la formulación, elaboración de planes y programas de prevención y contingencia de riesgos y seguridad ciudadana.

Capítulo Tercero. - Del Escalafón Docente

Art. 128.- Del desarrollo profesional. - El desarrollo profesional de los y las docentes del sistema educativo particular conduce al mejoramiento de sus conocimientos, habilidades, competencias y capacidades que les permitirán ofrecer un mejor servicio educativo. Los y las docentes de las instituciones educativas particulares podrán participar en los procesos de formación continua ofrecidos por la Autoridad Educativa Nacional. (educación, 2015)

Código De La Niñez Y Adolescencia

Art. 37- Derecho a la educación.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos. (Ecuador, Código de la Niñez y Adolescencia, 2003)

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN PARA EL DESARROLLO Y ESTUDIO DIGNÓSTICO

En el siguiente capítulo narramos las metodologías implementadas en el proyecto de investigación, justificando las variables, las herramientas o instrumentos y las estrategias metodológicas utilizadas para identificar el dominio de recursos digitales que poseen los educadores de la institución del nivel superior.

2.1 Operacionalización de las variables

En el presente proyecto se va definir los conceptos de las variables dependiente e independiente que están especificadas en este estudio, el cual es de vital importancia, “a través de ellas se precisan los aspectos y elementos que se quieren cuantificar, conocer y registrar con el fin de llegar a conclusiones” (Freire, 2019).

El autor sintetiza que las variables tienen información conocida, también llamada estímulo o input, en cual el investigador manipula los efectos de la investigación o variable desconocida planteada como hipótesis, por otra parte presenta los tipos de variables que se puede cuantificar por medio de un intervalo y se subdivide en variables continuas que son parte de las estadística donde se presenta el margen de error y las variables discretas abarca el conjunto de datos números que son parte del marco metodológico, con la intención de analizar y contrastar los resultados obtenidos de las muestras presentando posibles soluciones de este caso en estudio. A continuación, se va especificar los elementos: entre ellas esta definir conceptos de las variables el cual permite conocer el objeto o fenómeno que son parte del marco teórico. La dimensión se basa en las características de las variables; en cuanto a los indicadores es la representación numérica que permite ser comparada con otros resultados, con respecto a los instrumentos son las herramientas que el investigador puede emplear y la escala de valoración es parte de las variables discretas y continuas, su característica se basa en: la escala nominal que trata solo de variables no numéricas y la escala ordinal que es aquella que está en un orden relativo. A continuación, la escala de intervalo se presenta en orden y se representa en intervalos equivalentes, por otra cuestión con las siguientes recapitulaciones que son la masa, el peso, la distancia, el tiempo estas se miden en la escala de razón.

En el siguiente cuadro presentamos la tabla de Operacionalización de las variables según: (Coronel-Carvajal, 2023)



Recuperado por: <https://www.euroinnova.edu.es/blog/recursos-digitales>

Tabla 1 Operacionalización de una variable compleja

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESCALA DE VALORACIÓN
Plan de capacitación docente.	<ul style="list-style-type: none"> -Contenido del Curso -Metodología de Enseñanza -Duración y Estructura -Recursos y Materiales -Evaluación y Seguimiento 	<ul style="list-style-type: none"> *Cumplimiento de los objetivos. *Formación académica *Innovación tecnológica *Actualización docente 	Encuesta: Estudiantes Entrevista: Docentes	Escala ordinal
VARIABLE DEPENDIENTE:				
Fortalecimiento de habilidades pedagógicas	<ul style="list-style-type: none"> -Diseño y Planificación de Clases -Uso de Recursos Digitales -Metodologías de Enseñanza -Evaluación y Retroalimentación -Interacción y Comunicación -Adaptación y Flexibilidad 	<ul style="list-style-type: none"> *Trabajo autónomo *Trabajo colaborativo *Metas de aprendizaje *Brechas de contenidos *Herramientas de evaluación 	Actividades para los estudiantes	Escala de razón

2.2 Enfoque de la investigación

Este proyecto define a la exploración como bases de la ciencia para adquirir un razonamiento científico a través de las contribuciones de la metodología y se basa en el descubrimiento y búsqueda de resultados el cual se enfoca en los métodos de investigación como parte primordial. Según el autor menciona que “A lo largo de la historia de la ciencia han surgido diversas corrientes de pensamiento y diversos marcos interpretativos, como el realismo y el constructivismo, que han abierto diferentes rutas en la búsqueda del conocimiento” (Hernández, Méndez y Mendoza., 2014). Sintetiza la indagación como el realismo, la dialéctica materialista y la fenomenología, estos son las tres directrices filosóficas del método científico y la investigación didáctica basados en paradigmas; con relación a la realidad podríamos decir que los diferentes marcos explicativos se basan a las diferentes formas de recepción de datos y observación sobre la información. El realismo a causa de la investigación es una visión ideológica de modo que la creación puntualizada en la ciencia es real independientemente de cómo se pueda descifrar y el constructivismo basado en la teoría, tanto como el método de enseñanza que son rutas de aprendizaje que tienen un gran valor pedagógico porque hacen más accesible el contenido para los estudiantes. A continuación, presentamos la definición del enfoque mixto aplicado en el proyecto.

Enfoque mixto: En base a este enfoque nos indican que “Se utiliza con frecuencia ya sea de manera simultánea el muestro puedes ser probabilístico o guiado por un propósito” (Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P., 2014). Por medio del enfoque mixto se puede verificar la información adquirida, a través de las herramientas de investigación usadas durante esta etapa, en el cual se trata de validar o corroborar los resultados obtenidos con otros métodos. Tomando en consideración que el enfoque cualitativo trata sobre la recopilación de datos no numéricos, además, los resultados se enuncian en palabras y el cuantitativo, se define como un proceso que por medio de la utilización de estas herramientas, tanto estadísticas como matemáticas permiten cuantificar el problema de la investigación.

Podemos indicar que estas variables cualitativas nos facilitaron realizar el análisis de las preguntas planteadas de la entrevista a los educadores de la institución Anne Sullivan sobre las técnicas digitales en la educación, en esta parte podemos definir fragmentos necesarios que nos ayudan a conocer las recomendaciones, de esta forma poder implementarlas en este proyecto educativo. Por medio de las variables cuantitativas se realizó las encuestas a los estudiantes que nos ayudaron a conocer cuál es el manejo de los recursos digitales en el aula por parte del

educador, a través de esto se pudo definir el estado actual que presentan los docentes y las estrategias en el curso.

Para finalizar el enfoque mixto podemos indicar que la importancia radica en el entendimiento de los fenómenos estudiados en el área investigativa, además de mostrarnos las dimensiones con las cuales podemos trabajar en el estudio del caso, de manera más profunda.

2.3 Alcance de la investigación

En esta fase se delimita el alcance exploratorio y descriptivo, el cual, detalla la idea a defender de la presente investigación, a través de un estado de diagnóstico inicial que se realizó por medio de una ficha de observación, se logró conocer la necesidad de la institución con el empleo de los instrumentos de recopilación de información, encuesta y entrevista se planteó una propuesta de elaborar un plan de capacitación para fortalecer las habilidades pedagógicas mediante el uso recursos digitales como plataformas educativa con el fin de mejorar el ámbito educativo.

Se detallan las siguientes definiciones:

Investigación exploratoria: Como primer punto podemos ver lo que nos dice el autor que esto “Se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado” (Arias, 2012). A través de esta investigación se exploró un ambiente en el cual se identificó el objeto de estudio, esto nos permitió elaborar un diagnóstico y definir conceptos de las variables presentadas para tener claro el objetivo.

Investigación descriptiva: Se puede decir “Consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (Arias, 2012). En base a esta cita se puede indicar que en la descripción se pudo encontrar las cualidades y características que nos permitieron desarrollar la investigación, con un enfoque sistemático como es la recepción de información, análisis y presentación de datos.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

En este ensayo se desarrolla la declaración acerca de los tipos de indagación que se van utilizar para recabar datos primarios y justificar su importancia, este trabajo investigativo hace énfasis en la investigación de campo, donde brinda la apertura de la manipulación de las variables que se basa en el estudio longitudinal se encarga de recopilar información oportuna.

En esta parte se justifica la importancia de la aplicación de los tipos de investigación, para conocer los parámetros confiables de la idea a defender determinando el bosquejo del problema y enfocándonos en la solución.

Se define el siguiente concepto:

Investigación de Campo: Podemos indicar que nos permite el estudio en sitio donde se enfoca la recepción directa y la observación de los datos donde ocurrió el fenómeno de estudio, este método proporciona una perspectiva completa para mejorar la validez de hallazgos en la investigación.

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Comenzaremos por contextualizar los métodos empleados en el área investigativa, en el cual se definen tres etapas importantes para el desarrollo del mismo, por medio de estos métodos se busca alcanzar y especificar las teorías, los hechos o fenómenos, la implementación de metodologías a través de la teoría de la estadística en la educación.

A continuación, se presentan los métodos utilizados:

Método teórico: Podemos empezar diciendo lo del autor que “Permiten revelar las relaciones esenciales del objeto de investigación no observables directamente, cumpliendo así una función gnoseológica importante al posibilitar la interpretación conceptual de los datos empíricos encontrados, la construcción y desarrollo de teorías” (Luis Del Sol, Evelyn Tejada C., Juan Mirabal D., 2017). Este método teórico nos permite contribuir en la investigación y a través de conceptos poder validar los datos y hechos, para poder analizarlos, explicarlos y comprenderlos de esa forma llegar a los argumentos de la resolución del problema propuesto.

Se detallan los instrumentos utilizados en el método teórico:

- **Enfoque en Sistema:** Este enfoque nos permitirá comprender la investigación como un conjunto de elementos interrelacionados (causa-efecto), que proporciona la resolución de conflictos planteados para alcanzar el objetivo de la investigación.
- **Analítico – sintético:** Permite realizar el análisis del fenómeno que se está investigando, también, definir cada una de sus variables y emitir juicios críticos.
- **Modelación:** Es la representación de la situación real de la causa y efecto. Se divide en dos fases como son la primera que es la caracterización de un elemento u objeto y la segunda que se basa en los elementos del entorno.

Método empírico: Es un instrumento el cual nos ayudó en la recopilación de información en el campo que se va a estudiar, el siguiente autor lo define como “Se utilizan para descubrir y acumular un conjunto de hechos y datos como base para diagnosticar el estado del problema a investigar” (López Falcón, A. L. & Ramos Serpa, G., 2021). A continuación, se detalla los métodos aplicados en este estudio.

- **Ficha de observación:** Consiste en observar atentamente por medio de un instrumento de investigación, que es la ficha de observación, por el cual, facilita realizar un levantamiento de información para poder detectar las falencias.
- **Entrevistas:** Se desarrollará una guía de entrevista para la recopilación de datos dirigidas a docentes de las diferentes áreas del campo educativo para poder obtener información verídica.
- **Encuestas:** Se elaborará un conjunto de preguntas relacionadas al estudio del caso para conocer el desenvolvimiento referente a los recursos digitales usados en los salones de clases, este mecanismo se empleó a un porcentaje de escolares de Educación Básica Superior por medio de un Google forms.
- **Análisis de contenido:** Es un enfoque investigativo versátil que se basa en la lectura y da paso al análisis temático y profundo de las preguntas realizadas a los docentes el cual nos permite identificar las variables por medio de utilización de las herramientas investigativas.
- **Socialización del plan de capacitación:** Se desarrollará una planificación con ayuda de un cronograma para capacitar a los profesores del nivel de Básica Superior de la Institución “Anne Sullivan”, para reforzar prácticas pedagógicas en los docentes de la acerca del uso de los recursos digitales.
- **Implementar el taller de capacitación:** Se desarrollará una guía a través de presentaciones sobre plataformas educativas que estará dirigido a los docentes de la Unidad Educativa “Anne Sullivan” para actualizar los conocimientos y fortalecer las habilidades.

Métodos estadísticos: Se basa en el razonamiento mediante la aplicación de la media aritmética del estudio de una variable cuantitativa el cual permite interpretar los datos y realizar el cálculo de una población encuestada, por medio de este método se pudo realizar el análisis de las respuestas brindadas por parte de los docentes y estudiantes, con esto se puede contabilizar el número de conjunto de datos que están repetidos y a su vez proponer futuras soluciones.

- **Análisis Descriptivo:** Nos permite relatar las tendencias claves en los informes existentes a través de este análisis se pretende determinar el uso del recurso digital por parte de los educadores del nivel de Básica Superior.
- **Análisis Inferencial:** Este análisis nos permite conocer los intervalos de confianza sobre la población y la muestra.

2.6 Instrumentos derivados de la investigación

Se enlista los instrumentos que fueron aplicados en la presente investigación para resolver la problemática planteada.

Ficha de observación: Es un recurso que está diseñado en base a un modelo de una lista de cotejo para recopilar información sistemática, en la Unidad Educativa Fiscal “Anne Sullivan” se aplicó este instrumento para recabar información y detectar las falencias en el área de estudio.

Entrevista: En este instrumento se presenta preguntas abiertas con el fin de tener una comunicación amplia esto nos ayudó a dialogar de forma abierta con los educadores, para esto, se realizó una guía de preguntas para conocer datos relevantes de las estrategias utilizadas en los salones de clases de las diferentes áreas.

Análisis de contenido: Permite interpretar las diversas respuestas de las entrevistas realizadas y codificar datos obtenidos por parte de los usuarios.

Encuesta: El presente instrumento consta de un banco de preguntas con opciones de respuesta que permite conocer las debilidades y fortalezas de la Unidad Educativa, para este instrumento se trabajó con el 45% de estudiantes y se procedió a realizar la encuesta mediante un formulario de Google Forms.

Socialización del plan de capacitación: A través de un plan de capacitación se reforzará contenidos relacionados a los recursos digitales para alcanzar el objetivo planteado en el presente proyecto.

2.7 Delimitación de la población y muestra

El presente trabajo tiene una población de 20 docentes y 150 estudiantes de la jornada vespertina, pertenecientes a la Unidad Educativa “Anne Sullivan”, cantón Guayaquil, provincia Guayas, país Ecuador. Se aplicó el muestreo no probabilístico, se escogieron 10 profesores de Básica Superior, que presentaron una incidencia en el uso de los recursos digitales y 30 estudiantes que ayudaron en la encuesta para definir la necesidad de la Unidad Educativa.

2.8 Descripción de la metodología: Implica la descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito

En esta parte se trabajó con el método teórico el cual nos permitió realizar un breve análisis de las variables planteadas a través del enfoque se pudo conseguir el objetivo propuesto de la investigación, el sistema analítico-sintético se centró en la importancia del proceso de investigación y la modelación permitió descubrir las cualidades del objeto analizado.

Estas técnicas empíricas como la ficha la observación, la entrevista, la encuesta a usuarios y talleres de socialización nos permitieron desarrollar las capacitaciones virtuales para mejorar

las habilidades pedagógicas de los docentes. Los métodos estadísticos como el análisis descriptivo e inferencial permitieron descubrir la información cualitativa y cuantitativa para establecer conclusiones y argumentar las recomendaciones según la propuesta para el mejoramiento de la etapa educativa impartida por los educandos de la institución en la cual se está desarrollando la investigación científica.

Etapa de estudio teórico

A través de los antecedentes analizados en el capítulo 1, se pudo definir las variables tanto dependiente como independiente en este caso son las siguientes:

Variable independiente: Plan de capacitación docente.

Variable dependiente: Fortalecimiento de habilidades pedagógicas.

Una vez especificadas las variables se fundamenta cada una de ellas, con contenidos teóricos y ejemplificación para complementar su aporte en la investigación.

Etapa de diagnóstico inicial

El estado de situación inicial se pudo trabajar con una ficha de observación, mediante este instrumento y un estudio de campo se conoció el preámbulo atractivo sobre el tema el cual permitió definir el problema y la idea a defender, planteando objetivos que ayuden a desarrollar la propuesta, por medio de la población y muestra se realiza el levantamiento de información aplicando los instrumentos de investigación dando paso a sacar conclusiones y dar recomendaciones.

Etapa de modelación de la propuesta

En esta fase se presenta la solución ante el problema planteado para mejorar el déficit que se presentó en la investigación desarrollada. Acogiendo la sugerencia de elaborar un esquema de capacitación docente del nivel de Básica Superior en la institución Anne Sullivan, desarrollando una estructura básica que complemente los temas a tratar para actualizar la fase de enseñanza y aprendizaje.

Etapa de Diagnóstico final o Validación de la Propuesta

Por medio del Vicerrector académico se dio la apertura necesaria para realizar la investigación empírica y la implementación de la propuesta planteada en el proyecto, el cual, trata de un plan de capacitación docente. Se elaboró un cronograma para la capacitación, podemos acotar que este diseño está basado en los lineamientos según el Ministerio de Educación, el cual está dividido por módulos para una mejor acogida y comprensión del tema y sea replicadas en las aulas de clase. Adicionalmente fue valorada por agentes expertos especialistas en el área que

dieron su apreciación y aceptación de la propuesta para ser implementada en la unidad educativa.

2.9 Presentación de los resultados de estudio diagnóstico del estado inicial y actual

Por medio de la ficha de observación se pudo analizar y conocer el estado inicial de la Unidad Educativa, a través de esto se pudo realizar el respectivo informe y se detectó los desconocimientos que tenían los docentes sobre la tecnología, específicamente sobre los programas educativos que se emplean en las aulas de clase, también se descubrió las debilidades pedagógicas que no permitían favorecer el entorno educativo y dificultaba el aprendizaje en los estudiantes.

Como segunda fase se empleó los instrumentos que contribuyeron en la recepción de datos: se aplicó encuesta en línea a estudiantes del cual se presentó la tabulación de datos, la representación del gráfico y los análisis estadísticos, también se desarrolló entrevista a docentes y se interpretó las respuestas que nos ayudaron a conocer la eficacia del uso de estos recursos digitales y de esta manera tener un mejoramiento del proceso de aprendizaje en los alumnos por parte del docente.

Para constancia, se detallan los materiales que se aplicaron en la investigación.

- La encuesta fue ejecutada a los alumnos para conocer si los docentes implementan la tecnología en sus clases.
- La entrevista realizada a los docentes se dio para conocer el empleo que dan a los recursos tecnológicos y la relevancia en la educación.

Encuesta

Dirigida a los discentes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Anne Sullivan

1. Considera importante que el docente implemente recursos educativos tecnológicos en el aula.

Tabla 2. Pregunta 1 de la Encuesta

VARIABLES	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
De Acuerdo	30	100%
En Desacuerdo	0	0
Total	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villon Suarez

Interpretación: El resultado de esta pregunta a los estudiantes de básica superior revela que el 100% están de acuerdo con la implementación de recursos digitales en el aula de clase, estos resultados respaldan la importancia que tiene el proyecto investigativo en cuanto al manejo de recursos digitales.

Ilustración 12. Pregunta 1 de la encuesta

30 respuestas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villon Suarez

2. De los siguientes recursos digitales educativos, ¿Cuál de ellas conoce o con cual ha trabajado?

Tabla 3. Pregunta 2 de la Encuesta

VARIABLES	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Educaplay	3	10%
Canva	21	70%
Mobbyt	0	0%
Ninguno	6	20%
Total	30	100%

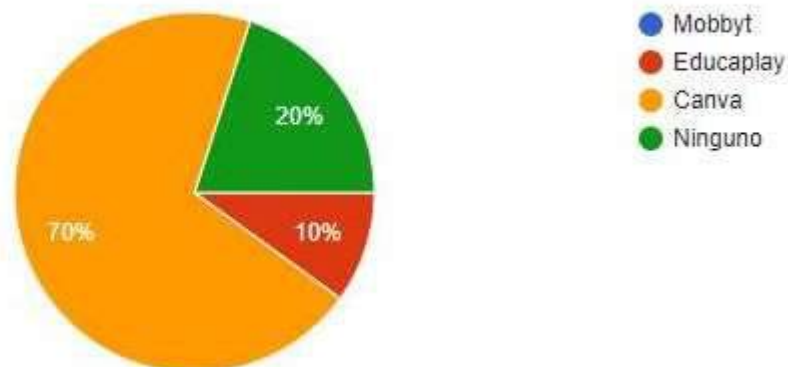
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

Interpretación: Según la encuesta realizada nos indica que el 70% de estudiantes conoce y ha trabajado con el recurso digital Canva, por lo tanto, se considera que los estudiantes se familiarizan con esta herramienta, mientras que el 10% indica que conoce Educaplay y el 20% indica que no conoce ni ha trabajado con ningún recurso digital.

Ilustración 13. Pregunta 2 de la encuesta

30 respuestas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

3. De los siguientes recursos digitales educativos, ¿Cuál ha sido utilizada en el aula por parte del docente?

Tabla 4 Pregunta 3 de la Encuesta

VARIABLES	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Educaplay	2	6,67%
Canva	15	50%
Mobyty	0	0%
Ninguno	13	43,33%
Total	30	100%

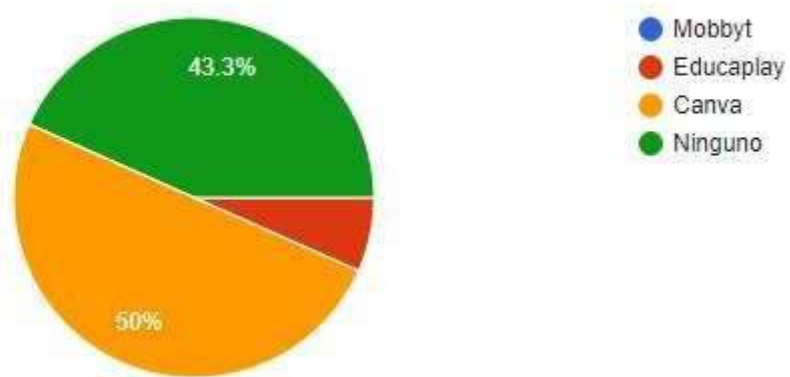
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

Interpretación: La imagen de la encuesta nos reflejan que el 50% de docentes ha trabajado con el recurso digital educativo Canva por su facilidad de uso, mientras que el 6,67% indica que los profesores han utilizado Educaplay y el 43,33% indicó que los docentes no han utilizado ningún recurso digital educativo en clases.

Ilustración 14. Pregunta 3 de la encuesta

30 respuestas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villon Suarez

4. Ligada con la pregunta anterior, ¿Cómo considera el manejo del recurso digital educativo?

Tabla 5 Pregunta 4 de la Encuesta

VARIABLES	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Manejable	23	76,67 %
Fácil	7	23,33 %
Total	30	100 %

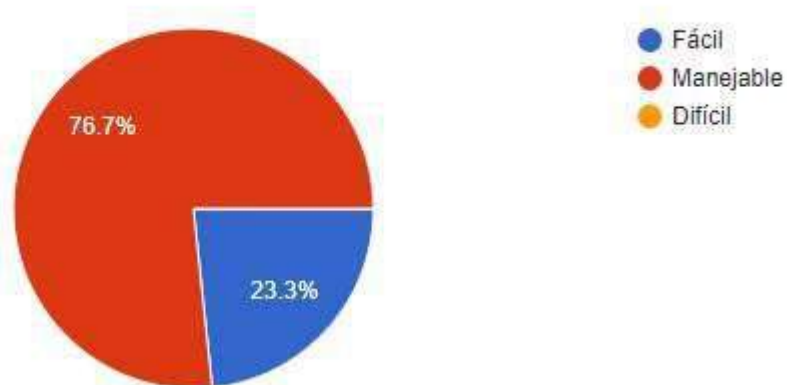
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

Interpretación: Con respecto al manejo de recursos digitales, el resultado obtenido de las indagaciones realizadas a los estudiantes indica que el 76,67% fue utilizado por los docentes y fueron manejables por otra parte el 23,33% indica que es fácil el uso de estas herramientas.

Ilustración 15. Pregunta 4

30 respuestas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

5. Considera importante la implementación de los recursos digitales educativos en la unidad educativa para mejor el aprendizaje.

Tabla 6 Pregunta 5 de la Encuesta

VARIABLES	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Muy importante	28	93,34 %
Poco importante	2	6,66 %
Total	30	100 %

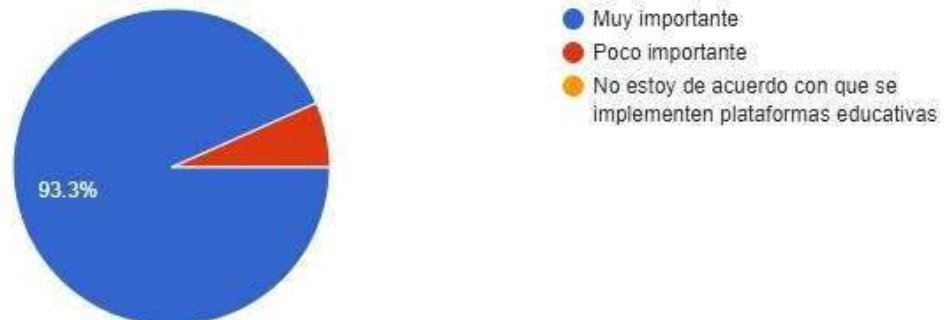
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

Interpretación: El resultado alcanzado en la encuesta nos muestran que gran cantidad de los educandos específicamente el 93.34%, indican la relevancia de la implementación de recursos o medios digitales para mejorar el aprendizaje y 6.66% mencionan que es poco importante.

Ilustración 16.Pregunta 6 de la encuesta

30 respuestas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

Entrevista**Enfocada a los educadores de la Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan****Nivel: Educación Básica Superior**

A continuación, se detalla las preguntas y síntesis de las respuestas que brindaron los docentes en el desarrollo de la entrevista.

1. Cree Ud., que las plataformas educativas están orientadas a los múltiples estilos de aprendizaje que muestran los estudiantes.

Los docentes indicaron acerca de las plataformas educativas que algunas no están organizadas a los estilos de aprendizaje de los educandos, por el cual se debe elaborar plantillas acordes a la condición para fomentar o estimular su aprendizaje, tomando en consideración la población inclusiva por consecuencia se debe utilizar estrategias para facilitar y ampliar sus conocimientos. A través de los diferentes recursos que brinda la plataforma, podemos retroalimentar el aprendizaje por medio de videos, imágenes y juegos interactivos.

2. Cree Ud., que las plataformas educativas promueven el proceso de enseñanza aprendizaje.

Gran mayoría de educadores comentaron que las plataformas educativas si favorece en la etapa de aprendizaje, debido a que pueden dar sus clases de forma más activa y participativa con el fin de motivar a los estudiantes para que sean más autónomos y críticos a la hora de tomar decisiones, y por medio de la retroalimentación de las diferentes actividades que programe el docente obtener un aprendizaje más significativo.

3. Considera que el uso de plataformas educativas potencializa el desempeño del docente en el aula de clase.

Es un factor clave el cual contribuye a la calidad educativa enfocada en diseñar espacios de construcción de conocimientos para que el estudiante domine los conocimientos previos y significativos de esta forma poder presentar trabajos detallados, sustentados ya sean grupales o individuales, lo cual permite trabajar de forma colaborativa y cooperativa.

4. De acuerdo a su criterio, la gamificación es efectiva al momento de adquirir un conocimiento.

Las plataformas educativas promueven la interacción entre estudiantes y la cohesión social, el desarrollo de las destrezas comunicacionales que produce la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, estas herramientas digitales ayudan a enfatizar la comunicación entre los docentes y alumnos, los beneficios que nos brinda la gamificación es trabajar en un entorno creativo, ayuda en la agilidad mental de los estudiantes, aumenta su autoestima y compañerismo, todo

esto nos ayuda a que los contenidos que se van a socializar y las diferentes actividades dinámicas con el propósito de ampliar sus conocimiento.

5. ¿Qué aportes considera usted que brindan las TIC en la educación?

El empleo de la tecnología de la información nos brinda el fortalecimiento al proceso académico, desarrollando habilidades colaborativas permitiéndonos automatizar el tiempo y dando acceso a contenidos en línea brindando información de manera innovadora, su principal objetivo es interdisciplinaridad y la alfabetización digital para perfeccionar la productividad del aprendizaje. A través de las TIC pueden comunicarse mejor y de forma más interactiva con los docentes, también, permiten interconectar e integrar varias tecnologías generando nuevas herramientas de comunicación y fomentando la participación activa en el aprendizaje.

Análisis de la entrevista

Por medio de la entrevista efectuada a los docentes se pudo conocer que las plataformas educativas son muy valiosas para el rendimiento académico porque facilitan la adquisición de conocimientos, mediante el uso de recurso digitales se motiva a los educandos a fortalecer de una manera innovadora los conocimientos, con las ayuda de las TIC se mejoran las estrategias didácticas debido a que se puede aprender por medio de la gamificación y ludificación, las metodologías activas también juegan un papel importante porque ayudan a potencializar las habilidades pedagógicas de los docentes.

Los recursos tecnológicos nos ayudan a trabajar con los diferentes estilos de aprendizajes en las diversas áreas también nos permite automatizar el tiempo y brindar una enseñanza de mayor calidad. A través de estas tecnologías podemos aplicar de manera más fácil la interdisciplinaridad de los contenidos curriculares por medio de trabajos colaborativos y cooperativos.

2.10 Conclusiones del diagnóstico causal

Por medio del diagnóstico se pudo conocer el déficit que presentaban los docentes en el manejo de los recursos digitales, por el cual, se propone una implementación de capacitación docente a través de un plan, que permita mejorar las habilidades pedagógicas con el uso de plataformas educativas, de este modo, buscamos actualizar los conocimientos en los recursos tecnológicos, el cual, fomentará un aprendizaje colaborativo y desarrollará una comunicación más fluida con el estudiante. La implementación de las TIC en la educación es un beneficio del cual los docentes deben conocer estrategias de aprendizajes, las metodologías activas que tienen una función muy relevante en la formación académica debido a que motivan e incentivan al estudiante aprender de una forma lúdica y tecnológica.

CAPÍTULO III PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Modelación de la Propuesta

En el actual capítulo de investigación se modela el diseño que se usará sobre recursos digitales para fortalecer las habilidades pedagógicas del personal docente de la Unidad Educativa Anne Sullivan. Por el cual se comprueba su implementación con enfoque pedagógico, siguiendo la línea de investigación basado en herramientas digitales en el ámbito educativo. Se plantea las siguientes actividades:

- Elaborar un plan de capacitación al personal docente sobre recursos digitales educativos e interactivos como: Educaplay, Canva y Mobbyt.
- Validación de los resultados propuestos.

3.2 Presentación de la Propuesta

Esta parte se enfoca en la preparación de un plan de capacitación docente para el fortalecimiento de las habilidades pedagógicas mediante el uso de recursos digitales en la institución Anne Sullivan, con el propósito de actualizar el conocimiento y desarrollar las habilidades pedagógicas esenciales, adaptándose a la multiplicidad educativa y proponiendo diversos estilos de aprendizaje, en base a esto el docente potencie sus habilidades convirtiéndose en un educador innovador.

Los temas se dividieron en módulos de contenidos para el plan de capacitación con actividades que permiten profundizar los conocimientos, a través de esto se pudo contribuir en el progreso sapiente de los profesores, mejorando el uso y la manipulación de recursos digitales, el cual beneficia y mejora el interés académico de los educandos.

3.3 Fundamentación

En esta etapa se muestra la justificación con los argumentos y los criterios necesarios que debe llevar a cabo la propuesta diseñada, adicional se muestra la metodología que nos indica los pasos que se siguieron para poder presentar la información.

En primer lugar, se abordó debido a la necesidad que presentaba la Unidad Educativa Anne Sullivan, que es el desconocimiento de recursos digitales en el área educativa. La importancia de este proyecto es que el docente este actualizado para brindar un conocimiento óptimo a los estudiantes, por lo cual, se propone fortalecer las habilidades pedagógicas del personal docente a través de una capacitación, que tiene como objetivo innovar los procesos educativos y renovar la calidad en la educación.

Es de suma relevancia la formación continua en los docentes porque cada vez avanza más la tecnológica y deben estar a la vanguardia en la era digital, por medio de este sistema de enseñanza y aprendizaje se propone incentivar a los estudiantes para mejorar su aprendizaje siendo agentes de cambio.

El presente trabajo se basó en el método experiencial, a través de ello se utilizaron los instrumentos que ayudaron a recabar la información, en base a eso se pudo conocer el uso que le dan los docentes a los recursos digitales, por medio del análisis realizado se pudo constatar el interés de los docentes para mejorar las habilidades pedagógicas, es por eso que, se desarrolló un plan de capacitación para conocer a profundidad los programas educativos digitales como Canva, Educaplay y Mobbyt.

Estas plataformas educativas forman parte primordial al innovar las aulas de clases, a través de los beneficios que brindan estos recursos podemos integrar gran contenido interactivo en nuestros contenidos de clase. Es importante destacar la actualización del docente para mejorar las prácticas educativas e incentivar a los estudiantes y lograr el aprendizaje requerido. EL punto clave de la eficacia de la educación es un profesional actualizado, es por eso que el desempeño académico debe estar dirigido a los niveles de conocimientos del área o disciplina en el cual se está formando, para favorecer la enseñanza a los estudiantes aplicando los diferentes estilos de aprendizajes e inteligencias múltiples.

3.4. Objetivos

Objetivo General

Elaborar un Plan de Capacitación para los docentes de Educación Básica Superior de la jornada vespertina de la Unidad Educativa “Anne Sullivan”, sobre el uso de los recursos digitales enfocados en la educación para fortalecer las habilidades pedagógicas en la enseñanza y el aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Implementar el método experiencial en el contexto educativo para conocer el empleo que dan a los recursos digitales aplicados a la educación y fortalecer las habilidades pedagógicas de los docentes.
- Descubrir a través del esquema de capacitación que se brindará a los docentes, los beneficios del uso de los recursos digitales educativos para que sean implementados en clase y así poder optimizar el ámbito académico.

3.5 Características

Se caracteriza en el clima educativo porque da paso a la formación profesional, para una instrucción que se basa en el método del constructivismo. Para brindar una propuesta efectiva se deben desarrollar ciertas características como: Identificar claramente la necesidad, presentar la solución de problema a través de objetivos claros, medibles y alcanzables que permitan valorar el éxito de la propuesta, aprovechando cada uno de sus beneficios como es la actualización de conocimientos tecnológicos que serán de mucha ayuda para la comunidad educativa, su importancia radica en aplicar estos instrumentos en el aula de clase y realizar una evaluación y seguimiento para medir la sostenibilidad de la propuesta. Cada una de estas características contribuyen a que la propuesta sea convincente y efectiva.

3.6 Estructura y dinámica de sus componentes

La presente etapa está compuesta por el modelo teórico ADDIE que permite desarrollar un diseño instruccional, el cual facilita la creación de materiales en línea para capacitaciones esto permite construir su propio recurso digital didáctico y aplicar en el entorno educativo, por medio del ABP (Aprendizaje Basado en Proyecto) se pudo emitir juicios críticos que nos permitió ser ente autónomo y nos dio apertura al trabajo colaborativo utilizando los recursos tecnológico siendo este parte esencial de nuestra propuesta planteada, se anexa el link que contiene las presentaciones tratadas en la capacitación dirigidas a los docentes de la jornada vespertina de la Unidad Educativa “Anne Sullivan” del nivel de Básica Superior, también se describe los esquemas de los temas, actividades y recursos que se utilizarán para la implementación de la propuesta <https://sites.google.com/view/propuesta-educativa-sullivan?usp=sharing> de esta forma los docentes tendrán una guía didáctica sobre la utilización de estas plataformas educativas para ser implementada en sus clases. Es fundamental que el docente este actualizado, no solo como requisito sino por necesidad por motivo que promueve el desarrollo integral en los estudiantes, desempeñando una labor pedagógica en el campo educativo. A continuación, se enlista las etapas que ayudaron al desarrollo del plan de capacitación por medio del modelo teórico ADDIE:

1. Análisis: Permitted identificar la necesidad y los recursos disponibles que tiene la institución educativa “Anne Sullivan”.
2. Diseño: Esquema de la propuesta sobre un plan de capacitación identificando los recursos digitales educativos que sean beneficiosos para su proceso formativo.

3. Desarrollo: Elaboración de un plan de capacitación docente especificando los módulos de cada tema y los recursos digitales que se va utilizar durante la formación académica, a su vez, se socializo el cronograma de capacitación para orientar al docente.
4. Implementación: Se ejecuta la capacitación basada en los recursos digitales como: Educaplay, Canva, Mobbyt y se explica el manejo de cada plataforma, para acotar se envió un link de la página web creada con los contenidos explicativos de la capacitación como guía didáctica.
5. Evaluación: Se trabajó con rúbrica de evaluación para conocer la validación de la propuesta por parte de docente expertos en el tema y a los docentes participantes de la capacitación se le aplicó una encuesta de satisfacción sobre los beneficios de los recursos educativos implementados en el aula.

Se enlista los procesos que se realizaron para elaborar el plan de capacitación dirigido a los docentes de la Unidad Educativa “Anne Sullivan”.

- Sistema de conocimiento
- Sistemas de habilidades generales y profesionales
- Plan de capacitación
- Contenido mediante módulos
- Cronograma
- Evaluación

Sistema De Conocimiento

Esta parte nos permite saber los conocimientos explícitos para crear nuevos conocimientos, está íntimamente relacionado con el capital intelectual y el potencial humano. Busca estructurar y organizar los procesos de identificación, manejo y supervisión del mismo. Los sistemas de conocimiento son de gran utilidad para definir las metodologías que se van a emplear y los resultados que queremos alcanzar con la acción formativa que se presenta en la propuesta. En la tabla 7, se detalla la acción formativa que se va implementar a los docentes durante la capacitación.

Tabla 7. Acción formativa

Acción instructiva	Objetivos/ competencias a forjar	Resultados deseados	Métodos a implementar	Beneficiarios del aprendizaje
Mediante un plan capacitar al docente para el fortalecimiento de las habilidades pedagógicas mediante el uso de recursos digitales	-Desarrollar nuevas fortalezas en la adquisición de nuevos conocimientos. -Adaptabilidad a los cambios. Comunicación, colaboración y creatividad. -Motivación y responsabilidad.	Intervención activa de los profesores de la unidad educativa “Anne Sullivan” en las capacitaciones aportando al fortalecimiento y al nivel académico profesional.	Aula invertida Trabajo colaborativo Expositivo Investigativo Juego de roles Simulación	Docentes de la unidad educativa Anne Sullivan “

Elaborado por: Landys Gualoto y Yesica Villon

Sistema De Habilidades Generales Y Profesionales

En este sistema podemos desarrollar las habilidades cognitivas por medio del pensamiento crítico, toma de decisiones y comunicación efectiva, destacando la capacidad innata que posee una persona que las distinguen de otras para realizar las tareas y actividades con resultados certeros. En la tabla 8, se detalla los elementos en base a la temática que se va a desarrollar:

Tabla 8. Modalidad

Modalidad	Temática	Vía del curso	Facilitador
Online	Recurso Educativo educativa Canva	Plataforma Zoom	Lic. Landys Gualoto Lic. Yesica Villon
Online	Recurso Educativo Educaplay	Plataforma Zoom	Lic. Landys Gualoto Lic. Yesica Villon
Online	Recurso Educativo Mobbyt	Plataforma Zoom	Lic. Landys Gualoto Lic. Yesica Villon

Recuperado por: <https://www.inap.es/documents/10136/1709393/Guia-rapida.pdf/a93d7ee5-d05f-cdf8-bc0a-2cf5e63085e2>

Plan de capacitación: Es un instrumento donde se detallan las acciones y estrategias para perfeccionar las habilidades, conocimientos y competencias de los participantes en un establecimiento. Su objetivo es cerrar las brechas de habilidades para mejorar el desempeño laboral y alcanzar los objetivos organizacionales. Por medio de este plan se busca conocer los contenidos, las estrategias metodológicas, los recursos que nos ayudaran a fomentar el aprendizaje y la evaluación que nos permitirá medir el conocimiento. En la siguiente tabla 9 se detalla el plan de capacitación especificando de forma clara sus diferentes actividades.



Plan de capacitación

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DEL COLEGIO: Unidad Educativa “Anne Sullivan”

NOMBRE DE LOS CAPACITADORES: Lic. Landys Gualoto – Lic. Yesica Villón

TEMA: Recursos digitales

OBJETIVO: Actualizar los conocimientos y habilidades a los docentes sobre el uso de los recursos digitales y su funcionamiento creando contenidos digitales atractivos y efectivos con el fin de emplear la tecnología en el aula, proporcionando estrategias de implementación, fomentando la colaboración y el intercambio de conocimientos para mejorar la calidad de la enseñanza.

CONTENIDO CURRICULARES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS	RECURSOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Módulo 1: Educaplay *Introducción a Educaplay *Creación de diseños gráficos *Uso de plantillas y elementos *Interacción con el recurso digital Módulo 2: Canva *Introducción a Canva *Creación de diseños gráficos *Uso de plantillas y elementos	*Sesiones prácticas en el aula virtual. *Demostraciones de ejercicios Trabajos grupales *Retroalimentación y apoyo continuo	*Acceso de a herramientas digitales Canva, Educaplay y Mobbyt. *Computador *Internet *Plataforma Zoom *Material de apoyo (presentaciones y página web).	*Participación activa en las sesiones de capacitación *Evaluación final de los recursos digitales creados





<p>*Creación de presentaciones y materiales</p> <p>Módulo 3: Mobyt</p> <p>*Introducción a Mobyt</p> <p>*Creación de cursos y lecciones</p> <p>*Uso interactivo de los elementos</p> <p>*Seguimiento y evaluación del proceso.</p>			
---	--	--	--

Tabla 9. Modelo de plan de capacitación.

Elaborado por: Landys Gualoto y Yesica Villón (Educacion, 2026)





Módulos de la capacitación

Tabla 10. Módulos de la capacitación Plataforma Educaplay

Módulo 1: Educaplay		Fecha: 12 de noviembre 2024		
Contenido	Actividad	Recurso	Tiempo	Responsable
<p>-Introducción</p> <p>-Presentación de sus herramientas y características</p> <p>-Trabajo colaborativo</p> <p>-Se facilitará una guía en línea para que el docente pueda revisar el contenido de la capacitación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registrar y configurar la cuenta: https://es.educaplay.com/ ➤ Enlistar las características, tipos y beneficios. ➤ Desarrollar talleres interactivos en línea. ➤ Escoger entre una extensa variedad de actividades, que pueden ser: Preguntas SI/NO, video Quiz, test, adivinanzas, crucigramas, memory, relacionar grupos, completar palabras, dictado, presentación, diálogo, ruleta de palabras, relacionar columnas, sopas de letras y mapas interactivos. ➤ Publicar las actividades con otras personas, sean o no usuarios, para que las desarrollen e implementen en su entorno. ➤ Compartir los links de las actividades mediante cualquier red social para que sean de fácil acceso. ➤ Ejemplificar los juegos interactivos pueden ser exportadas para integrarlas en plataformas o aulas virtuales a través de paquetes. ➤ Descargar actividades en formato flash, lo que permite no tener que estar conectado a Internet para realizarlas. 	<p>Plataforma Zoom</p> <p>Plataforma Educaplay</p> <p>https://es.educaplay.com/</p> <p>Diapositivas</p> <p>Link de la página web:</p> <p>https://sites.google.com/view/propuesta-educativa-sullivan?usp=sharing</p>	<p>2 horas</p>	<p>Lic. Landys Gualoto</p> <p>Lic. Yesica Villón</p>

Elaborado por: Landys Gualoto y Yesica Villón



Ilustración 17 Presentaciones de Educaplay

1. Educaplay: Una plataforma educativa innovadora

Educaplay es una plataforma online gratuita que ofrece una amplia variedad de recursos educativos interactivos para profesores y estudiantes de todos los niveles.

2. Características clave de Educaplay

- Recursos educativos interactivos:** Ofrece una gran variedad de actividades interactivas, desde lecturas y discusiones hasta programas y mapas del área.
- Contenido de contenido personalizado:** Los profesores pueden crear sus propios contenidos y recursos, adaptándose a las necesidades específicas de sus estudiantes.
- Herramientas de evaluación:** Permite a los profesores realizar un seguimiento del progreso de sus alumnos y obtener información valiosa sobre su aprendizaje.
- Integración con otras herramientas:** Educaplay se puede integrar con otras plataformas educativas populares como Google Classroom y Moodle.

3. Beneficios de Educaplay en el aula

- Aprendizaje interactivo y atractivo:** Las actividades interactivas de Educaplay hacen que el aprendizaje sea más atractivo y divertido para los estudiantes.
- Desarrollo de habilidades:** Educaplay ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades clave como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración.
- Evaluación y seguimiento del progreso:** Las herramientas de evaluación de Educaplay permiten a los profesores realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y adaptar su enseñanza.

4. Tipos de actividades de Educaplay

- Clasificación:** Evalúan conocimientos de los estudiantes sobre un tema en particular.
- Juegos:** Proporcionan una forma divertida y atractiva de aprender.
- Soporte de letras:** Ayudan a los estudiantes a mejorar su vocabulario y a reconocer palabras.
- Cuadernos:** Desafían a los estudiantes a pensar de forma creativa y a aplicar sus conocimientos.

Elaborado por: Landys Gualoto y Yesica Villon

Ilustración 18 Presentaciones de Educaplay p2

5. Creación de contenido en Educaplay

- 1. Elige el tipo de actividad:** Selecciona el tipo de actividad que quieres crear, como un cuestionario, un juego o un programa.
- 2. Personaliza la actividad:** Añade preguntas, respuestas, imágenes y otros elementos para crear una actividad atractiva.
- 3. Publica la actividad:** Cuando que la actividad esté completa, puedes publicarla y compartirla con tus estudiantes.

6. Evaluación e informes de Educaplay

Evaluación automática:	Educaplay ofrece automáticamente las respuestas de los estudiantes y ofrece retroalimentación.
Informes detallados:	Los profesores pueden acceder a informes detallados sobre el rendimiento de sus estudiantes.
Seguimiento del progreso:	Educaplay ayuda a los profesores a hacer un seguimiento del progreso de sus estudiantes y a identificar áreas de mejora.

7. Integración de Educaplay con otras herramientas:

- 1. Google Classroom:** Educaplay se integra con Google Classroom, lo que facilita la gestión de tareas y la entrega de actividades.
- 2. Moodle:** Educaplay también se integra con Moodle, otro sistema de gestión de aprendizaje.
- 3. Canvas LMS:** Educaplay también se integra con Canvas LMS, otro sistema de gestión de aprendizaje.

8. Mejores prácticas para usar Educaplay de manera efectiva

- Planificación:** Planifica cuidadosamente el uso de Educaplay en tu clase para lograr objetivos específicos.
- Personalización:** Personaliza las actividades de Educaplay para que se adapten a las necesidades de tus estudiantes.
- Retroalimentación:** Proporciona retroalimentación regular a los estudiantes para ayudarlos a mejorar.
- Colaboración:** Utiliza las actividades de Educaplay para fomentar la colaboración entre los estudiantes.

Elaborado por: Landys Gualoto y Yesica Villón



Tabla 11 Módulos de la capacitación Plataforma Canva

Módulo 2: Canva		Fecha: 19 de noviembre 2024		
Contenido	Actividad	Recurso	Tiempo	Responsable
-Introducción -Presentación de sus herramientas y características -Trabajo colaborativo - Se facilitará una guía en línea para que el docente pueda revisar el contenido de la capacitación.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registrar y configurar la cuenta: https://www.canva.com/ ➤ Enlistar las características, tipos y plantillas. ➤ Ejecutar actividades interactivas en línea. ➤ Elegir entre una amplia diversidad de actividades, tales como: folletos y carteles, documentos y presentaciones, tarjetas de visita, infografías y banners para blog, facturas y certificados. Entre lo más avanzado están los posts para redes sociales, thumbnails para videos y creación de logotipos. ➤ Compartir las actividades a través de red social o por correo electrónico. ➤ Descargar las actividades en formato PDF o compartirlas con otros usuarios. ➤ Realizar trabajos colaborativos desde la plataforma. 	Plataforma Zoom Plataforma Canva https://www.canva.com/ Diapositivas Link de la página web: https://sites.google.com/view/propuesta-educativa-sullivan?usp=sharing	2 horas	Lic. Landys Gualoto Lic. Yesica Villón

Elaborado por: Landys Gualoto y Yesica Villón



Ilustración 19 Presentaciones de Canva

1

Introducción a Canva

Canva es una plataforma online para diseñar gráficos de forma fácil e intuitiva. Con una gran variedad de plantillas y herramientas, Canva te permite crear diseños profesionales sin necesidad de experiencia previa.

2

Características principales de Canva

- 1. Intuitivo y fácil de usar**
Canva es una herramienta simple y fácil de usar, con una interfaz intuitiva y un menú de navegación claro y sencillo.
- 2. Amplia biblioteca de plantillas**
Canva ofrece una gran variedad de plantillas profesionales para todo tipo de diseños, desde tarjetas de presentación hasta folletos.
- 3. Elementos de diseño personalizables**
Puedes personalizar tus diseños con imágenes, textos, formas, gráficos, colores y fuentes para crear un diseño único.
- 4. Colaboración en tiempo real**
Puedes trabajar en colaboración con otros usuarios en tiempo real, lo que facilita la colaboración y el intercambio de ideas.

3

Tipos de diseños y plantillas en Canva

Redes sociales	Marketing	Presentaciones
Crea publicaciones atractivas para Facebook, Instagram, Twitter y otras plataformas.	Diseña materiales de marketing efectivos como folletos, volantes y banners.	Crea presentaciones profesionales con diapositivas atractivas y animaciones.
<ul style="list-style-type: none">- Publicaciones en redes sociales- Historias- Anuncios	<ul style="list-style-type: none">- Folletos- Volantes- Banners	<ul style="list-style-type: none">- Presentaciones- Infografías- Gráficos

4

Cómo crear diseños desde cero en Canva

- 1. Elige un formato de diseño**
Selecciona el formato de diseño que necesitas para tu proyecto y elige un tamaño adecuado.
- 2. Personaliza la plantilla**
Elige la plantilla de diseño que más se adapte a tus necesidades y personalízala con tus propios colores, imágenes y textos.
- 3. Añade tu propio contenido**
Añade tu propio contenido, imágenes y otros elementos para personalizar el diseño.
- 4. Guarda y comparte tu diseño**
Guarda tu diseño en formato PNG o JPG y compártelo con tus amigos o clientes.

Elaborado por: Landys Gualoto y Yesica Villon



Tabla 12 Módulos de la capacitación Plataforma Mobbyt

Módulo 3: Plataforma Mobbyt		Fecha: 26 de noviembre 2024		
Contenido	Actividad	Recurso	Tiempo	Responsable
<p>-Introducción</p> <p>-Presentación de sus herramientas y características</p> <p>-Trabajo colaborativo</p> <p>- Se facilitará una guía en línea para que el docente pueda revisar el contenido de la capacitación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registrar y configurar la cuenta: https://mobbyt.com/ ➤ Conocer los beneficios y características. ➤ Realizar actividades interactivas online. ➤ Crear videojuegos educativos en base a niveles y tipos desde lo más fácil a lo más complejo. ➤ Desarrollar Juegos como: Trivias, Tarjeta de Memorias, Historietas, Coincidencias, Agrega los textos y las imágenes. ➤ Editar la portada, personalizar el diseño y publica la creación de la gamificación. ➤ Compartir y visualizar. 	<p>Plataforma Zoom</p> <p>Plataforma Mobbyt</p> <p>https://mobbyt.com/</p> <p>Diapositivas</p> <p>Link de la página web:</p> <p>https://sites.google.com/view/propuesta-educativa-sullivan?usp=sharing</p>	<p>2 horas</p>	<p>Lic. Landys Gualoto</p> <p>Lic. Yesica Villón</p>

Elaborado por: Landys Gualoto y Yesica Villón



Ilustración 21 Presentaciones de Mobbyt

Introducción a Mobbyt

Mobbýt es una plataforma de gestión de proyectos que ayuda a los equipos a ser más eficientes y productivos. Ofrece una interfaz simple e intuitiva, permitiendo a los usuarios organizar proyectos, asignar tareas, hacer seguimiento del progreso y colaborar de forma eficaz.



¿Qué es Mobbyt?

Mobbýt es una plataforma web/software como servicio que permite a los equipos gestionar proyectos de manera eficiente. La plataforma ofrece herramientas para la planificación, colaboración, comunicación, seguimiento y análisis del progreso de los proyectos.

- Plataforma Online:** Accede desde cualquier lugar con conexión a internet.
- Colaboración en Tiempo Real:** Asigna miembros al equipo, trabaja juntos a cualquier hora.
- Integración con Otras Herramientas:** Se conecta con otras plataformas populares para aumentar la eficiencia.

Beneficios del uso de Mobbyt

Mobbýt ayuda a los equipos a mejorar la comunicación, la colaboración y la productividad. El que puedes hacer en un periodo de proyectos, un elemento de la eficiencia y el éxito del equipo.

- 1. Mejor Gestión de Tiempo:** Organiza el trabajo, realiza las tareas a tiempo.
- 2. Mejora la Comunicación:** Facilita la comunicación entre miembros del equipo.
- 3. Aumento de Productividad:** Gestiona la gestión de tareas y el progreso del equipo.
- 4. Trabajo de Calidad más Eficaz:** Realiza una mejor comunicación y el progreso del equipo.



Características clave de Mobbyt

Mobbýt ofrece un conjunto completo de características que ayudan a los equipos a gestionar sus proyectos de forma eficiente y efectiva.

- Tablero de Tareas:** Permite visualizar el estado de las tareas, asignarlas a miembros del equipo y hacer seguimiento del progreso.
- Calendario de Proyectos:** Ayuda a planificar y organizar las tareas en función de las fechas límite y las prioridades.
- Comunicación Interna:** Mejora la comunicación entre miembros del equipo a través de chat, videollamadas y notificaciones.

Elaborado por: Landys Gualoto y Yesica Villón

Una vez que el vicerrector académico acepte el programa de capacitación se activara el cronograma debido que la unidad educativa tiene actividades curriculares que cumplir en el tiempo predispuesto.

Cronograma de capacitación

Herramienta que permite conocer los tiempos, seguir un ordenar y planificar las diferentes etapas de un plan de formación, que se llevará a cabo en un lapso acotado y su función es la de capacitar a los docentes según las necesidades de la institución.

Tabla 13 Cronograma de capacitación

Tema de la capacitación	Capacitador	Fecha	Beneficiarios	Semana 1	Semana 2	Semana 3
Plataforma Educaplay	Lic. Yesica Villón Lic. Landys Gualoto	12 de noviembre	Docentes de la Institución			
Plataforma Canva	Lic. Yesica Villón Lic. Landys Gualoto	19 de noviembre	Docentes de la Institución			
Plataforma Mobbyt	Lic. Yesica Villón Lic. Landys Gualoto	26 de noviembre	Docentes de la Institución			

Elaborado por: Landys Gualoto y Yesica Villón

Evaluación

La Evaluación es procesal y se llevará a cabo en distintos momentos del desarrollo de la capacitación, por lo que se precisa los siguientes criterios.

- **Evaluación a los docentes sobre el plan de capacitación:** Se trabajará con rúbricas de evaluación a los docentes para conocer la factibilidad del plan de capacitación orientado a los docentes ligada a las acciones del uso de los recursos digitales al término del mismo, los resultados de esta evaluación permitieron conocer la factibilidad de la propuesta debido a que mejoró de forma satisfactoria la enseñanza de los docentes e innovo sus clases.

- **Evaluación de los expertos sobre la factibilidad del programa de capacitación:** Se desarrollará a partir de los criterios pronunciados en la rúbrica elaborada por los docentes del programa de formación, mediante la aplicación de esta técnica los expertos calificaron en base al planteamiento de la propuesta presentada, a través de este instrumento se evaluó los temas y recursos que serán impartidos en la capacitación y el modelo del plan construido por parte de los maestrantes.
- **Evaluación de ejecución de la capacitación:** Al culminar el programa se remitirá al señor Vicerrector General un informe de ejecución de la capacitación para dar a conocer la acogida del programa.

Ilustración 23 Formato de rúbrica de evaluación

El profesor	Completamente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Completamente de acuerdo
Relaciona la teoría con su aplicación práctica.					
Nos hace reflexionar acerca de distintas cuestiones relacionadas con los temas tratados durante la clase.					
Invita de distintas maneras a abordar los problemas desde distintas perspectivas para que proporcionemos nosotros mismos la solución.					
Motiva a los alumnos a participar activamente en clase.					
Incentiva a trabajar en equipo y aprender de mis compañeros.					
Emplea recursos tecnológicos o materiales (soporte visual, media, o tecnologías más sofisticadas) que son un apoyo perfecto para la clase y me ayudan a aprender.					
Proporciona información (objetivos, actividades de aprendizaje, sistemas de evaluación) suficiente para que pueda llevar la asignatura desde el comienzo.					
Realiza actividades y proporciona feedback de tal manera que me ayuda a aprender.					
Explica con claridad.					
Me ha ayudado, a través de las actividades realizadas y su feedback, a aprender cómo exponer mis soluciones e ideas de manera adecuada de forma oral, escrita o gráfica.					

Recuperado por: <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/evaluacion-continua-docente-para-una-mejor-ensenanza/>

- **Resultados De La Rúbrica De Evaluación:** Los docentes indicaron que se trataron temas innovadores en la capacitación el cual contribuyo en su proceso de aprendizaje, resultado beneficioso y productivo debido a que los temas se pueden adaptar a las diversas áreas que imparten con el fin de trabajar de forma colaborativa siendo responsables de sus actividades. Adicional nos mencionan que las plataformas educativas motivan a los educandos a desarrollar sus habilidades cognitivas, a través del feedback podemos trabajar de una manera más significativa a través de recursos digitales, brindando las soluciones oportunas antes las actividades planteadas durante la clase.

3.7 Validación de la propuesta

Una vez presentado el plan de capacitación es importante validar la propuesta desde diversos puntos de vista. La presente investigación se basa en un plan de capacitación docente del nivel de Básica Superior de la Unidad Educativa “Anne Sullivan” para actualizar los conocimientos del personal educativo sobre el uso de recursos digitales para ser implementados en el aula de clases y mejorar sus técnicas de enseñanza; este plan fue supervisado y validado por medio de agentes expertos.

Nombre	Cédula de identidad	Título	Área	Años de experiencia
Angel Augusto Illicachi Delgado	1311726515	Msc. Tecnología e Innovación educativa	Coordinador del área de tecnología	10 Años
Gladys Leonor Baquerizo Quiñonez	0930673090	Msc. Tecnología e Innovación educativa	Informática educativa	9 Años

Para esto, se trabajó con una rúbrica de valoración en el que se describen criterios específicos que contribuyen a la validación de la propuesta. En base a la pertinencia y funcionalidad del proyecto educativo, se procedió a socializar a las autoridades pertinentes el diseño del plan que se va a implementar en la institución y se receptaron las respectivas críticas constructivas de las actividades trazadas en el procedimiento de la capacitación, para poder fortalecer las habilidades pedagógicas de los docentes. Cabe recalcar que se tomó en cuenta que el diseño tenga información

relevante y de fácil comprensión, que las actividades desarrolladas sean dinámicas y creativas que permitan motivar los diferentes ejes temáticos, así como las herramientas tecnológicas sean de fácil manejo y accesibilidad.

Los expertos escogidos con mayor trayectoria que están ligados a la especialidad decidieron realizar una encuesta a los 10 docentes participantes de la capacitación para comprobar la factibilidad del plan y poder así validar de forma satisfactoria la propuesta del proyecto.

Rúbrica de valoración por expertos

Estimado docente: Se ruega colaborar en la validación de la propuesta didáctica, en relación con el conocimiento y experiencia en el área educativa.

Datos del docente especialista

- **Nombre:**
- **Grado académico:**
- **Experiencia:**

Valoración de la propuesta. Marcar con una X

Aspectos para evaluar	Rango de valoración			Observaciones
	A	PA	I	
Estructura de la propuesta				
Plan de capacitación				
Cronograma de capacitación				
Calidad y claridad en la redacción				
Coherencia y argumentación en la propuesta				
Elaboración de objetivos, metodología y actividades a desarrollar				
Conocimiento y dominios del contenido				
Experiencia y dominio en el diseño de actividades online				

A= Aceptable

PA= Poco aceptable

I= Inaceptable

Encuesta realizada a docentes sobre la validación de la propuesta

Ilustración 24. Pregunta 1 encuesta de validación por docentes

1. El plan de capacitación docente ayudó a fortalecer sus habilidades pedagógicas .

10 respuestas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

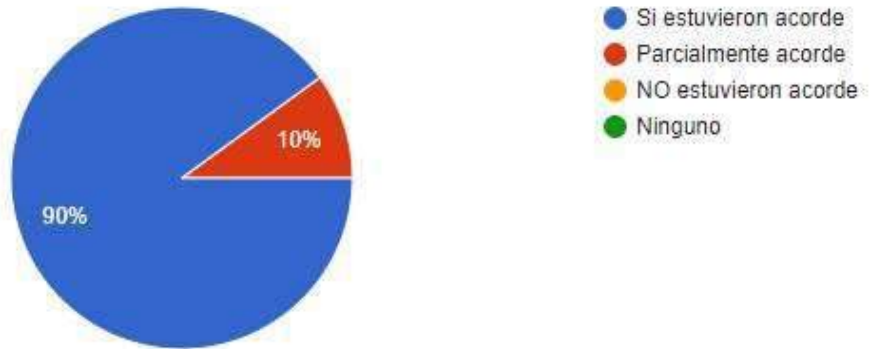
Interpretación:

En base a la pregunta realizada a los docentes el 100% indica que fue de mucha ayuda la capacitación debido a que fortaleció las habilidades pedagógicas y mejoró las enseñanzas en sus clases.

Ilustración 25. Pregunta 2 encuestas validación por docentes

2. Los temas planteados en el plan de capacitación estuvieron acordes a su requerimiento.

10 respuestas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

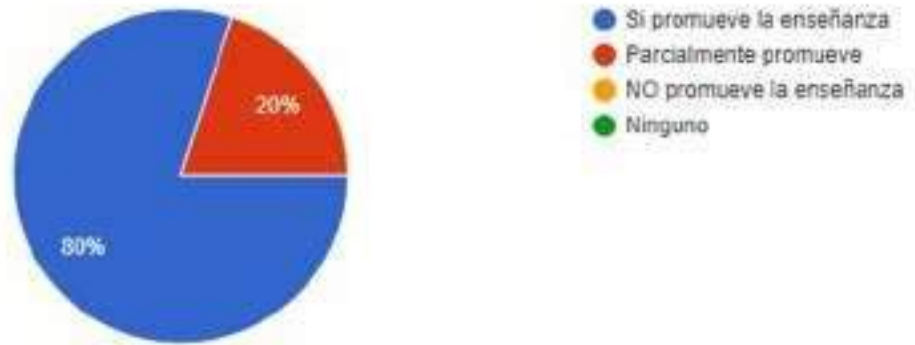
Interpretación:

Referente a la pregunta el 90% de docentes indico que los temas trabajados en la capacitación estuvieron acorde a sus necesidades, sin embargo el 10% indico que estuvo parcialmente acorde, pero, sin embargo, contribuyó mucho en el mejoramiento de sus clases.

Ilustración 26. Pregunta 3 encuesta por validación por docentes

3. Cree Ud. que la aplicación de los recursos educativos aprendidos en la capacitación mejorara la enseñanza en el aula de clases

10 respuestas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

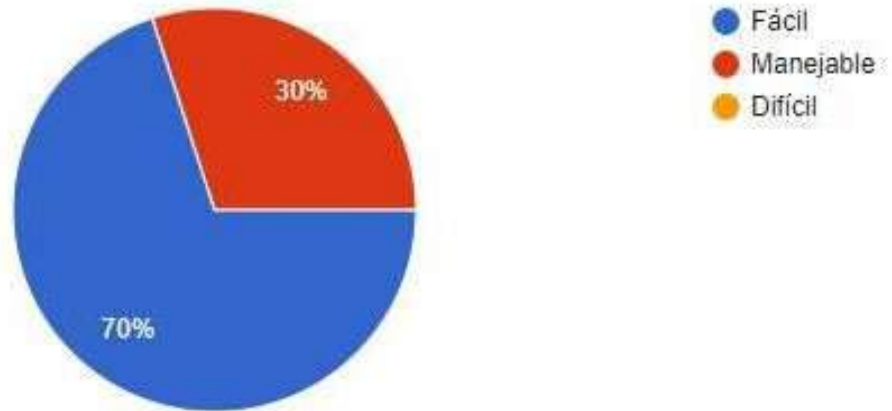
Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

Interpretación: Con respecto a la pregunta el 80% de los docentes indicaron que la aplicación de recursos si promueve la enseñanza y ayuda en la motivación de los estudiantes, mientras que el 20% indica que parcialmente promueve en el mejoramiento.

Ilustración 27. Pregunta 4 encuesta de validación por docentes

4. ¿Cómo considera Ud. el uso de las plataformas educativas?

10 respuestas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

Interpretación: Se pudo observar que el 70% de docente indicó que es fácil el manejo de las plataformas educativas, en cambio el 30% manifestó que es manejable, llegando a la conclusión que el programa es muy accesible para contribuir en su enseñanza.

Ilustración 28. Pregunta 5 encuesta de validación por docentes

5. Considera Ud. importante la capacitación continua sobre recursos digitales educativos.

10 respuestas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Anne Sullivan

Elaborado por: Landys Gualoto Pacho y Yesica Villón Suarez

Interpretación: Referente a la pregunta el 100% considera que es muy importante la capacitación continua para seguir actualizar los temas en cuanto a la tecnología y los recursos digitales.

3.8 Resultado de la validación

En base al criterio de los agentes expertos se dio a conocer los resultados de la validación que se realizó por medio de la rúbrica en el cual indicaron que la estructura de la propuesta está bien desarrollada y acorde al plan de capacitación presentado siguiendo de forma secuencial el cronograma de actividades, cumpliendo con los objetivos, metodologías y actividades desarrolladas, donde los docentes facilitadores presentaron dominio del contenido de los módulos expuestos en el diseño del plan. Por medio de una encuesta realizada a los docentes que participaron en la capacitación se pudo conocer la factibilidad del proyecto y verificar que es de suma relevancia la implementación de nuevas estrategias metodológicas aplicadas a la educación, a través de la utilización de recursos digitales y plataformas educativas. Por medio de estas herramientas tecnológicas se busca crear un ambiente más interactivo, colaborativo y comunicativo. Fomentando el constructivismo en los estudiantes haciéndolos agentes autónomos y críticos.

En base a esto nos indicaron que la propuesta es viable y puede ser aplicada en la institución educativa, por ende, una vez analizada esta etapa se procedió a firmar el acta de validación de expertos sobre la propuesta planteada, el cual, se puede visualizar en el anexo 9.

3.9 Conclusiones

1. Los antecedentes presentados en este planteamiento nos dieron a conocer las debilidades encontradas en la Unidad Educativa Anne Sullivan de esta forma se pudo observar las falencias que tenían los docentes al instante de impartir sus clases, es por eso, se optó por buscar una solución adecuada ante esta situación presentada.
2. Por medio de la investigación bibliográfica se pudo fundamentar cada una de las variables que se plantearon en el proyecto educativo. En base a las citas expuestas por filósofos especializados en educación, quienes nos ayudaron a obtener conocimientos oportunos para complementar el tema que se está estudiando y a su vez emitir comentarios críticos, reflexivos que nos ayudan a fortalecer el conocimiento científico.
3. En consecuencia, los métodos de investigación resultaron ser valiosos para detallar cada uno de los procesos, por esta razón, se pudo recopilar la información de primera mano para proponer una propuesta que cumpla con los objetivos de la investigación. Por consiguiente, se emplearon los instrumentos de investigación adecuados a la población y muestra para conocer información relevante sobre la situación actual de los docentes en cuanto a conocimientos de los recursos tecnológicos.
4. Como propuesta se elaboró un plan de capacitación basado a los recursos digitales para ser implementados en el aula de clases, que incluye contenidos como: Educaplay, Canva y Mobbyt, el cual, se detalla las actividades a desarrollar para reforzar su aprendizaje y también se especifica el tiempo de ejecución del curso.
5. Para validar la propuesta se aplicó una rúbrica de valoración de expertos de área los cuales aprobaron de manera satisfactoria la propuesta planteada, adicional al finalizar la capacitación se aplicó una encuesta dirigida a los docentes el cual presentó resultados factibles para la implementación de estos recursos digitales en las aulas de clases.
6. El departamento administrativo de la Unidad Educativa dio la apertura necesaria para poder plasmar el presente proyecto con la finalidad de actualizar al personal docente para obtener un desarrollo profesional óptimo. Se estableció un cronograma de capacitación detallando las fechas y las horas de formación continua, presentando los módulos de contenido y recursos digitales educativos a utilizar.

3.10 Recomendaciones

1. Para ejecutar una propuesta se debe conocer la necesidad del entorno que se presenta en la comunidad educativa y constatar la verificación del mismo debido a que influyen en el progreso del aprendizaje de los educandos.
2. Se recomienda un plan de capacitación docente para fortalecer las habilidades pedagógicas mediante el uso de recursos digitales, lo cual permitirá estar al día en los avances tecnológicos referentes a la educación, a través de las TIC se pretende innovar las salas de clases.
3. Las plataformas educativas presentan características beneficiosas para el aprendizaje de los colegiales, en el cual Educaplay permite la retroalimentación y evaluación de temas específicos, Canva permite la presentación y elaboración de recursos didácticos educativos que pueden ser implementadas en diferentes áreas de aprendizaje y Mobbyt que ayuda en la concentración y el pensamiento crítico.
4. Aplicar periódicamente capacitaciones a los docentes sobre los recursos digitales educativos, ya que es importante que se apliquen diversidad de estrategias de aprendizajes que fomenten espacios dinámicos, creativos, colaborativos y participativos, para que estas nuevas metodologías activas y tecnológicas puedan ser implementadas en el aula de clases.
5. Dar apertura a los docentes para la formación continua porque es importante el desarrollo profesional y deben estar en constante capacitación para fortalecer sus habilidades y sumergirse en la innovación y la experimentación sobre la práctica pedagógica.

Bibliografía

- Adriana Margarita Meza Meza, L. C. (2002). *Importancia del Manejo de Estrategias de Aprendizaje para el uso Educativo de*. Obtenido de <https://acortar.link/5TGAVa>
- Alonso, G. (17 de 10 de 2019). *El Gran Vygotsky*. Obtenido de <https://lc.cx/f1xZRZ>
- Arias, F. G. (Julio de 2012). Proyecto de investigación Introducción de metodología científica. *Proyecto de investigación, 6ta*. Obtenido de <https://acortar.link/rOriWA>
- Arturo Evencio Velázquez González, J. d. (2010). *Propuesta de un programa de capacitación para el personal de apoyo y asistencia a la educación del Instituto Politécnico Nacional: un estudio de caso, el centro de investigación e innovación tecnológica*. Obtenido de Investigación administrativa: <https://acortar.link/Nqtzjy>
- Azucena Hernández Martíin, S. O. (noviembre de 2011). Metodologías de aprendizaje colaborativo a través de las tecnologías. (E. U. Salamanca., Ed.) Obtenido de <https://acortar.link/v6DcYm>
- Barbero, Jesús Martín. (2002). Jóvenes: comunicación e identidad. *Revista Iberoamericana*, 1-7. Obtenido de Federación de Educadores Bonaerenses: <https://acortar.link/KoUzxE>
- Bernate, Y. a. (Marzo de 2023). Impacto de las tecnologías de información y comunicación del siglo XXI. *Revista de Ciencias Sociales*, 227-242. Obtenido de <https://acortar.link/TYM5tq>
- Blanca Nelly Chacon de Navas, N. G. (2028). *Implementos de los recursos educativos digitales abiertas* (Vol. 18). Colombia.
- Cabero, J. (Abril de 1999). Tecnología educativa. Obtenido de <https://acortar.link/75XIS>
- Carranza, M. M. (2023). Las habilidades profesionales pedagógicas del estudiante de la primera infancia. *Redalic*, 4. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3606/360674839016/360674839016.pdf>
- Castañeda, J. A. (13 de Diciembre de 2023). El rol del docente para este siglo 21. *El siglo, por una nación libre justa y solidaria.*, pág. 1. Obtenido de <https://elsiglo.com.gt/2023/12/13/el-rol-del-docente-para-este-siglo-21/>
- Coformación. (10 de agosto de 2022). *Las metodologías activas de la educación y cómo aplicarlas en clase*. Obtenido de <https://n9.cl/gd20z3>
- Coformación. (2022 de agosto de 2022). *Las metodologías activas de la educación y cómo aplicarlas en clase*. Obtenido de <https://acortar.link/vwznjO>
- Colombia, M. d. (2011). *Recursos Educativos Digitales Abiertos*. Bogotá. Obtenido de <https://acortar.link/uJiNKm>
- Córdoba, L. J. (2019). *Evolución de concepto de red*. Obtenido de <https://acortar.link/nRp9VB>
- Coronel-Carvajal, C. (2023). Las variables y su operacionalización. *Revista Archivo Médico de Camagüey*, vol. 27, 6. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1025-02552023000100002
- DIMAS, D. L. (Mayo de 2018). *QUE ES LA PEDAGOGIA*. Obtenido de <https://pedagogoselite.blogspot.com/2018/05/es-la-pedagogia-etimologia-de-la.html>

- Dr. Edgar Játiva Mariño, P. (2023). *Plan de formación y capacitación docente*. Obtenido de <https://acortar.link/gL8a6O>
- Durán, Gutiérrez y Prendes . (07 de junio de 2016). Análisis Conceptual de Modelos de Competencia Digital del Profesorado Universitario. *Relatec*, 15, 111. Obtenido de <https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.1.97>
- Echenique, A. (16 de 12 de 2022). *Qué es Canva y por qué se ha vuelto tan popular*. Obtenido de <https://www.titular.com/blog/que-es-canva-y-por-que-se-ha-vuelto-tan-popular>
- Ecuador, A. N. (03 de Enero de 2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Obtenido de https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf
- Ecuador, A. N. (20 de Octubre de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Edinssonmora. (2020). *Evolución de la red*. Obtenido de <https://acortar.link/XM4Ktq>
- EDUCA, R. (s.f.). *Módulo Formativo*. Obtenido de <https://acortar.link/EKhbHT>
- educación, M. d. (2015). *Ley orgánica de educación intercultural*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Educacion, M. d. (2026). *Instructivo Para Planificaciones Curriculares Para Sistema Nacional De Educacion*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/06/Instructivo_planificaciones_curriculares-FEB2017.pdf
- Etecé, E. (23 de septiembre de 2020). *Concepto*. Obtenido de Pedagogía: <https://concepto.de/pedagogia/>
- Etecé, E. (2020). *Padagogía. Equipo editoriales Etecé*. Obtenido de <https://concepto.de/pedagogia/>
- Feredico Lievano Martinez, J. E. (2012). *El pensamiento sistemático como herramienta metodológica para la resolución de problemas* (Vol. 8). Colombia: Revista de Soluciones de postgrado EIA. Obtenido de <https://acortar.link/irMZGE>
- Freire, E. E. (2019). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Segunda parte. *Conrado*, vol.15, 173. Obtenido de <https://acortar.link/WInVNo>
- Gabriel Cevallos, Juana Loor, Angela Pincay, Mauro Moreno, Enma Cedeño. (2021). Planificación estratégica prospectiva en la gestión académica en los Institutos Superiores Tecnológicos Públicos. *Dilemas contemporáneos*, P.9. Obtenido de <https://acortar.link/dTGivT>
- Gallego, R. S. (2003). *Introducción al análisis de datos experimentales* (Vol. 4).
- Gardey, J. P. (11 de Octubre de 2021). *EL estudiante*. Obtenido de <https://definicion.de/estudiante/>
- Gerard, Marril, Jodgins, Morán. (1969). *Sutori-Concepto de Red*. Obtenido de <https://acortar.link/Rr9jcz>
- Gine Esparbe, N. (2004). La Evaluación Sumativa. *Redined*, 12-17. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/85361>

- González, L. B. (Junio de 2011). *La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3998947>
- Hernández, Méndez y Mendoza. (29 de Abril de 2014). *Metodología de la investigación*. Obtenido de <https://acortar.link/KluN4a>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ª ed.)*. Obtenido de <https://acortar.link/oirh6o>
- HypatiaEducation. (17 de febrero de 2023). TIC, TAC, TEP en la educación: ¿Cómo influyen en el aprendizaje? Obtenido de <https://acortar.link/pDqATZ>
- IMBACHI, A. A. (2023). *Epistemología e historia de la pedagogía permitiéndote incrementar tus habilidades y estrategias para tu desarrollo en la labor docente*. Obtenido de <https://acortar.link/jkAm3M>
- Jara y Toledo-Muñoz-Repiso, A. G.-V. (14 de Octubre de 2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Obtenido de <https://acortar.link/HbeH28>
- Juan Sarango Alcívar, Germania Vivanco Vargas. (02 de Abril de 2019). Las habilidades pedagógicas profesionales en los estudiantes de la Educación Superior. *Condor* Vol. 15 , 1. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000200342
- Julio Cabero Almenara, R. R.-V.-A. (Diciembre de 2017). *Conocimientos tecnológicos, pedagógicos y disciplinares de los*. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/69058/TPACK.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, I. C. (1945). *UNESCO ÁREA DE RECURSOS EDUCATIVOS*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/open-educational-resources>
- López Falcón, A. L. & Ramos Serpa, G. (2021). ACERCA DE LOS MÉTODOS TEÓRICOS Y EMPÍRICOS DE INVESTIGACIÓN: SIGNIFICACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. *Conrado*, 26. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0002-1258-6227>
- Luis Del Sol, Evelyn Tejeda C., Juan Mirabal D. (2017). Los métodos teóricos: una necesidad de conocimiento en la investigación científico-pedagógica. *Edumecentro*, 252. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v9n4/edu21417.pdf>
- March, A. F. (2000). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio*. Obtenido de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/152/135>
- Martinez Carranza, Moreno Ricardo, Ferrer Madrazo y María Teresa. (2023). Las habilidades profesionales pedagógicas del estudiante de la primera infancia desde la disciplina integradora. *Varona*, Pág.76.
- Martínez, R. M. (2014). *Formación del profesorado en la sociedad*. Madrid: Uned. Obtenido de <https://acortar.link/LJOzqe>
- Nelsyroz. (2019). *Linea de tiempo la evolución del concepto de red*. Obtenido de <https://acortar.link/AjukMG>
- Newman, E. d. (24 de abril de 2024). ¿Qué significa la pedagogía para el sistema educativo? *PRO EDUCA*, 1. Obtenido de <https://www.epnewman.edu.pe/revista/pedagogia-sistema-educativo/>

- Oviedo, P. M. (2004). *La docencia como recreación y construcción del conocimiento*. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982004000100003
- Panamericana, P. (17 de marzo de 2017). *5 principios del aprendizaje colaborativo*. Obtenido de <https://blog.up.edu.mx/prepaup/femenil/5-principios-del-aprendizaje-colaborativo>
- Payer, M. (s.f.). Teoría del constructivismo social de Lev Vigotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. *Proglocode*. Obtenido de <https://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIA%20DEL%20CONSTRUCTIVISMO%20SOCIAL%20DE%20LEV%20VYGOTSKY%20EN%20COMPARACION%20CON%20LA%20TEORIA%20DE%20PIAGET.pdf>
- Rabajoli, P. G. (Enero de 2012). *Recursos digitales para el aprendizaje*. Obtenido de <https://acortar.link/jREZqG>
- Rhton, S. (17 de 11 de 2023). Investigación de Campo. Obtenido de <https://www.significados.com/investigacion-de-campo/>
- Rios, J. J. (2020). *FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN: CORRIENTES FILOSÓFICAS Y SUS IMPLICACIONES PEDAGÓGICAS EN LA EDUCACIÓN* (1 ed.). España: Sello Redipe. Obtenido de <https://acortar.link/1bFke7>
- Rojas, E. (2010). *Método de la investigación 2*. Obtenido de <https://metodologia2unefa.blogspot.com/2010/12/antecedentes-bases-teoricas-y.html>
- Salazar, L. F. (2023). *La web, evolución y aplicaciones*. Obtenido de <https://acortar.link/0YNymq>
- Salazar, S. F. (15 de Diciembre de 2015). *EL CONOCIMIENTO PEDAGÓGICO DEL CONTENIDO COMO CATEGORÍA DE ESTUDIO DE LA FORMACIÓN DOCENTE*. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9139/17507>
- Saldaña, J. J. (2022). La evaluación formativa en la educación. *Scielo Perú*, 13. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219-71682022000200149&script=sci_arttext
- Silvia Maribel Sarmiento Berrezueta, K. H. (2021). Innovaciones Pedagógicas en Educación Intercultural. *Dialnet*, 2. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7960575>
- Sociedad, U. y. (Octubre de 2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. 13, 5. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000500134&script=sci_arttext
- Tirado, M. C. (26 de Octubre de 2007). *Docencia universitaria y competencias didácticas*. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v31n125/v31n125a6.pdf>
- UNIR. (2024). ¿Qué es el aprendizaje colaborativo y en qué se diferencia del cooperativo? Obtenido de <https://www.unir.net/ciencias-sociales/revista/aprendizaje-colaborativo/>
- Valle. (junio de 2019). *La acción psicosocial en el campo educativo*. Obtenido de <https://ldmoncadap.wixsite.com/fase-5>
- Vilchis, L. d. (2002). *Metodología del diseño; Fundamentos teóricos*. México: Claves latinoamericanas.
- Villarreal, U. N. (2022). *PLAN DE CAPACITACIÓN*. Obtenido de <https://acortar.link/HLzUSS>