



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**

**PROYECTO DE DESARROLLO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

**EL DISEÑO INSTRUCCIONAL COMO HERRAMIENTA DE CAPACITACIÓN
DOCENTE PARA LA APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS VIRTUALES
EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA “UNIDAD
EDUCATIVA PETRILLO”.**

TUTOR

PHD. OSWALDO JOSÉ JIMÉNEZ BUSTILLO

AUTOR

DORA UBALDINA LEÓN ESPINOZA

MILAGRO, 3 DE MARZO, 2023

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación.

CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **“EL DISEÑO INSTRUCCIONAL COMO HERRAMIENTA DE CAPACITACIÓN DOCENTE PARA LA APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA “UNIDAD EDUCATIVA PETRILLO”**., elaborado por el **DORA UBALDINA LEON ESPINOZA**, el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Milagro, 18 de noviembre 2022



Oswaldo José Jiménez Bustillo
C.I. N° 0962899902
Director

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El / la autor/a de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en EDUCACIÓN, de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera

Milagro, 3 marzo 2023



DORA UBALDINA LEON ESPINOZA

C.I. 0916081656

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO DIRECCIÓN DE POSGRADO CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, presentado por **ING. LEON ESPINOZA DORA UBALDINA**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "EL DISEÑO INSTRUCCIONAL PORTAFOLIO COMO HERRAMIENTA DE CAPACITACIÓN DOCENTE PARA LA APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA "UNIDAD EDUCATIVA PETRILLO".", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	58.00
DEFENSA ORAL	34.67
PROMEDIO	92.67
EQUIVALENTE	Muy Bueno



El presente es autocalificado por:
**JORGE ANTONIO
CORDOVA MORAN**

Dr. CORDOVA MORAN JORGE ANTONIO
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



El presente es autocalificado por:
**DENIS DARIO MENDOZA
CABRERA**

Mgti. MENDOZA CABRERA DENIS DARIO
VOCAL



El presente es autocalificado por:
**XIOMARA LETICIA
ZUÑIGA SANTILLAN**

Ph.D. ZUÑIGA SANTILLAN XIOMARA LETICIA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a la persona que me impulso a seguir estudiando, quien me dio ánimo, apoyo en todo momento y me enseñó a confiar en Dios y en mí misma.

Mi madre que físicamente me acompañó en la mayor parte del camino de esta maestría, y actualmente me acompaña espiritualmente ya que, en los momentos de tristeza de haberla perdido, sus recuerdos y sus palabras me dan animo a seguir y poder sobreponerme ante cualquier obstáculo que encuentre en el camino.

Dora Ubaldina León Espinoza

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios primeramente por darme salud y haber abierto puertas, permitiéndome estudiar, y por darme fuerzas para poder seguir, cuando la tristeza invadió mi vida.

A mis hijos quienes tuvieron que soportar momentos en los cuales no podía darles mi atención y los cuidados necesarios y me dieron su comprensión y apoyo. A mi madre quien con sus cuidados y preocupación cuidó de mí y de mis hijos en los momentos que yo no podía y se quedaba a mi lado hasta tardes horas en la noche cuando tenía que hacer actividades.

A las personas que estuvieron de una u otra manera pendiente de mí y me dieron su apoyo, con palabras de ánimo y elevando oraciones para que yo pueda culminar mis estudios.

Dora Ubaldina León Espinoza

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Sr. Dr.

Jorge Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **“EL DISEÑO INSTRUCCIONAL COMO HERRAMIENTA DE CAPACITACIÓN DOCENTE PARA LA APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA “UNIDAD EDUCATIVA PETRILLO”** y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado.

Milagro, 3 marzo del 2023



DORA UBALDINA LEON ESPINOZA

0916081656

TABLA DE CONTENIDOS

ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	vii
TABLA DE CONTENIDOS	viii
LISTA DE TABLAS	x
LISTA DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT.....	xv
1.- Introducción.....	1
2.- Fundamentación.....	3
3.- Planificación del proyecto.....	8
3.1 Propuesta	8
3.2 Planteamiento del contexto y del problema:	8
3.3 Personas implicadas como destinatarios.....	9
3.4 Personas implicadas como responsables.....	9
3.5 Lugares y espacios en donde se realizan las actividades.....	10
3.6 Cuadro temporal en el que se realizará.....	10
3.7 Etapas previstas de la capacitación.....	10
3.8 Técnicas a usar:	12
3.9 Medios e instrumentos para construir la propuesta:	12
3.10 Evaluación.-	13
4.- Objetivos	13
4.1 Objetivo general	13
4.2 Objetivos específicos	13
5.-Metodologías.....	13
6. Etapas del proceso de capacitación.....	29
6.1 Etapas previstas de la capacitación.....	30
6.1.1 Planificación.....	30
6.1.2 Desarrollo	31
6.1.3 Implementación	31

6.1.4 Evaluación	31
7.-Recursos.....	32
7.1 Recursos humanos:	32
7.2 Recursos financieros:.....	32
7.3 Recursos tecnológicos:	32
8.-Impacto estimado.	33
9.- Desarrollo del proyecto.	33
9.1 La educación virtual.....	33
9.2 Contenidos didácticos a transmitir	34
9.3 Las estrategias de enseñanza aprendizaje en función de la metodología que se va a trabajar	35
9.4 Metodologías activas de aprendizaje.	36
BIBLIOGRAFÍA.....	50
ANEXOS	53

LISTA DE TABLAS

Tabla #1	Docentes de la Unidad Educativa Petrillo.....	9
Tabla # 2	Plan de acción de capacitación.....	10
Tabla # 3	Cronograma de capacitación.....	12
Tabla # 4	Experiencia Laboral.....	15
Tabla # 5	Año o asignatura en que labora.....	16
Tabla # 6	Ha realizado cursos o talleres de capacitación en tecnología educativa por parte del Ministerio de Educación.....	17
Tabla # 7	Señale los cursos o talleres de capacitación realizado en tecnología de la información y comunicación.	18
Tabla # 8	Usted en su condición de docente, ¿Cómo define su experiencia en manejo de herramientas digitales para trabajar en entornos virtuales?	19
Tabla # 9	¿Qué tipo de metodologías activas de aprendizaje utilizó usted como docente en sus clases virtuales durante la pandemia?.....	20
Tabla # 10	Sabe usted como docente trabajar en plataformas virtuales como TEAMS para clases en línea.....	21
Tabla # 11	¿Usted sabe que es la gamificación como estrategia de metodología activa de aprendizaje virtual?	22
Tabla # 12	¿Sabe usted cargar recursos y actividades en las plataformas digitales para generar aprendizaje autónomo?.....	23
Tabla # 13	¿Alguna vez ha interactuado en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como MOODLE?	24
Tabla # 14	¿Ha recibido capacitaciones docentes de metodologías activas de aprendizaje para entornos virtuales?	25
Tabla # 15	Señale las herramientas digitales que Ud., conoce y emplea en las sesiones virtuales.....	26
Tabla # 16	¿Le gustaría recibir capacitaciones sobre metodología activas de aprendizaje para entornos virtuales?	27

Tabla # 17	¿Ha trabajado alguna vez con recursos de gamificación como EDUCAPLAY, GENEALYS Y QUIZZIZ?.....	28
Tabla # 18	Plan de acción de capacitación.....	29
Tabla # 19	Presupuesto.	31
Tabla # 20	Metodología activas.	38
Tabla # 21	Gamificación.	40
Tabla # 22	Aprendizaje basado en proyecto ABP.	42
Tabla # 23	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.	45
Tabla # 24	Estudio de caso.....	47

LISTA DE FIGURAS

1	Ubicación de la Unidad Educativa Petrillo.....	8
2,3	Herramientas de conexión.....	10
4	Etapas de la organización de la capacitación.....	11
5	Experiencia Laboral.....	15
6	Año o asignatura en que labora.....	16
7	Ha realizado cursos o talleres de capacitación en tecnología educativa por parte del Ministerio de Educación.....	17
8	Señale los cursos o talleres de capacitación realizado en tecnología de la información y comunicación.	18
9	Usted en su condición de docente, ¿Cómo define su experiencia en manejo de herramientas digitales para trabajar en entornos virtuales?	19
10	¿Qué tipo de metodologías activas de aprendizaje utilizó usted como docente en sus clases virtuales durante la pandemia?.....	20
11	¿Sabe usted como docente trabajar en plataformas virtuales como TEAMS para clases en línea?.....	21
12	¿Usted sabe qué es la gamificación como estrategia de metodología activa de aprendizaje virtual?	22
13	¿Sabe usted cargar recursos y actividades en las plataformas digitales para generar aprendizaje autónomo?.....	23
14	¿Alguna vez ha interactuado en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como MOODLE?	24
15	¿Ha recibido capacitaciones docentes de metodologías activas de aprendizaje para entornos virtuales?	25
16	Señale las herramientas digitales que Ud., conoce y emplea en las sesiones virtuales.....	26
17	¿Le gustaría recibir capacitaciones sobre metodología activas de aprendizaje para entornos virtuales?	27
18	¿Ha trabajado alguna vez con recursos de gamificación como EDUCAPLAY, GENEALYS Y QUIZZIZ?.....	28
19	Las metodologías activas direccionan a la participación del estudiantado.....	29

20	Portafolio de capacitación con diseño instruccional.....	37
21	Actividades de capacitación semanal.....	37
22	Creación de plataforma moodle para la incorporación de contenido con diseño instruccional.....	39
23	Instrucciones para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en MOODLE.....	39
24	Diseño de actividades en educaplay. (Gamificación)	41
25	Diseño de actividades en educaplay. (Gamificación)	41
26	Actividades de gamificacin sobre ABP . (Gamificación)	43
27	Diseño de actividades de Gamificación.	43
28	Diseño de actividades en QUIZIZZ. (ABP)	44
29	Diseño de actividades en QUIZIZZ. (ABP)	44
30	Diseño Mi primer tablero, Online Whiteboard for Visual Collaboration (miro.com).....	46
31	Actividad de gamificación en estudio de caso.	48
32	Actividad de gamificación en estudio de caso (sopa de letras).....	48
33	Diseño de actividades en estudio de caso en MOODLE.....	49
34	Actividad, estudio de caso en MOODLE.....	49

RESUMEN

Después de la pandemia producida por el COVID-19, situación que puso al mundo y a la educación a la puerta de nuevos retos en el aspecto tecnológico. Siendo la educación una de las partes de la sociedad de mayor protagonismo e importancia, ya que se debía continuar con la educación a pesar de estar confinados. Razón por la cual los docentes tuvieron el gran reto de aprender a utilizar ciertas plataformas educativas y recursos para dinamizar las clases, tratar de mantener el esquema de las clases y la atención de los estudiantes de manera virtual. En virtud de lo antes planteado, el presente proyecto de desarrollo tiene como objetivo general: Proponer un diseño instruccional como herramienta de capacitación docente para la aplicación de metodologías activas virtuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Unidad Educativa Petrillo. Las capacitaciones en metodologías activas virtuales se realizarán de forma gratuitas con los recursos que se dispongan en la institución y de manera híbrida. La metodología aplicada en la presente investigación se enmarcó en un proyecto de desarrollo tecnológico, apoyado en una investigación de campo, empleándose para el levantamiento de la información un cuestionario de Google Forms, el cual contó con 14 preguntas, tipo Likert. El diseño comprende las etapas de planificación, desarrollo, implementación y evaluación. El impacto esperado será que los docentes desarrollarán y fortalecerán las competencias digitales y además, serán capaces de trabajar en entornos virtuales de forma instruccional con los diversos ejemplos, que se irán afianzando con la práctica constante en cada una de las sesiones de trabajo. Por otra parte, se espera que el presente trabajo contribuya a futuras investigaciones, con el fin de mejorar los procesos educativos por medio de la capacitación docente en el área tecnológica.

Palabras claves: Diseño instruccional, capacitación, metodología activas virtuales.

ABSTRACT

After the pandemic caused by COVID-19, a situation that put the world and education at the door of new challenges in the technological aspect. Education being one of the parts of society of greater prominence and importance, since education had to continue despite being confined. Reason why teachers had the great challenge of learning to use certain educational platforms and resources to energize classes, try to maintain the scheme of classes and the attention of students virtually. By virtue of the above, the general objective of this research is: To propose an instructional design as a teacher training tool for the application of virtual active methodologies in the teaching-learning process in the Petrillo Educational Unit. Training in virtual active methodologies will be carried out free of charge with the resources available in the institution and in a hybrid manner. The methodology applied in the present research was framed in a technological development project, supported by field research, using a Google Forms questionnaire for the collection of information, which had 14 questions, Likert type. The design comprises the stages of planning, development, implementation and evaluation. The expected impact will be that teachers will develop and strengthen digital skills and will also be able to work in virtual environments in an instructional way with the various examples, which will be strengthened with constant practice in each of the work sessions. On the other hand, it is expected that this work will contribute to future research, in order to improve educational processes through teacher training in the technological area.

Keywords: instructional design, training, active methodology virtuals.

1.- Introducción.

Después de la pandemia por el COVID-19, la educación tomó un giro radical en donde tuvo que acoplarse a los medios tecnológicos y digitales para la continuidad educativa en la mayoría de los casos, ya que debido a la situación sanitaria del país y del mundo en donde se cerraban los centros educativos, generó que la sociedad a nivel mundial buscara las formas de continuar con la vida y los procesos educativos en el confinamiento (CEPAL-UNESCO, 2020).

Tomando en consideración lo antes planteado, se puede señalar que esta situación trajo como consecuencia la utilización más recurrente de los entornos educativos virtuales, ya que la educación virtual tenía un proceso de incorporación muy lento y que debido a la pandemia se vio la necesidad de aplicarla a todos los niveles de educación, llevando de una manera positiva y progresiva a las comunidades educativas a la digitalización, a la utilización de dispositivos móviles y aplicaciones a aprovecharlos en la educación, incentivando a las autoridades de Educación Nacional a potenciar las competencias digitales a docentes y estudiantes (Ministerio de Educacion de Ecuador, 2020).

Es por ello que, sin importar las limitaciones que se presentaban en el proceso de incorporación de la tecnología en la educación ecuatorianas en los momentos de pandemia, fue muy importante la predisposición de los padres y estudiantes de continuar con la educación de sus hijos, así como la de los docentes en aprender, reforzar conocimientos digitales y tecnológicos con el afán de contribuir con este gran reto de la educación virtual. Fueron unos de los cambios radicales que tuvieron que pasar comunidades educativas para enfrentarse a la continuidad educativa pero esta vez desde la ventana de la tecnología y las herramientas digitales (Lorenzo, 2021).

En función de lo antes señalado, el docente se ve en la necesidad y por su vocación de servicio a la actualización contante de conocimientos, estando a la vanguardia de las tecnologías de la información y de herramientas digitales que favorezcan y enriquezcan al proceso de enseñanza- aprendizaje. Debido a estos desafíos que la educación a nivel mundial enfrenta en el mundo, el Ministerio de Educación Ecuatoriano lanza el proyecto de educación a distancia a nivel nacional 2 instituciones las cuales ofrecerán este tipo de educación online, en la sierra lleva por nombre ARUPOS y en la costa GUAYACANES, dándole así al Ecuador el

primer sistema de educación fiscal virtual, razón por la cual la capacitación a docentes en el ámbito digital es sumamente importante y de ahí la relación con el presente trabajo donde se muestra la necesidad de que los docentes se sigan capacitando digitalmente, ya que la tecnología ira en una constante evolución y que también se enfrentan a estudiantes con competencias digitales desarrolladas que exigirán mucho de parte del docente Ministerio de Educación del Ecuador, (2022).

Dentro de las plataformas más usadas por los usuarios educativos en esos momentos de emergencia sanitaria en la educación fueron Zoom y Teams las cuales ayudaron a mantener la educación en línea en esos años, aprendiendo constantemente dentro de ellas docentes como estudiantes, cada una de ellas tenía sus propias características de utilización y las cuales permitía al docentes la aplicación de metodologías activas de aprendizaje mediante la creación y utilización de evaluaciones en línea por medio de los FORMS o sino de la asignación de tareas por medio del Team y FOROS, la creación de equipos de trabajo por paralelos y asignaturas , la creación de canales exclusivos de las asignaturas, creando poco a poco los ambientes virtuales de aprendizaje, y a su vez potenciando las competencias digitales en estudiantes y docentes El Comercio, (2020).

Otro punto importante dentro de la educación virtual es la modalidad en la que se va a trabajar y su denominación en estos entornos o también llamada homeschooling, una de las modalidades de educación que se empezó a trabajar con más fuerza, ya que los padres deben de acompañar y guiar a sus hijos en las procesos académicos, con la tutoría y asesoría constante del docente por medio las plataformas mencionadas anteriormente como el zoom y Teams, permitiéndole al docente la utilización de recursos como los foros , los chats , video-conferencias de refuerzo , exposiciones digitales con la utilización de recursos como fondos y sonido con efectos, y así poder trabajar esta metodología activa de aprendizajes aplicados mayormente en la virtualidad González,B. (2022).

Una de las oportunidades que brinda el Ministerio De Educación ecuatoriano es el medio de capacitación continua docente “ME CAPACITO”, en donde los docentes fiscales tienen la facilidad de capacitarse gratuitamente en los diversos cursos como lo es de metodologías activas de aprendizaje , entornos EVA, proyectos , planificaciones , TICS y tecnología, contribuyendo así la presente

investigación a fortalecer estos conocimientos ya brindados y adquirido por los docentes Banco de desarrollo de las Américas, (2020).

2.- Fundamentación.

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han propiciado cambios sustanciales en todos los ámbitos del quehacer social. La educación no escapa de las bondades que ofrecen las TIC al brindarle un conjunto de herramientas digitales que han servido de apoyo al desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en las instituciones educativas. La situación de la crisis producida por la pandemia obligó la incorporación de forma masiva y rápida de la tecnología a los espacios educativos a través de la virtualidad. Por ello, docentes y estudiantes tuvieron que adaptarse a la nueva forma de enseñar propiciando cambios profundos en lo referente al uso y manejo de la tecnología en los ambientes de aprendizaje.

En este sentido, docentes y estudiantes se vieron en la necesidad de indagar y aprender de sobre la aplicabilidad de los aparatos tecnológicos y ciertas plataformas para darle continuidad al proceso educacional, tal el caso de la “Unidad educativa Petrillo”. Sin embargo, los docentes señalaban que aun presentaban ciertas falencias tecnológicas en cuanto al aprovechamiento de las herramientas digitales en el diseño de actividades y recursos que favorecieran el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, orientados al desarrollo de competencias tecnológicas. Es por ello, por ser parte del equipo docente de la institución y de acuerdo a la situación problemática, surge la necesidad de proponer un diseño instruccional como herramienta de capacitación docente para la aplicación de metodologías activas virtuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Unidad Educativa Petrillo.

Como una forma de fundamentar y resaltar la relevancia de la propuesta se consideraron ciertos estudios previos que sirvieron de sustento a la investigación. Después de la pandemia muchas investigaciones se han dado respecto a esta situación sobre la capacitación docente en metodologías activas en la educación virtual, ya que en muchas en regiones del mundo, incluido Latinoamérica, en estas investigaciones realizadas por la UNESCO y CEPAL sobre la situación de capacitación o conocimiento docente en tecnologías o tics aplicadas a la educación presentaban falencias antes de la pandemia, razón por la cual estos se han puesto

en muchas marchas muchos programas de información y de capacitación docente para mejorar la educación virtual y en la presencialidad, brindándole a los docentes en muchos de los casos dispositivos tecnológicos y programas de forma gratuita para que puedan elaborar recursos y mejorar los procesos educativos CEPAL-UNESCO, (2020)

En este contexto, la crisis tuvo efectos negativos en los distintos sectores sociales, incluidos particularmente la salud y la educación, así como en el empleo y la evolución de la pobreza (CEPAL, 2020). Por su parte, la UNESCO ha identificado grandes brechas en los resultados educativos, que se relacionan con una desigual distribución de los docentes, en desmedro de países y regiones con menores ingresos y de zonas rurales, las que suelen concentrar además a población indígena y migrante UNESCO, (2016) .

Diversos estudios se han realizado en función de la incorporación de la tecnología a través de diseños instruccionales en los entornos de enseñanza y aprendizaje, los cuales se especifican a continuación:

González, B. (2022) menciona en su investigación titulada: Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente, considerando que el diseño instruccional con la configuración de entornos digitales donde el docente elige correctamente las estrategias de aprendizaje y evaluación, puede llegar a tener mucho éxito en la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes. Concluyendo el autor que se apuesta a la expansión de esta forma de educación con el uso de la tecnología y la capacitación constante del docente.

Por otra parte, el autor también plantea que se analizan dimensiones como la transversalidad- instruccional, disciplinar y pedagógica de la educación y el uso de la tecnología en donde se motiva al estudiante a aprender a aprender y a reforzar los procesos como el análisis, el diseño, desarrollo e implementación de las evaluaciones interaccionales en la formación de los docentes que dominarán la educación en línea con el manejo adecuado y oportuno de estas herramientas.

Hay otro estudio importante es el It Madrid Digital School ,(2022) en su pagina web menciona que en el diseño instruccional E-Learning 2022 los cursos virtuales representan unos de los procesos más importantes de la digitalización en especial en las materias de aprendizaje, por lo que después de años de pensar que posee procedimientos complicados y que el para un grupo determinado de personas. Afortunadamente las tecnologías con la pandemia han dado giros

agigantados en la tecnología y metodología para que funcione con calidad en el ámbito educativo. Se incluyen una serie de movimientos como AGILE o como el modelo SAM, los cuales con la ayuda de otros diseños se ha logrado impulsar materiales digitales de aprendizaje la cual se les expone a los estudiantes.

Así mismo, García, E. (2019) Bogotá- Colombia, en su trabajo de propuesta para la capacitación de docentes titulado: Diseño de una propuesta de capacitación para los docentes del grado noveno del COLEGIO NUEVO CAMPESTRE en estrategias didácticas para el desarrollo de competencias básicas, en donde la capacitación de docentes se estableció para brindar un abanico de estrategias y posibilidades de implementar en las clases en línea una mayor participación en el proceso de aprendizaje de parte del estudiante, ya que no es igual a las clases magistrales que se puedan dar en la presencialidad, sino de buscar estrategias y recursos digitales que enriquezcan el entorno virtual de enseñanza- aprendizaje y poder desarrollar en los estudiantes las destrezas básicas o las planteadas en la planificación docente.

Por otra parte, UDLA, (2019) en su “Plan de Formación y Capacitación Docente Universidad de las Américas” se enfoca en la capacitación y formación de los docentes debido a que se ha detectado por medio de varias evaluaciones que su nivel de formación y fortalezas profesionales en diversos campos no estaba óptimo para su desempeño académico dentro de la institución, por lo que con el propósito de contribuir y mejorar la calidad de enseñanza en la institución se decidió apoyar el desarrollo y capacitación docente para fortalecer los procesos de acreditación nacional e internacional y brindar a los usuarios en el ámbito educativo un servicio de calidad, razón por la cual este plan de capacitación docente contribuiría favorablemente a los docentes a conocer diversas estrategias digitales de como promover la interacción y dinamismo en las clases en línea.

En este orden, Pacheco (2021) desarrolló un estudio investigativo denominado: Implementación de un proceso de capacitación basado en aprendizaje cooperativo y colaborativo de competencias digitales en docentes de la Unidad Educativa Santana, teniendo como objetivo implementar procesos de capacitación continua para docentes en competencias digitales como lo es el aprendizaje colaborativo y cooperativo que contribuyan en mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. En la metodología del plan de capacitación se usó las metodologías mixtas para la intervención educativa en donde se determinó la

mejora de las competencias digitales en las capacitaciones de los docentes, las cuales se puede evidenciar en el desarrollo de la metodología en sus planificaciones didácticas.

Por otra parte, Vilaña (2020) elaboro un estudio investigativo titulado: Estrategias metodológicas activas en un entorno virtual de aprendizaje para los estudiantes de primer semestre del área de Matemáticas de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Matemáticas y Física de la Universidad Central del Ecuador 2020-2020, esta investigación se llevó a cabo para obtener información sobre la utilización de estrategias metodológicas en los entornos virtuales y así determinar una relación entre la metodología y los entornos virtuales de aprendizaje, siendo una investigación descriptiva en donde analizaban diversas aristas sobre la temática y las propiedades de las variables. Determinándose al final de la investigación que los entornos virtuales si necesitan de la aplicación de metodología y estrategias activas de aprendizaje, las cuales se adaptan a su estructura y su funcionalidad.

Tomando en cuenta lo antes señalado, el estudio se justifica debido a la importancia para los docentes y comunidad educativa motivado a que contribuirá significativamente en el aprendizaje de los estudiantes, fortaleciendo sus competencias digitales o tecnológicas motivado a que al estar en constante interacción y el docente solicitar que se trabaje de forma digital o que ingresen a su computador a realizar diversas actividades educativas, lógicamente el estudiante ira mejorando el proceso de aprendizaje en la modalidad virtual.

También es importante el estudio para los docentes motivado a que aprenderán el manejo de recursos digitales y a su vez de las herramientas tecnológicas, ya que al aprender este uso el docente podrá ser capaz de crear nuevo material o recursos interactivos para trabajar en los entornos virtuales. Así mismo, la comunidad educativa saldrá beneficiada ya que sus hijos desarrollarán habilidades y destrezas computacionales que le servirán para su desarrollo y desempeño adecuado en la sociedad, recordando que desde la pandemia el mundo está digitalizado y que todo lo que ahora se realice tiene mucho que ver con recursos tecnológicos y entornos virtuales.

Aunado a ello, el docente será beneficiado con el estudio ya que desarrolla competencias digitales por medio de la actualización de sus conocimientos personales y profesionales; además, los prepara para los nuevos retos que la

sociedad y el mundo le impongan en unos años con la innovación de los dispositivos móviles y las necesidades educativas de estudiantes digitales. Los docentes podrán actuar ante alguna situación que amerite nuevamente retornar a la virtualidad, podrán manejar con facilidad herramientas y recursos en la web, y así poder dinamizar las clases con sus estudiantes en línea ya que dentro de unos años la educación digital será una realidad ante un mundo digitalizado.

Por otra parte, la investigación genera aportes significativos desde el punto de vista teórico debido a que a través de la búsqueda de información en las diferentes fuentes documentales y electrónicas se condensa una cantidad de información importante y actualizada sobre diseño instruccional y metodologías activas que sirve de argumento a estudiantes universitarios, profesionales de la docencia e investigadores que estén desarrollando investigaciones referidas a las variables del estudio.

Así mismo, el estudio genera aportes desde el punto de vista práctico en virtud que un portafolio de capacitación docente para la aplicación de metodologías activas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje puede ser implementado en otras organizaciones educativas que presente situaciones problemáticas similares como una opción para el mejoramiento del aprendizaje de la lengua y literatura y adaptarse a otra área del conocimiento.

Aunado a ello, la investigación beneficiará a la investigadora al poder aplicar el método científico en una situación problemática en su entorno educativo, conocer sus causas y efectos y proponer una alternativa de solución, el cual fortalecerá sus habilidades y destrezas investigativas logrando de esta forma el desarrollo de las competencias investigativas.

Finalmente, con este trabajo de investigación se pretende solucionar la problemática presentada en la Institución Educativa Petrillo, donde los docentes necesitan una capacitación sobre metodologías activas de aprendizaje de forma digital para la aplicación de dichos conocimientos en sus actividades laborales y educativas con los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje.

La investigación se realizó en la Institución Educativa Petrillo que se encuentra en la provincia del Guayas, cantón Nobol parroquia Narcisca De Jesús, perteneciente a la Zona 5 dentro del perímetro urbano en modalidad presencial, contando con jornada matutina y vespertina con tipo de educación regular desde EGB hasta Bachillerato.



Figura 1. Ubicación de la Institución Educativa Petrillo
Fuente: Google map, 2022

3.- Planificación del proyecto.

3.1 Propuesta

La propuesta de un diseño instruccional de capacitación docente para la aplicación de metodologías activas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje, ayudará a potenciar las competencias digitales de los docentes y a su vez contribuía a mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

3.2 Planteamiento del contexto y del problema:

La propuesta se desarrollará en la institución “Unidad educativa Petrillo” , la cual se compone de 30 docentes, un total de 700 estudiantes en toda la institución por lo que solo en bachillerato se cuenta con un alrededor de 300 estudiantes y con área de bachillerato técnico en donde se ofertan las especialización en ciencias informáticas y que después de la pandemia muchos de los docentes regresaron con el ánimo de seguirse capacitando para ejercer su profesión y gran trabajo educativo con las herramientas digitales adecuadas para ir desarrollando las habilidades, destrezas y competencias tecnológicas, siendo de mucha importancia la capacitación docentes en metodologías activas virtuales, para que en el momento que se amerite retornar a la virtualidad se garantice una educación de calidad.

La problemática radica en la dificultad de los docentes en el manejo y construcción de recursos y actividades en línea, así como también en la

elaboración de material digital para el fortalecimiento de la didáctica de enseñanza en entornos virtuales. Aunque la experiencia de la pandemia fue crucial para que el docente despertara, esto influyó significativamente para que tome las riendas de la preparación digital y el desarrollo de esas competencias.

Es por ello que, surge la necesidad de la capacitación docente de metodologías activas de aprendizaje en entornos virtuales ya que presentan inconvenientes como la experiencia y habilidades y destrezas frente al manejo y elaboración de material didáctico bajo entornos digitales, indispensables para el desarrollo de las competencias tecnológicas de los estudiantes y fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje y por ende, el mejoramiento de la calidad de la educación. También, la falta de tiempo de docentes en muchos de los casos ya que algunos de ellos viven en largas distancias y llegan a sus hogares sin mucho tiempo disponible para la práctica en los entornos digitales. Por lo que se contribuiría favorablemente a docentes en mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje para su comunidad educativa.

3.3 Personas implicadas como destinatarios.

Las personas involucradas en el presente proyecto están conformadas por los docentes de la Unidad Educativa Petrillo, quienes serán capacitados digitalmente en metodologías activas de aprendizaje online.

Tabla 1.

Docentes de la Unidad Educativa Petrillo

Personal	Cantidad
Docentes de elemental	4
Docentes de media	3
Docentes de superior	9
Docentes bachillerato	12
Docentes especialistas	2
Total	30

Fuente: Datos suministrados por la dirección del plantel, León (2022).

3.4 Personas implicadas como responsables.

El responsable de la capacitación es la Ing. Dora León, la cual estará a cargo de la elaboración de los contenidos y formación de los docentes así como de los

cronogramas y temas que se abordarán en la capacitación para la aplicación de metodologías activas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje

3.5 Lugares y espacios en donde se realizan las actividades.

La capacitación se realizará de manera híbrida se dictará en línea con el uso de la herramienta digital TEAMS y de forma presencial en el laboratorio de computación que queda junto a las aulas de 1ero BGU de la Unidad Educativa “Petrillo”. Para esto se alternará una semana presencial y la otra digital.

3.6 Cuadro temporal en el que se realizará.

A continuación se especifica el cuadro temporal en el que se realizará la capacitación de metodologías activas virtuales.

Tabla 3.
Cronograma de capacitación

FECHA	TEMA	RESPONSABLE	OBSERVACIÓN
01-10-2023	Introducción Moodle. Metodologías activas.	Ing. Dora León Espinoza	presencial
08-10-2023	Gamificación.	Ing. Dora León Espinoza	virtual
15-10-2023	Aprendizaje basado en proyecto. (ABP)	Ing. Dora León Espinoza	presencial
22-10-2023	Trabajo colaborativo y cooperativo.	Ing. Dora León Espinoza	virtual
29-10-2023	Estudio de caso	Ing. Dora León Espinoza	presencial

3.7 Etapas previstas de la capacitación.

Para la aplicación del diseño instruccional de la capacitación de los docentes se necesitará de una plataforma Moodle siendo, a modo de prueba para las respectivas prácticas de los docentes en cada tutoría. Para que se lleve a cabo de forma organizada y que cumpla con los respectivos procesos y obtener resultados adecuados al final de la capacitación se la ha dividido en 4 etapas muy importantes en este proceso.

PLANIFICACIÓN:

***Condiciones:** La capacitación se desarrollará de forma híbrida, es decir, (presencial y virtual).

***Características de los docentes que van a ser capacitados:** Los docentes que van a ser capacitados son los que tienen dificultades para trabajar con la tecnología y con ciertas estrategias para dinamizar las clases virtuales.

***Objetivos y contenidos que se van a brindar en la capacitación docente:** Diagnostica, identifica y diseñar una guía con diseño instruccional de capacitación docente de estrategias metodológicas para educación en línea.

*** Escenario y método a usar:** El laboratorio de computación, entorno virtual EVA, y recursos digitales como EDUCAPLAY, QUIZZIZ, entre otros .

DESARROLLO.

*Contenidos /medios: Entre los contenidos a trabajar en la capacitación tenemos.

- ✓ Metodologías activas
- ✓ Gamificación
- ✓ Aprendizaje basado en proyecto (ABP)
- ✓ Estudio de caso

*Actividades para el aprendizaje más utilizadas para dinamizar los entornos virtuales con estudiantes.

*Interacción y tutoría se verán más reforzados por interacción y al autoaprendizaje, motivados siempre con el uso de recursos que se utilizan de acuerdo a las temáticas y a los años académicos por su diferente complejidad.

IMPLEMENTACIÓN

***Gestión del curso :** El curso se desarrollara por el lapso de 5 semanas en la cual se trabajaran 2 horas semanales de capacitación ya que se darán a la hora de salida de la institución (capacitación presencial) y la semana siguiente de manera virtual en donde se reforzarían los conocimientos adquiridos y se podría manejar una práctica asincrónica.

***Gestión Tecnológica:** Con respecto a la gestión de la tecnología pues se trabajara en el aula de cómputo de la institución y así mismo por el medio digital con la ayuda de un computador lo virtual, para así con el uso de las herramientas Teams y zoom se puedan dictar las tutorías de 2 horas con dinámicas y práctica.

***Tutoría de los participantes:** Se darán las tutorías presenciales y asincrónicas por medio de la virtualidad viendo el progreso de ciertas actividades enviadas de forma autónoma para la práctica y ejecución en la plataforma Moodle.

EVALUACIÓN

***Evaluación diagnóstica:** se trabajará con una encuesta sobre los conocimientos que tienen los docentes sobre herramientas tecnológicas y recursos digitales para trabajar en entornos virtuales.

***Evaluación formativa:** Se trabajarán por medio de rúbricas para ver los avances de los aprendizajes en los docentes en base a los contenidos dictados en la capacitación.

Para poder tener una idea más global de los contenidos que se van a tratar en la capacitación a los docentes de la Institución Educativa “Petrillo”, se plantea un cuadro donde se evidencian las temáticas y los meses en donde tentativamente se pueden desarrollar.

3.8 Técnicas a usar:

Las técnicas que se utilizarán en la capacitación de los docentes en metodologías activas digitales son la observación, la participación activa, la interacción, la explicación, la práctica tecnológica y la discusión dialógica.

3.9 Medios e instrumentos para construir la propuesta:

Para la construcción de la propuesta se emplearon medios digitales como internet y páginas electrónicas para la búsqueda de información relevante para la elaboración de la propuesta. También se indagó en videos instruccionales como YouTube sobre las metodologías, al igual que Webinar, conferencias, ponencias sobre las metodologías activas. Las capacitaciones se realizarán vía online por medio de las plataformas Teams, Zoom o Google Meets.

Los recursos tecnológicos que se emplearan en el desarrollo del proyecto serán conexión a internet y laptop o computadora manual.

3.10 Evaluación.-

La evaluación y monitoreo del proyecto de capacitación se realizará en sus tres momentos: inicialmente en la etapa diagnóstica para conocer las fortalezas y debilidades que presentan los docentes en metodologías activas digitales. Posteriormente, la formativa, que se ejecutará durante la fase desarrollo del proyecto con actividades teóricas - prácticas por medio de rúbricas y finalmente, la sumativa, para la comprobación de los aprendizajes adquiridos.

4.- Objetivos

4.1 Objetivo general

Proponer un diseño instruccional como herramienta de capacitación docente para la aplicación de metodologías activas virtuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Unidad Educativa Petrillo.

4.2 Objetivos específicos

1. Diagnosticar las falencias cognitivas que presentan los docentes en la aplicación de las metodologías activas virtuales.
2. Identificar las metodologías activas virtuales que se pueden emplear para los procesos de enseñanza y aprendizaje.
3. Elaborar un diseño instruccional de capacitación docente para la aplicación de metodologías activas virtuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

5.-Metodologías.

Para el desarrollo de la propuesta se realizar las siguientes acciones y procedimientos en función a la planificación de actividades, las cuales se especifican a continuación:

1.- Informar por escrito a los docentes el proceso de capacitación que se llevara a cabo en cuanto a las metodologías activas virtuales, la hora de inicio y finalización, así como el cronograma con las fechas establecidas.

2.- Entregar la programación de los contenidos a desarrollar en la capacitación.

3.- Solicitar los recursos y medios electrónicos que se emplearán para la capacitación.

4.- Construir de forma colectiva las normas que regirán la capacitación durante el periodo programado.

5.- Emplear dinámicas grupales de inicio en cada una de las sesiones de la capacitación a fin de motivar a los participantes en el proceso de capacitación.

6.- Incentivar a la participación de los docentes en las actividades académicas prevista den la capacitación.

7.- Brindar asesoría y acompañamiento a cada de uno de los involucrados.

8. Aplicar las rúbricas de evaluación de acuerdo al seguimiento y acompañamiento de los involucrados.

9.- Realizar dinámicas de cierre en cada actividad.

10. Evaluar cada una de las sesiones de capacitación por parte de los involucrados.

En cuanto a las técnicas, instrumentos y herramientas que se emplearon para la obtención de los datos esta lo siguiente: Para el levantamiento de la información en la presente investigación se utilizó la técnica de la encuesta bajo la modalidad de instrumento cuestionario. La encuesta es definida por Bernal Torre, (2016) como: “un método empírico complementario de investigación que supone la elaboración de un cuestionario, cuya aplicación masiva permite conocer las opiniones y valoraciones que sobre determinados asuntos poseen los sujetos (encuestados) seleccionados en la muestra” (p. 99).

Por otra parte, el instrumento que se empleó en el estudio fue un cuestionario. Según Hernández Sampieri (1997), el cuestionario es tal vez el más utilizado para la recolección de datos; “este consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” (p.67). Además, para la selección de las opciones de respuesta, la investigadora emplea la escala tipo Likert, cuya finalidad está orientada a la medición de actitudes a los sujetos involucrados, en este caso los docentes.

Tomando en cuenta lo antes señalado, se puede considerar que un instrumento cuestionario es aquel que plantea un conjunto de preguntas para recopilar determinada información de un grupo de personas, en este caso, los docentes de la institución Educativa. El instrumento cuestionario generó el levantamiento de los datos en el escenario real, es decir, la Unidad educativa Petrillo. Esta información se organizó en cuadro de frecuencia y porcentaje para su interpretación.

Así mismo, los beneficiarios del proyecto son los 30 docentes de la Unidad Educativa Petrillo distribuidos en los niveles de Educación básica elemental media, superior y bachillerato. Estos están conformados por 20 docentes de sexo femenino y 10 del masculino, con edades comprendidas entre 28, 45 y 57 años de edad. Tienen una formación académica de nivel de tercer nivel y un número reducido (8) con estudios de maestría.

En este orden, la población del proyecto estará conformada por los 30 docentes de la institución objeto de estudio. La muestra serán los mismos 30 sujetos, lo que corresponde a una muestra censal o intacta. Ramírez (1997) establece la muestra censal “es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra” (p. 67). La selección obedece a que es una población pequeña, están inmerso en la misma institución y son de fácil acceso para la investigadora.

Análisis de los resultados.

A continuación se especifican los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento cuestionario a los docentes organizados en tablas de frecuencia y porcentaje, y figuras circulares.

Tabla 4.

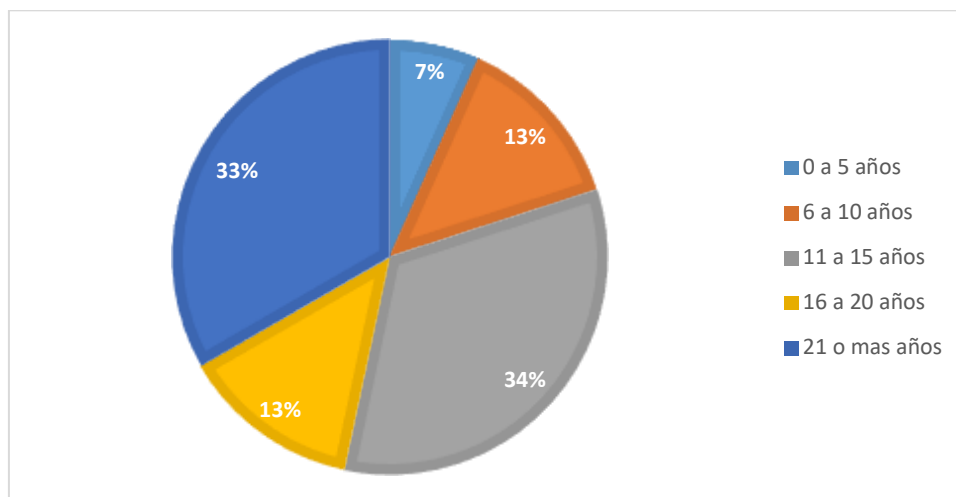
Experiencia Laboral

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
0 a 5 años	2	7%
6 a 10 años	4	13%
11 a 15 años	10	34%
16 a 20 años	4	13%
21 o más años	10	33%
Total	30	100%

Fuente: León Espinoza (2022).

Figura 5.

Experiencia Laboral



Fuente: León Espinoza (2022).

Análisis: Los docentes mencionaron con un 34% que tiene entre como experiencia laboral entre de 11 a 15 años en la docencia, con el 13% tienen de 16 a 20 años de experiencia y finalmente con el 13% de 6 a 10 años de experiencia laboral, con el 33 % de los docentes menciona que tiene más de 21 años de experiencia laboral, y con el 7% de los docentes mencionan que tiene de 0 a 5 años de experiencia laboral.

Tabla 5.-

Año o asignatura en que labora.

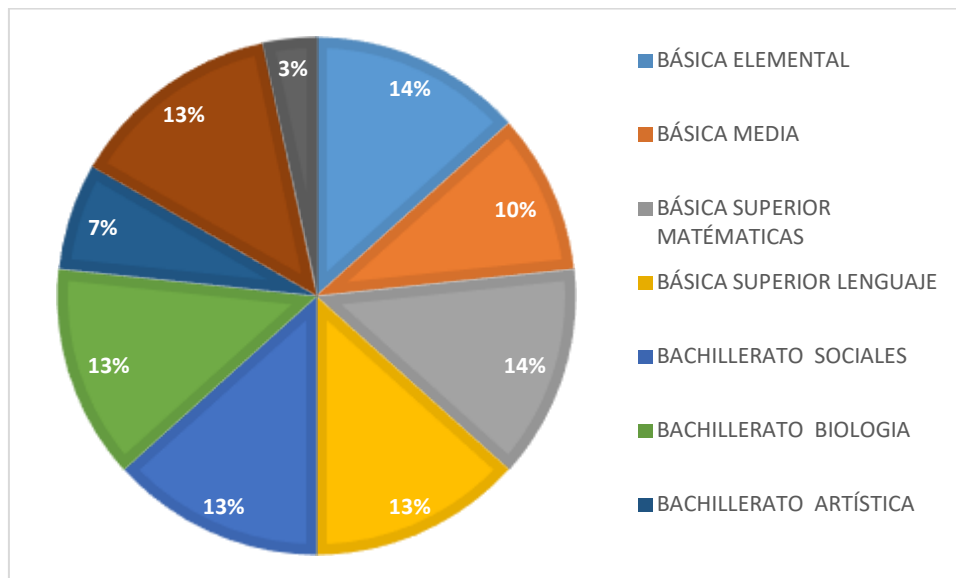
Indicador	frecuencia	porcentaje
Básica elemental	4	14%
Básica media	3	10%
Básica superior matemática	4	14%
Básica superior lenguaje	4	13%
Bachillerato sociales	4	7%
Bachillerato biología	4	13%
Bachillerato artística	2	7%
Bachillerato matemática	4	13%
Bachillerato inglés	1	3%

Total	30	100%
--------------	-----------	-------------

Fuente: León Espinoza (2022)

Figura 6.

Año o asignatura en que labora



Fuente: León Espinoza (2022)

Análisis: Dentro de los docentes que realizaron la encuesta tenemos 4 docentes de básica elemental de 3er grado, 3 de básica media de 4to, 5to, 7mo grado. Luego se tiene 9 docente de básica superior del área de lengua y matemáticas y finalmente en bachillerato participo con 4 docentes del área de sociales, 4 biología, 2 de artística, 4 de matemáticas y uno de inglés en total 30 docentes.

Tabla 6.

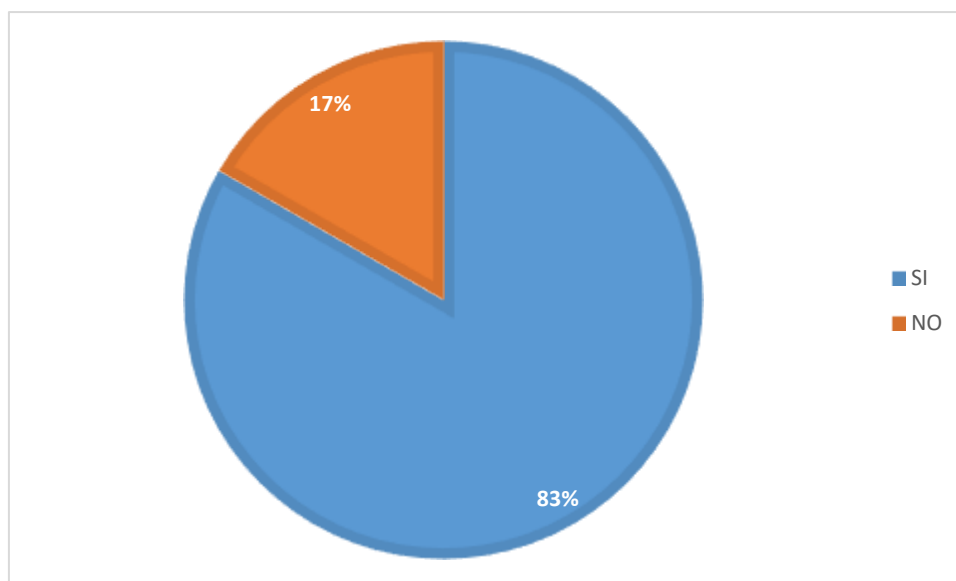
Ha realizado cursos o talleres de capacitación en tecnología educativa por parte del Ministerio de Educación.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	83%
No	5	17%
Total	30	100%

Fuente: León Espinoza (2022)

Figura 7.

Ha realizado cursos o talleres de capacitación en tecnología educativa por parte del Ministerio de Educación.



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: El 83% de los docentes contestó que ha realizado cursos o talleres de capacitación en tecnología educativa por parte del Ministerio de Educación, y solo un 17 % indican que no han realizado cursos o talleres de capacitación en tecnología educativa por parte del Ministerio de Educación por diversos motivos.

Tabla 7.

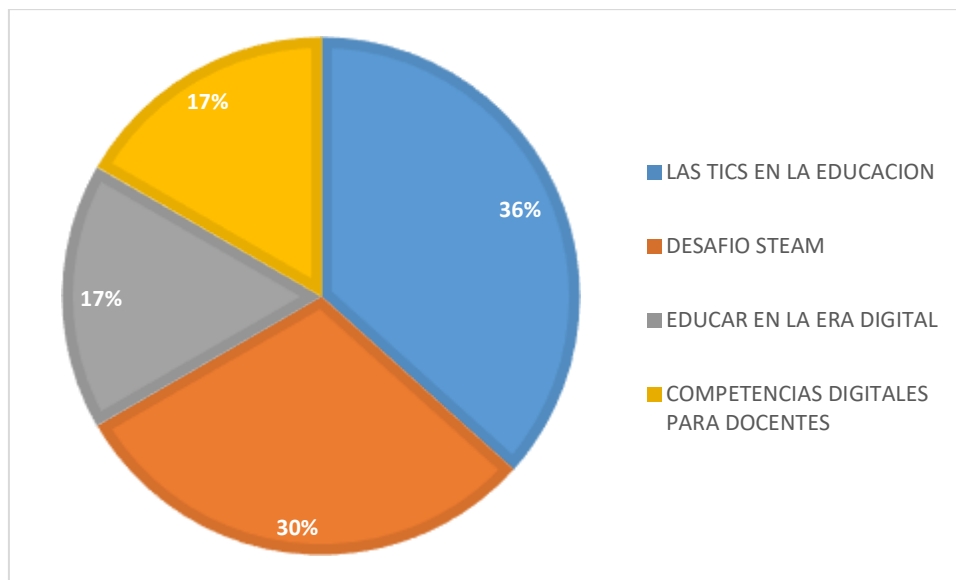
Señale los cursos o talleres de capacitación realizado en tecnología de la información y comunicación.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Las tics en la educación	11	36%
Desafío STEAM	9	30%
Educación en la era digital	5	17%
Competencias digitales para docentes	5	17%

Total	30	100%
Fuente León Espinoza (2022)		

Figura 8.

Señale los cursos o talleres de capacitación realizado en tecnología de la información y comunicación.



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: Al ser encuestados los docentes mencionan que han realizado cursos en Desafío Steam un 30%, en el curso Las TICS En La Educación también con el 36%, en el curso de Educar En La Era Digital un 17% , en el cursos de Competencias Digitales Para Docentes con el 17%.

Tabla 8.

Usted en su condición de docente, ¿Cómo define su experiencia en manejo de herramientas digitales para trabajar en entornos virtuales?

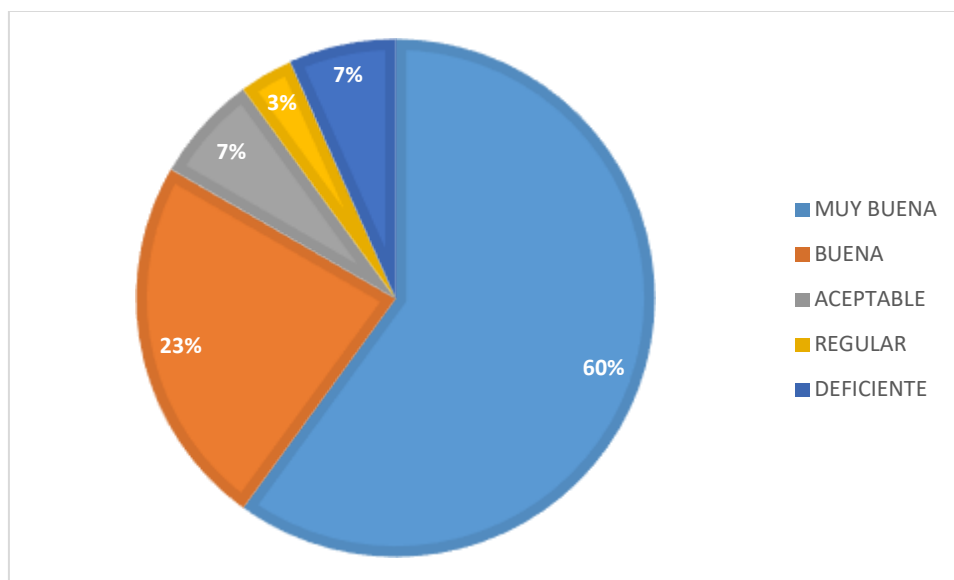
Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy buena	18	60%
Buena	7	23%
Aceptable	2	7%
Regular	1	3%

Deficiente	2	7%
Total	30	100%

Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Figura 9.

Usted en su condición de docente, ¿Cómo define su experiencia en manejo de herramientas digitales para trabajar en entornos virtuales?



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: Los docentes encuestados definen su experiencia en manejo de herramientas digitales para trabajar en entornos virtuales con el 60 % aceptable, con el 23 % de los docentes definen su experiencia en manejo de herramientas digitales para trabajar en entornos virtuales como buena, con el 7% los docentes definen su experiencia en manejo de herramientas digitales para trabajar en entornos virtuales como aceptable y deficiente, y el 3% es regular el manejo de herramientas digitales para trabajar en entornos virtuales.

Tabla 9.

¿Qué tipo de metodologías activas de aprendizaje utilizó usted como docente en sus clases virtuales durante la pandemia?

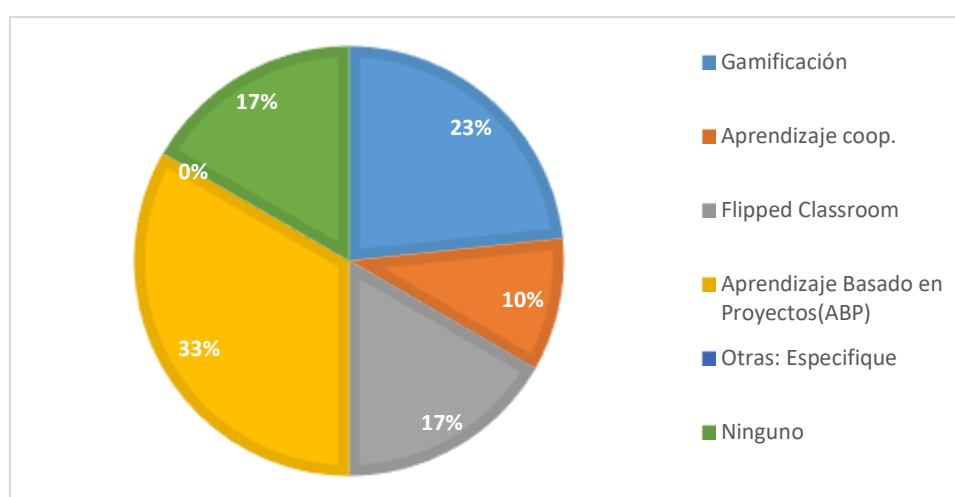
Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Gamificación	7	23%
Aprendizaje cooperativo.	3	10%

Flipped Classroom	5	17%
Aprendizaje Basado en Proyectos(ABP)	10	33%
Otras: Especifique	0	0%
Ninguno	5	17%
Total	30	100%

Fuente Ing. Dora León Espinoza (2022)

Figura 10.

¿Qué tipo de metodologías activas de aprendizaje utilizó usted como docente en sus clases virtuales durante la pandemia?



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: Los docentes encuestados mencionan que el 33% de ellos han utilizado como metodologías activas de aprendizaje en sus clases virtuales el Aprendizaje Basado En Proyectos (ABP), con el 23 % de los docentes mencionan que han utilizado como metodologías activas de aprendizaje en sus clases virtuales la Gamificación, con el 17% de los docentes mencionan que han utilizado como metodologías activas de aprendizaje en sus clases virtuales el Flipped Classroom y ninguno , con el 10 % de los docentes encuestados menciona que han utilizado como metodologías activas de aprendizaje en sus clases virtuales el Aprendizaje Cooperativo.

Tabla 10.

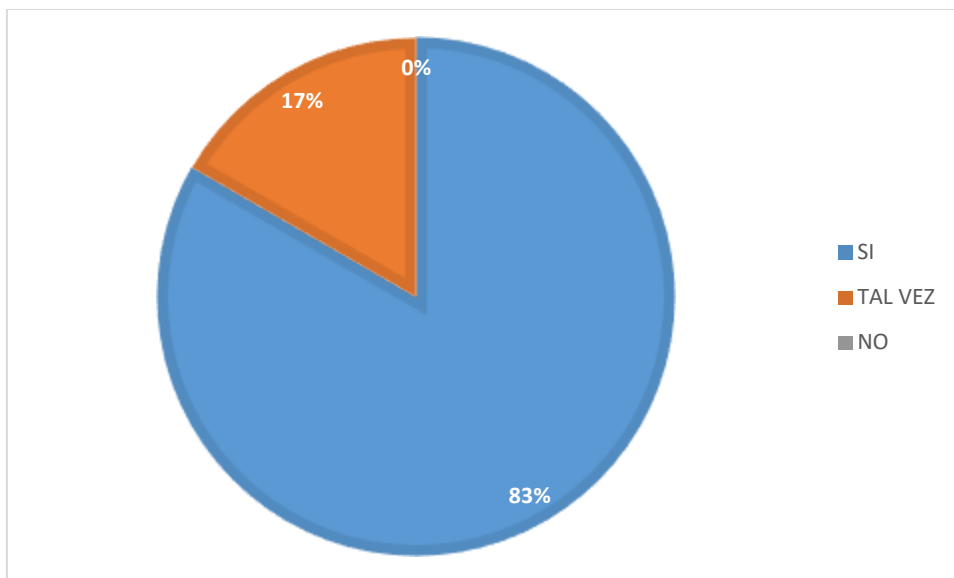
Sabe usted como docente trabajar en plataformas virtuales como TEAMS para clases en línea.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	60%
Tal vez	5	40%
No	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Figura 11.

¿Sabe usted como docente trabajar en plataformas virtuales como TEAMS para clases en línea?



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: Los docentes mencionan con el 83% si saben trabajar en plataformas virtuales como TEAMS para clases en línea, y con el 17% mencionan que no saben trabajar en plataformas virtuales como TEAMS para clases en línea.

Tabla 11.

¿Usted sabe que es la gamificación como estrategia de metodología activa de aprendizaje virtual?

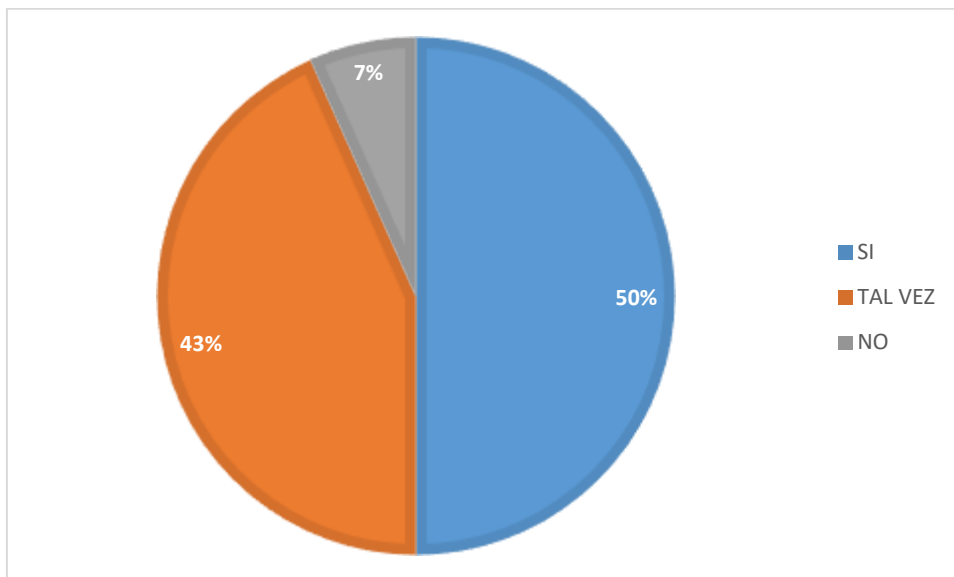
Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	50%
Tal vez	13	43%
No	2	7%

Total	30	100%
--------------	----	------

Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Figura 12.

¿Usted sabe que es la gamificación como estrategia de metodología activa de aprendizaje virtual?



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: Los docentes encuestados mencionan que con un 50% saben que es la gamificación como estrategia de metodología activa de aprendizaje virtual, con el 43 % mencionan que tal vez saben que es la gamificación como estrategia de metodología activa de aprendizaje virtual, y finalmente con el 7% de los docentes mencionan que no saben que es la gamificación como estrategia de metodología activa de aprendizaje virtual.

Tabla 12.

¿Sabe usted cargar recursos y actividades en las plataformas digitales para generar aprendizaje autónomo?

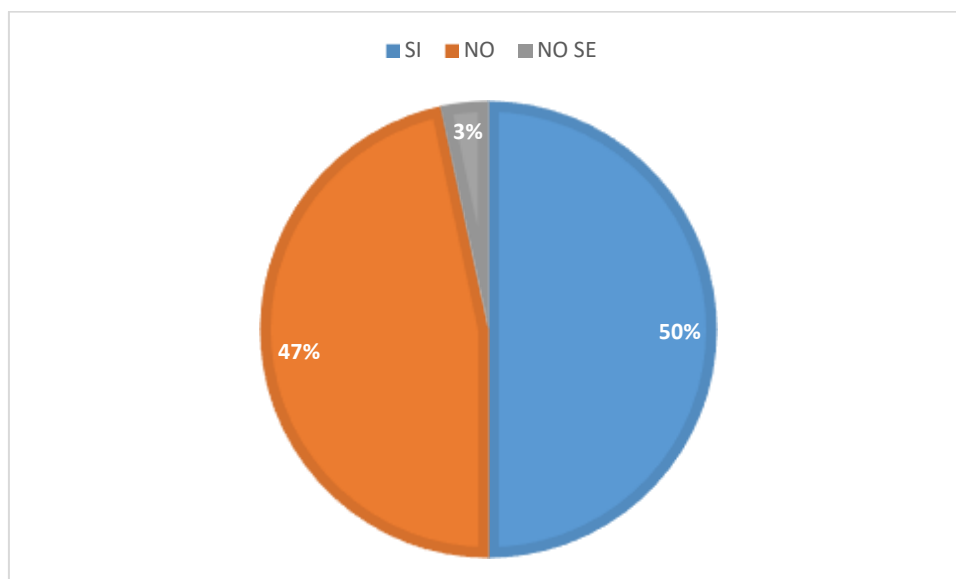
Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	90%
No	14	50%
No se	1	10%

Total	30	100%
-------	----	------

Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Figura 13.

¿Sabe usted cargar recursos y actividades en las plataformas digitales para generar aprendizaje autónomo?



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: Con el 50 % de los docentes encuestados mencionan que no saben cargar recursos y actividades en las plataformas digitales para generar aprendizaje autónomo, con el 47% los docentes mencionan que si saben cargar recursos y actividades en las plataformas digitales para generar aprendizaje autónomo, con el 3% los docentes mencionan que no saben cargar recursos y actividades en las plataformas digitales para generar aprendizaje autónomo.

Tabla 13.

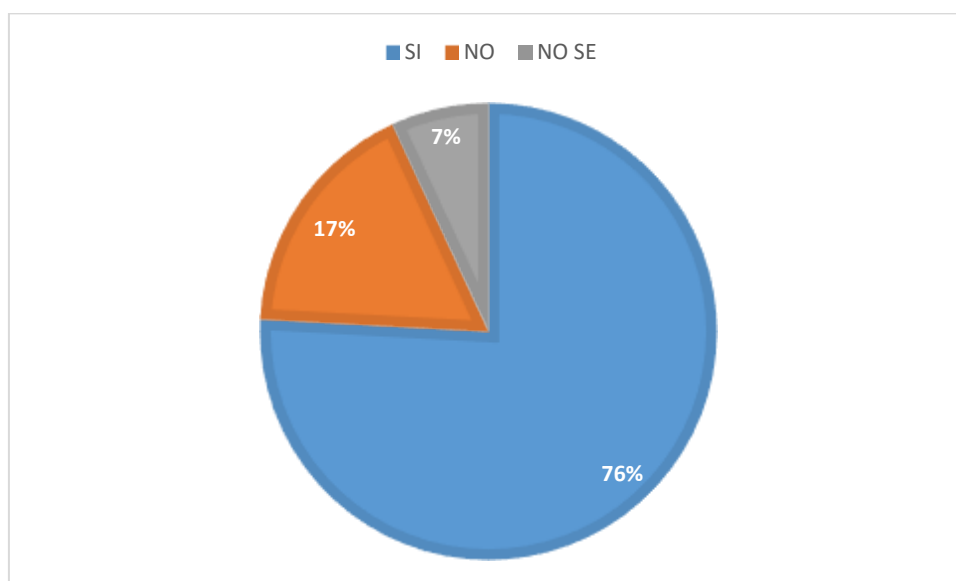
¿Alguna vez ha interactuado en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como MOODLE?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	76%
No	5	17%
No se	2	7%
Total	30	100%

Fuente: ing. Dora León Espinoza (2022)

Figura 14.

¿Alguna vez ha interactuado en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como MOODLE?



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: Con el 76% de los docentes encuestados mencionan que alguna vez ha interactuado en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como MOODLE, con el 17% de los docentes mencionan que no han interactuado en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como MOODLE, con el 7% de los docentes mencionan que no saben si alguna vez ha interactuado en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como MOODLE.

Tabla 14.

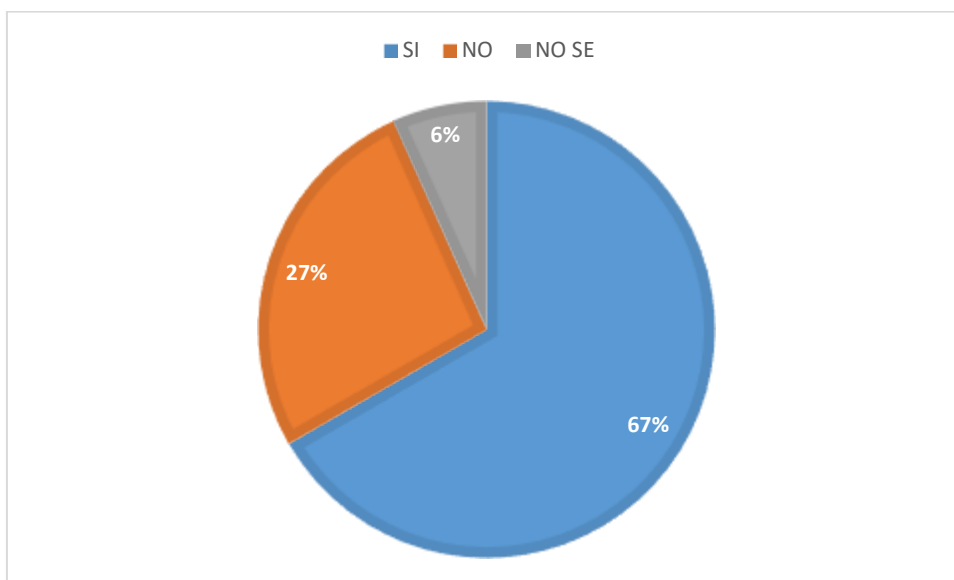
Ha recibido capacitaciones docentes de metodologías activas de aprendizaje para entornos virtuales?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	70%
No	8	30%
No se	2	0%
Total	30	100%

Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Figura 15.

¿Ha recibido capacitaciones docentes de metodologías activas de aprendizaje para entornos virtuales?



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: Con el 67% de los docentes encuestados mencionan que han recibido capacitaciones docentes de metodologías activas de aprendizaje para entornos virtuales, con el 27% de los docentes mencionan que no han recibido capacitaciones docentes de metodologías activas de aprendizaje para entornos virtuales, con el 6% de los docentes mencionan que no saben si han recibido capacitaciones docentes de metodologías activas de aprendizaje para entornos virtuales.

Tabla 15.

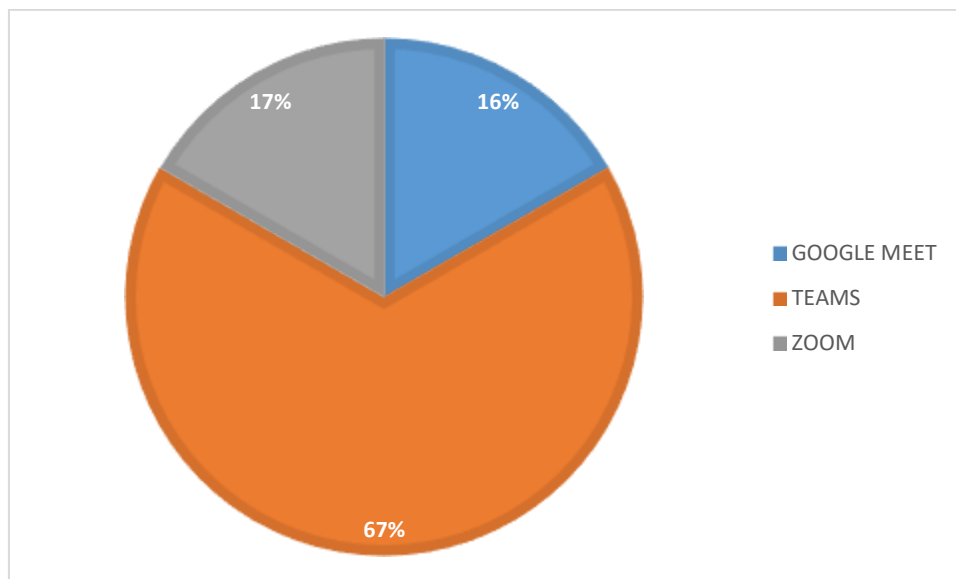
Señale las herramientas digitales que Ud., conoce y emplea en las sesiones virtuales.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
GOOGLE MEET	5	16%
TEAMS	20	67%
ZOOM	5	17%
Total	30	100%

Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Figura 16.

Señale las herramientas digitales que Ud., conoce y emplea en las sesiones virtuales.



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: Dentro de las herramientas digitales con la que se han valido para trabajar en el tiempo de la pandemia y las clases virtuales, los docentes mencionan que han trabajado con Google Meet el 16%, con el uso de Teams institucional el 67% y con zoom el 17%.

Tabla 16.

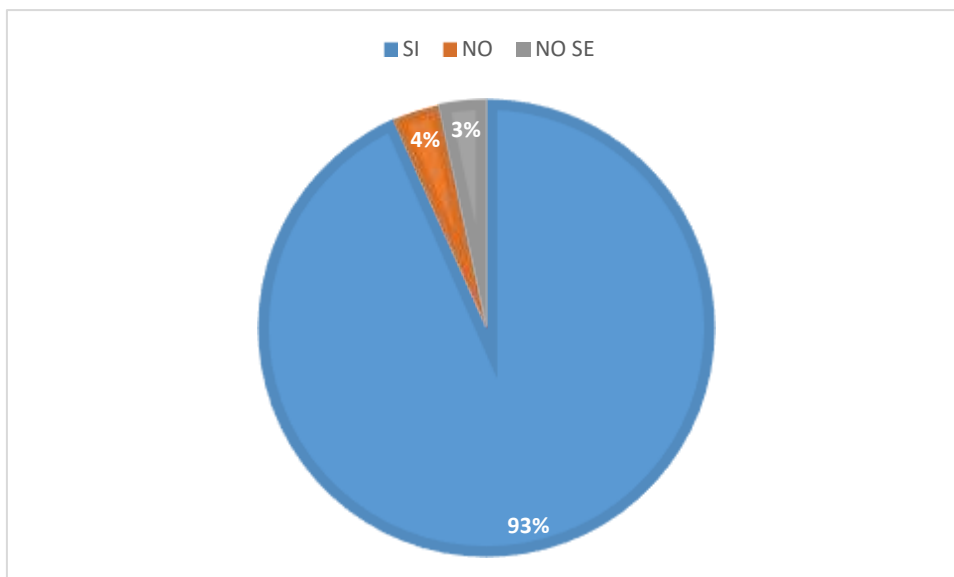
¿Le gustaría recibir capacitaciones sobre metodología activas de aprendizaje para entornos virtuales?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	93%
No	1	4%
No se	1	3%
Total	30	100%

Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Figura 17.

¿Le gustaría recibir capacitaciones sobre metodología activas de aprendizaje para entornos virtuales?



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Análisis: Con el 93% de los docentes mencionan que si les gustaría recibir capacitaciones sobre metodología activa de aprendizaje para entornos virtuales, con el 4% de los docentes mencionan que no les gustaría recibir capacitaciones sobre metodología activa de aprendizaje para entornos virtuales, con el 3% de docentes mencionan que no saben si les gustaría recibir capacitaciones sobre metodología activa de aprendizaje para entornos virtuales

Tabla 17.

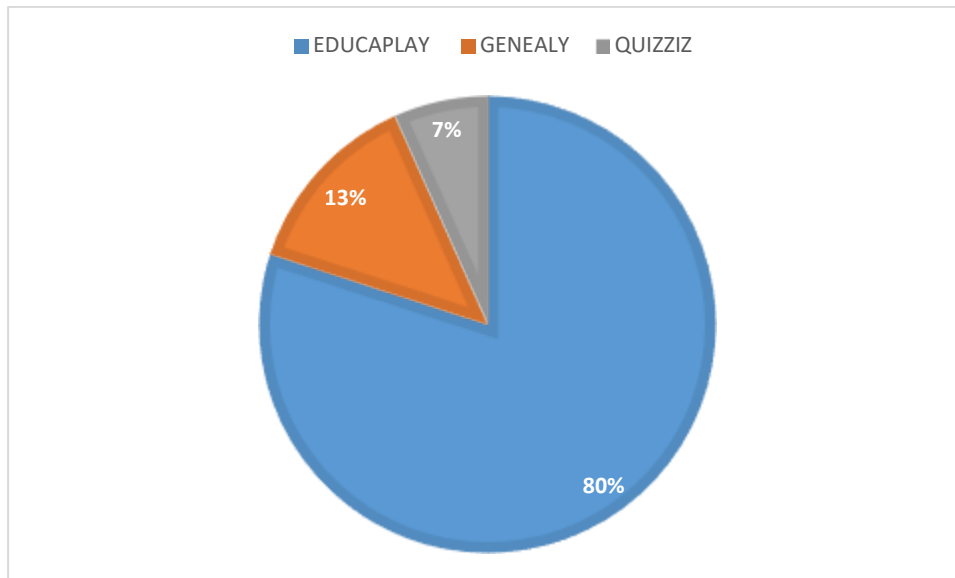
¿Ha trabajado alguna vez con recursos de gamificación como EDUCAPLAY, GENEALYS Y QUIZZIZ?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
EDUCAPLAY	24	80%
GENEALY	4	20%
QUIZZIZ	2	0%
Total	30	100%

Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

Figura 18.

¿Ha trabajado alguna vez con recursos de gamificación como EDUCAPLAY, GENEALYS Y QUIZZIZ?



Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

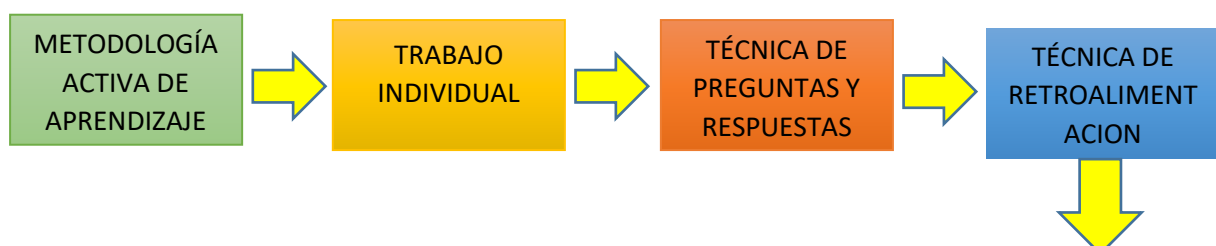
Análisis: Con el 80% de los docentes mencionan que han trabajado alguna vez con recursos de gamificación como EDUCAPLAY , con el 13 % los docentes mencionan que alguna vez ha trabajado alguna vez con recursos de gamificación como GENEALYS, con el 7% de los docentes mencionan que alguna vez con recursos de gamificación como QUIZZIZ.

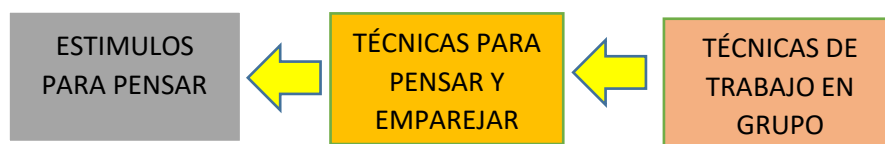
6. Etapas del proceso de capacitación.

En el ámbito del conocimiento, las metodologías activas direccionan a que el sujeto que aprende sea protagonista y responsable a través de la participación activa y reflexiva mediante una formación personalizada, de forma consiente y critica por medio de un proceso reflexivo y creativo en donde le ayuden y faciliten al estudiante a planificar, orientar y organizar los propios pensamientos.

Figura 19.

Las metodologías activas direccionan a la participación del profesorado.





Fuente: Elaboración propia (2022).

Tabla 18.

Plan de acción de capacitación.

Acción formativa.	Objetivos /competencias a generar.	Resultados esperados.	Método y formas de organización del proceso de enseñanza – aprendizaje.	Sujetos de aprendizaje	Observaciones
Capacitación.	Desarrollar y fortalecer nuevos conocimientos.	Integración, dinamismo y participación activa de los docentes en el proceso de capacitación	Capacitación es participativas tanto presenciales como virtuales.	docentes de la Unidad Educativa	

Fuente: Ing. Dora León Espinoza (2022)

La capacitación a los docentes de la “Institución Educativa Petrillo” se llevará a cabo en los meses de septiembre u octubre que es la finalización del primer quimestre y luego al final del año lectivo.

6.1 Etapas previstas de la capacitación.

Para la aplicación del diseño instruccional de la capacitación de los docentes en metodologías virtuales se necesitará de una plataforma Moodle siendo, a modo de prueba para las respectivas prácticas de los docentes en cada tutoría. Para que se lleve a cabo de forma organizada y que cumpla con los respectivos procesos y obtener resultados adecuados al final de la capacitación se la ha dividido en 4 etapas muy importantes en este proceso.

6.1.1 Planificación.

Periodo de ejecución septiembre, 2023.

Previamente, en el mes de septiembre, se elabora el cronograma de las capacitaciones, especificando, lugar, día y horario. Posteriormente, se enviaran las

correspondencias a los docentes sobre el cronograma a desarrollar en las capacitaciones. Se realiza un diagnóstico previo para conocer las condiciones y características de los docentes que van a ser capacitados. Teniendo en cuenta los objetivos y contenidos que se van a brindar en la capacitación docente para mejorar la problemática, con el uso de métodos adecuados y en el espacio idóneo para aprender.

6.1.2 Desarrollo

Periodo de ejecución octubre, 2023.

Entre los contenidos a trabajar en la capacitación tenemos.

- ✓ Metodologías activas
- ✓ Gamificación
- ✓ Aprendizaje basado en proyecto (ABP)
- ✓ Estudio de caso

Dentro de las actividades de aprendizaje tenemos las dinámicas, y actividades interactivas y de práctica en la creación de cada uno de los recursos digitales que van a ser subidos en la plataforma moodle.

6.1.3 Implementación

Periodo de ejecución octubre, 2023.

El curso se desarrollara por el lapso de 5 semanas en la cual se trabajaran 2 horas semanales de capacitación ya que se darán a la hora de salida de la institución (capacitación presencial) y después la próxima semana con el siguiente tema se trabajara (virtual) con la herramienta TEAMS 2 horas más, completando así el tiempo establecido en la capacitación.

Con respecto a la gestión de la tecnología pues se trabajara en el aula de cómputo de la institución y así mismo por el medio digital con la ayuda de un computador lo virtual, para así con el uso de las herramientas Teams y zoom se puedan dictar las tutorías de 2 horas con dinámicas y práctica.

6.1.4 Evaluación

Periodo de ejecución octubre, 2023.

Al inicio de la capacitación se establece una evaluación diagnóstica que usamos como instrumento para saber el nivel de conocimiento en estas herramientas digitales y recursos para las clases online con los estudiantes, lo cual fue de mucha ayuda como recolección de la información. Luego en cada una de las semanas de capacitación se evaluara con la ayuda de una rúbrica que se podrá ver en anexos.

7.-Recursos.

7.1 Recursos humanos:

Los recursos humanos para la ejecución de la propuesta de capacitación están 30 docentes de la Unidad Educativa “Petrillo”, el personal de rectoría, el personal de apoyo técnico y la investigadora, responsable del proyecto.

7.2 Recursos financieros:

Los recursos financieros que se utilizarán en la investigación se especifican a continuación:

Tabla 19.

Presupuesto.

RECURSOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Internet	1 mensual	35,00	\$35,00
Oficios	3	1,00	\$3,00
Recursos de oficina	1	15,00	\$150,00
Total			\$188,00

Fuente: Ing. Dora León (2022).

7.3 Recursos tecnológicos:

Las capacitaciones presenciales se dictarán en el laboratorio de computación de la institución educativa con sus respectivas computadoras, y para las capacitaciones virtuales los medios como TEAMS o ZOOM son las herramientas digitales con la que se cuentan, así como las prácticas en la plataforma MOODLE para colgar material trabajado en las capacitaciones y para la práctica constante en diseño instruccional.

También se necesitará que los docentes para poder trabajar en TEAMS tengan acceso todos a sus cuentas institucionales, en caso de no poder hacerlo se usarán cuentas alternativas como gmail para poder invitarlos en las sesiones de TEAMS.

La información que se brindará y con la que se trabajar en las sesiones de capacitación se las guardará en ONE DRIVE siendo un medio más accesible y seguro, por lo que usaremos internet en el momento de las prácticas presenciales, para demostrar ciertas actividades y recursos que se cargan en la plataforma Moodle.

Se usarán los diversos tipos de office para la creación y contenido de los temas de capacitación. Este Office son Word, Excel, Power Point, pdf. Plataformas digitales como YouTube, Educaplay.

8.-Impacto estimado.

Una vez comprobada la necesidad de capacitación docentes en el uso y manejo de herramientas digitales, se procedió a desarrollar la presente propuesta de capacitación en metodologías activas virtuales apoyándose en una guía metodológica de fundamento al docente para la aplicación de metodologías activas virtuales, el cual contribuirá al mejoramiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes en la Unidad Educativa Petrillo.

Además, los docentes con la capacitación desarrollarán y fortalecerán las competencias digitales, serán capaces de trabajar en entornos virtuales de forma instruccional con los diversos ejemplos planteados en la misma, que se irán afianzando con la práctica constante en cada una de las sesiones de trabajo.

El beneficio a los estudiantes es que sus clases serán más dinámicas, contarán con material interactivo por parte del docente que imparte la clase online, así como también encontrarán un entorno virtual adecuado para la participación en equipos y trabajo colaborativo, siendo de gran ayuda a toda la comunidad educativa y abriendo las puertas a futuras investigaciones referentes a esta temática.

9.- Desarrollo del proyecto.

9.1 La educación virtual.

En situaciones de crisis, la sociedad se ve obligada a evolucionar a la par con los avances de la tecnología, siendo un aporte significativo a la actividad

educacional. Bajo este tipo de educación en línea, los docentes deben de realizar una planificación que esté de acuerdo a los entornos virtuales de aprendizajes y a los objetivos y destrezas que se plantean a los estudiantes, tomando otros aspectos más detallados en donde le presenten al estudiante las posibilidades de configurar sus aprendizajes mostrándole alternativas viables y factibles.

Según el portal E- learning Master (2018), la modalidad de educación en línea toma en cuenta para cualquier tipo de formación académica, en el que se definen:

- Los objetivos pedagógicos (que se pretende lograr en la clase en el desarrollo de las destrezas o competencias). Siendo los objetivos de aprendizaje el paso más trascendental junto con las destrezas para general un aprendizaje en el estudiante relevante y representativo.

Cuando se definen los objetivos con claridad y los logros que se desean alcanzar, no solo contribuye al aprendizaje integral del estudiante sino que también le ahorra tiempo y energías al docente en la estructuración de los contenidos en la planificación de las clases.

Dentro de esta estructuración de logros y objetivos tenemos que se dividen en dos el objetivo general y los específicos.

- **Objetivos generales:** se refieren a la competencia que los alumnos deben de adquirir y que van desarrollando en el proceso formativo de la educación a virtual y que se verán sus frutos al final del curso.
- **Objetivos específicos:** son aquellos que se establecen desde lo general a lo particular y necesitan ser lo más concretos posibles para alcanzar al final el mejor resultado en una unidad didáctica.

Por lo que siempre el docente debe de tener en cuenta en la educación virtual que el establecer claramente los objetivos y logros es primordial para tener éxito en la educación en línea ya que sirven para evaluar el desempeño a los estudiantes.

9.2 Contenidos didácticos a transmitir

Moreno (2013) menciona que, antes de pensar en la elaboración de contenido digital educativo y orientado a grados o cursos en específico debemos de tener presente los recursos con los que contamos. Como por ejemplo el tipo de maquina vamos a utilizar y también que entorno virtual disponemos para la proyección y

soporte del contenido y actividades que se les brindara a los estudiantes de un curso digital.

Por lo tanto, la didáctica que se aplica en entornos virtuales es muy distinta a los que se aplican en la presencialidad , por lo que el docente debe de direccionar las actividades siempre a un aprendizaje autónomo del estudiante con la tutoría constante y refuerzo de esos conocimientos. La entrega del material en la plataforma debe de ser dosificada y de forma paulatina y en los momentos adecuados, y no solo ver al estudiante como el receptor pasivo de esta información sino que también se debe de buscar los medios y estrategias de hacer interactuar al estudiante por medio del uso de herramientas digitales, que en su medida y uso constante lo va a ir haciendo parte constante de su aprendizaje, para ir logrando la transformación de la educación tradicional.

9.3 Las estrategias de enseñanza aprendizaje en función de la metodología que se va a trabajar

Espinosa (2021) menciona que las metodologías activas son necesarias en la integración de los procesos de aprendizajes de los estudiantes en línea lo cual trascienden en la reproducción de los aprendizajes y la interacción de los conocimientos que el estudiante ha ido adquiriendo en línea. Tomando en cuenta actividades de aprendizaje relevantes e importantes que llamen la atención del estudiante al otro lado de la pantalla del computador, que con el respectivo acompañamiento y seguimiento tendrán éxito alcanzando los logros de aprendizaje.

También se debe de recordar que el docente y los estudiantes enfrentan en mucho de los casos dificultades con la tecnología. por lo que es de suma importancia que el docente que valla a impartir las tutorías online, debe de ser un docente capacitado tecnológicamente y académicamente del área o especialista en los temas que se impartirán en los cursos , para que así pueda elaborar su clase instruccional clara , concreta y precisa y también poner en práctica sus conocimientos didácticos- pedagógicos.

Por lo tanto, un diseño instruccional para trabajar E-learning, se debe de hacer un análisis general de las metas educativas a cumplir y determinar las herramientas más idóneas Para alcanzar los objetivos planteados al inicio de la clase, siendo de suma importancia que el docente conozca el proceso de creación de un plan instruccional para trabajar en entornos virtuales y también la creación de materiales,

pruebas de evaluación que irán de acorde a los indicadores de evaluación y a las destrezas y los objetivos planteados al inicio del curso.

El éxito de una formación en línea es que motiva al estudiante a un aprendizaje autónomo y permite que cree hábitos de investigación e indagación , de análisis y criticidad , por lo que es de suma importante establecer objetivos de aprendizaje desde el inicio de las clases y mediante el proceso de las actividades que sean lo más profundas y que le permitan relacionar los nuevos conocimientos con los previos, focalizar la atención del estudiante en los temas de estudio mediante la utilización de recursos relevantes y motivacionales. Máxima formativa, (2020)

La educación virtual o E-Learning enfrenta nuevos desafíos de una sociedad que pasa por una transición de una pandemia con la necesidad de las personas con seguir adquiriendo conocimientos, por lo que también es una gran herramienta para los gobiernos ya que pretende llegar a los lugares más desprotegidos en donde no pueden tener acceso a la educación presencial por múltiples situaciones. (Fundacion wiese, 2021).

Jaramillo, Casares y Vásquez (2020), mencionan que se evidencia inconvenientes con la forma y lo novedoso para algunos docentes al momento de desarrollar las asesorías en línea y así mejorar los procesos de aprendizajes , por lo que muchos expertos buscan estrategias y cursos en donde puedan capacitar a los docentes y directivos en este tipo de educación en línea para alcanzar los objetivos de estudio de los grupos de estudiantes así como también con los estándares de aprendizaje que el ministerio establece. También se propone mejorar los procesos hacerlos más sencillos para la comprensión tanto de docentes como de estudiantes. Fundacion wiese, (2021)

9.4 Metodologías activas de aprendizaje.

Bermúdez (2022) plantea que las metodologías de aprendizajes activas que se pueden aplicar a estudiantes de bachillerato son aquellas que se podrán aplicar de manera reflexiva , interactiva y reflexiva , los cuales están formados por diversos elementos que promueven los valores que fomentan el verdadero aprendizaje en cada uno de los estudiantes, con un verdadero aprendizaje constructivista en donde se emplean actividades integrales que motiven siempre al estudiante a indagar, investigar, comentar debatir, sintetizar datos y la manipulación adecuada de materiales didácticos , siendo capaces de seguir órdenes y directrices dadas

claramente los cuales ayudaran al estudiante de bachillerato a discutir y recopilar datos (Restrepo y Waks, 2018).

Por lo que es de suma importancia que se incorporen estas metodologías dentro de los procesos de aprendizajes en los estudiantes de bachillerato donde se promueva que los estudiantes sean más activos, participativos, en donde se les dé un espacio para que desarrollen sus capacidades, en donde puedan desarrollar el pensamiento y la lógica de orden y actividades como la lectura motivacional, escritura recreativa, temas que propicien el debate junto a la exploración de actitudes. Las actividades y metodologías por medio del proceso formativo sirven para ver los avances de los estudiantes en su proceso de aprendizaje e ir modificando las metodologías desde una perspectiva dinámica e integral.

Portafolio de capacitación.

<https://1drv.ms/u/s!Ah4QAziX-zr6iGvMTGZqeQ-F5SG9?e=mCYU03>

Figura. 20 Portafolio de capacitación con diseño instruccional.

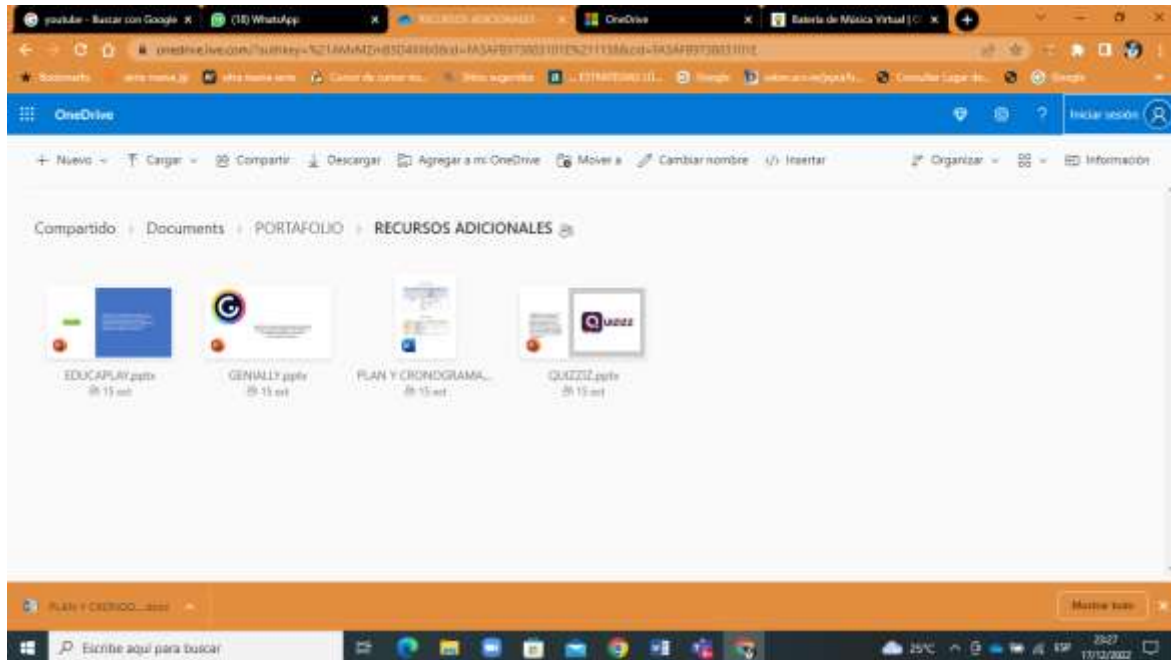
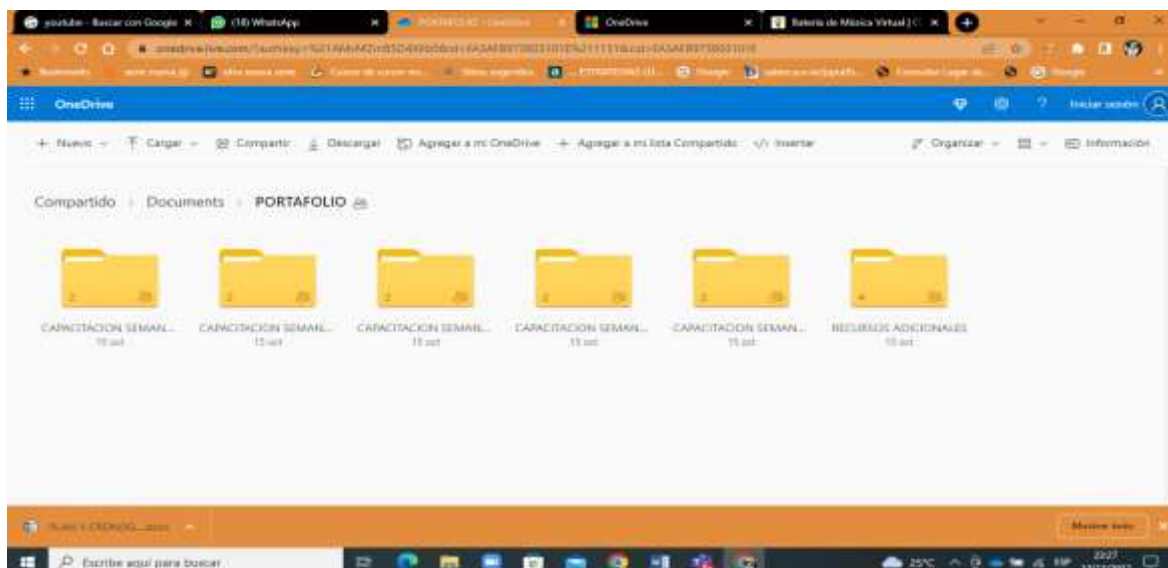


Figura. 21 Actividades de capacitación semanal.



CAPACITACIÓN # 1

Área: Capacitación docente “METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL”

Contenido: Metodología activas.

Periodo: 2 horas semana 1

Objetivo: Identificar principios y criterios a través de métodos, técnicas y procedimientos que conformen una secuencia organizada y planificada que permita la construcción del conocimiento en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Tabla 20. Metodología activas.

DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicador	
Analizar las diferentes metodologías activas de aprendizaje virtual.	<p>Dinámica: Dinámica de la isla desierta.</p> <p>Experiencia: Presentación de diapositivas.</p> <p>Reflexión: ¿Dónde se aplican las metodologías activas? ¿Qué permiten las metodologías activas?</p>	<p>Dinámicas.</p> <p>Diapositivas: metodologías activas.</p>	Identifica y reconoce las diversas metodologías activas para la enseñanza virtual.	<p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

	<p>¿Cuáles son las principales metodologías activas? ¿Qué le permite al docente tener una metodología activa? Conceptualización: Elaboración de un mapa mental: Métodos activos.</p> <p>Aplicación: Respuestas a preguntas individuales.</p>			
--	---	--	--	--

Fuente: Ing. Dora León (2022).

Elaboración de un aula virtual en MOODLE.

<https://moodle.com/es/customers/k-12/>

mil aulas : <https://herramientacapacitaciondocente.milaulas.com/>

Figura 22. Creación de plataforma Moodle para la incorporación de contenido con diseño instruccional.

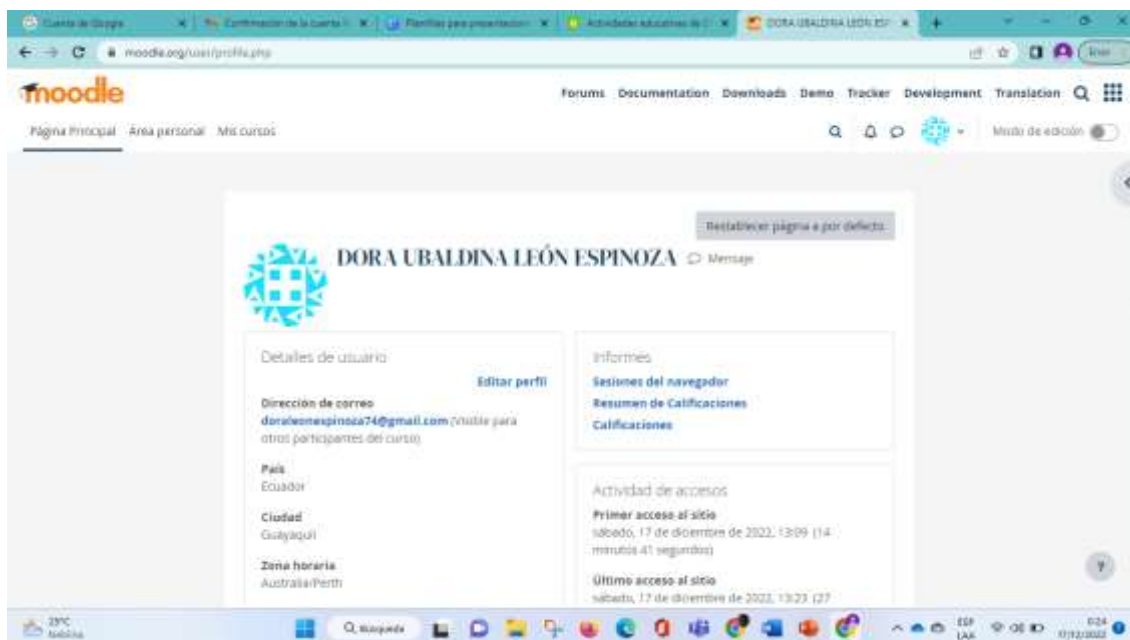
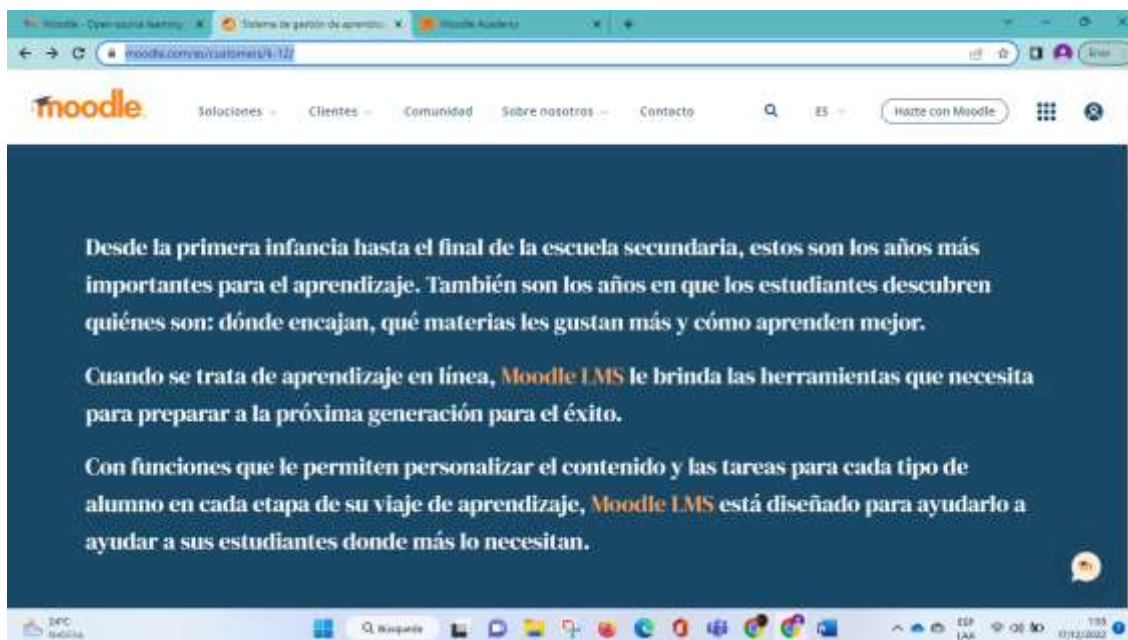


Figura 23. Instrucciones para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en MOODLE.



CAPACITACIÓN # 2

Área: Capacitación docente “METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL”

Contenido: Gamificación.

Periodo: 2 horas semana 2

Objetivo: Proporcionar a los docentes un recurso de aprendizaje motivador y efectivo. De esta forma, se consigue el mayor compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.

Tabla 21. Gamificación.

DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			indicador	
Manipular aplicaciones de gamificación para fines de actividades interactivas con los estudiantes.	<p>Dinámica: El desafío</p> <p>Experiencia: Presentación de diapositivas.</p> <p>Reflexión: ¿Qué aporta la gamificación a la educación? ¿Cuántos tipos de gamificación hay?</p>	<p>Dinámica.</p> <p>Diapositivas: Gamificación. Computador. Internet.</p>	<p>Crear actividades en una aplicación de gamificación.</p>	<p>técnica: Observación. instrumento: Crucigrama en línea Educaplay.</p> <p>https://acortar.link/lKffof</p>

	<p>¿Qué tipo de técnica es la gamificación? ¿Cómo se evalúa la gamificación?</p> <p>Conceptualización: Participación en línea con aportes sobre la gamificación.</p> <p>Aplicación: Elaboración de un crucigrama.</p>			
--	---	--	--	--

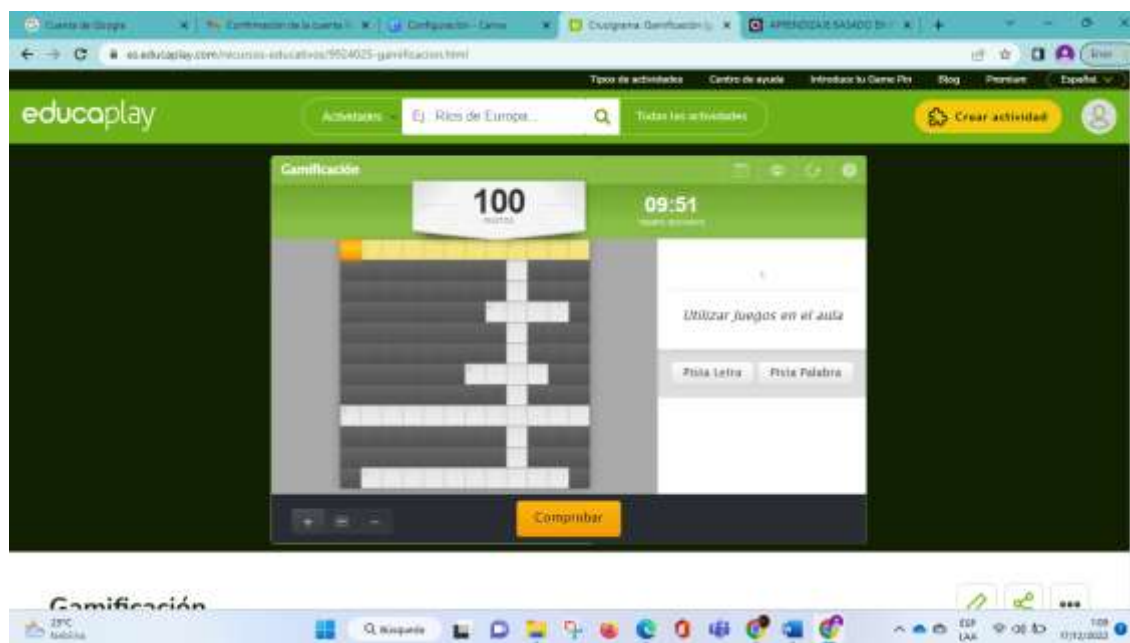
Fuente: Ing. Dora León (2022).

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9924025-gamificacion.html>

Figura 24. Diseño de actividades en educaplay. (Gamificación)



Figura 25. Diseño de actividades en educaplay. (Gamificación)



CAPACITACIÓN # 3

Área: Capacitación docente “METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL”

Contenido: Aprendizaje basado en proyecto ABP

Periodo: 2 horas semana 3

Objetivo: Promover la comunicación mejorando las habilidades de comunicación, como el trabajo en equipo, la evaluación por pares, la presentación y la defensa del trabajo.

Tabla 22. Aprendizaje basado en proyecto ABP.

DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicador	
Desarrollar actitudes y aptitudes en los docentes sobre la implantación del aprendizaje basado en proyectos y	<p>Dinámica: La isla desierta.</p> <p>Experiencia: Presentación de diapositiva.</p> <p>Reflexión:</p>	<p>Dinámica.</p> <p>Diapositivas: Gamificación. Computador. Internet.</p>	Elaboración de asignatura, indicadores, destrezas, pregunta generadora del tema y producto final	<p>técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: formato de diseño de ABP https://acortar.link/TxBcqW</p>

<p>su vinculación con la praxis pedagógica.</p>	<p>¿Cómo formular preguntas para ABP? ¿Qué son preguntas ABP? ¿Qué tipo de trabajo fortalece el ABP? ¿Qué dificultades se pueden encontrar en la metodología del ABP?</p> <p>Conceptualización: Preparación de material para la elaboración de ABP (trabajo Grupal)</p> <p>Aplicación: Elaboración de un ABP</p>		<p>para realizar un ABP</p>	
---	---	--	-----------------------------	--

Fuente: Ing. Dora León (2022).

<https://quizizz.com/admin/quiz/5f31309320deef001be7aaca/gamificacion?source=MainHeader&page=FeaturedPage&searchLocale=&fromSearch=true>

Figura 26. Actividades de gamificación sobre ABP . (Gamificación)

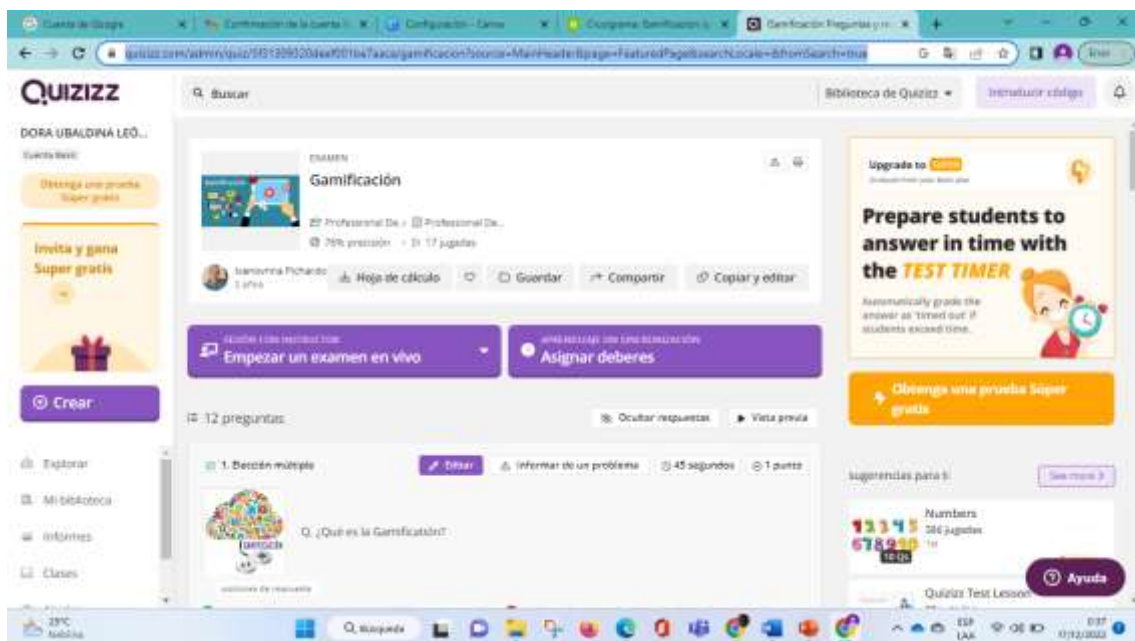


Figura 27. Diseño de actividades de Gamificación.



<https://quizizz.com/admin/quiz/61dcc9ee0edb2b001d4210f4/aprendizaje-basado-en-proyectos?source=MainHeader&page=QuizPage&searchLocale=&fromSearch=true>

Figura 28. Diseño de actividades en QUIZZZ. (ABP)

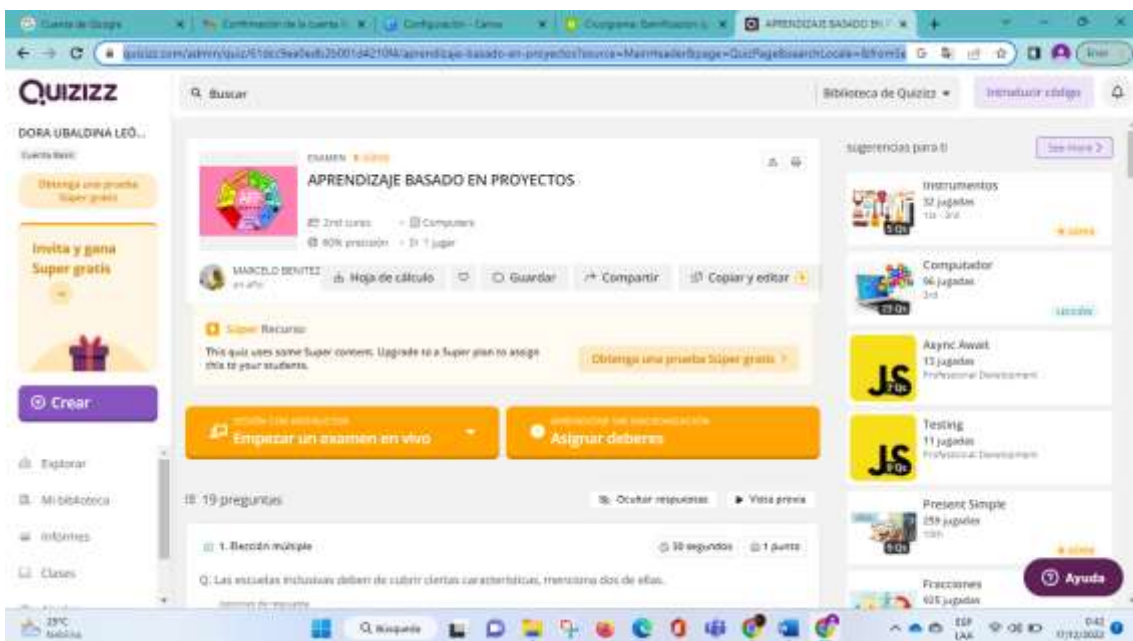
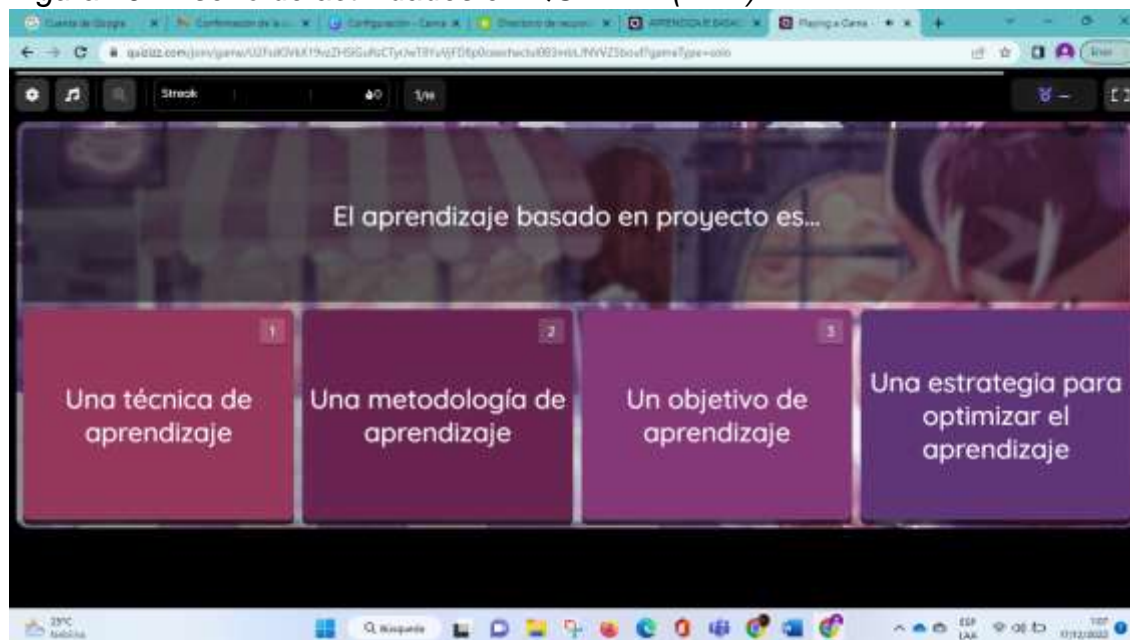


Figura 29. Diseño de actividades en QUIZIZZ. (ABP)



CAPACITACIÓN # 4

Área: Capacitación docente “METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL”

Contenido: Aprendizaje cooperativo y colaborativo

Periodo: 2 horas semana 4

Objetivo: Desarrollar habilidades de aprendizaje curricular a través de interacciones sociales con dinámicas de trabajo en equipo y roles claramente definidos.

Tabla 24. Aprendizaje cooperativo y colaborativo.

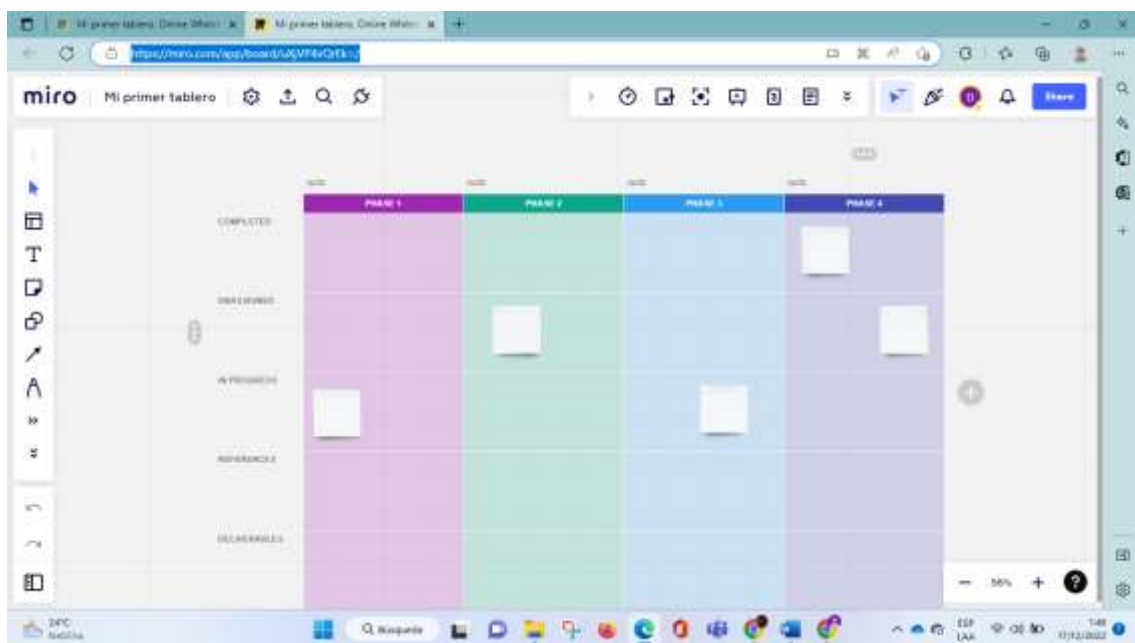
DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicador	
Promover la capacidad de razonamiento, o resolución de problemas, profundiza en las llamadas habilidades blandas como el trabajo en equipo, el desarrollo emocional o la creatividad.	<p>Dinámica: Las similitudes.</p> <p>Experiencia: Presentaciones de diapositivas.</p> <p>Reflexión: ¿Cómo influye el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo en la educación?</p>	<p>Dinámica.</p> <p>Diapositivas</p> <p>: Gamificación.</p> <p>Computador.</p> <p>Internet.</p>	Elaborar una línea de tiempo de la evolución de las metodologías educativas.	<p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: https://miro.com/es/plantillas/linea-del-tiempo/</p>

	<p>¿Qué tiene en común el aprendizaje cooperativo y colaborativo? ¿Cuándo un aprendizaje cooperativo se vuelve colaborativo? ¿Cómo se vincula el trabajo colaborativo y comunidades de aprendizaje?</p> <p>Conceptualización Organizador gráfico. Aplicación: Elaboración línea de tiempo.</p>			
--	---	--	--	--

Fuente: Ing. Dora León (2022).

[Mi primer tablero, Online Whiteboard for Visual Collaboration \(miro.com\)](https://miro.com/online-whiteboard-for-visual-collaboration)

Figura 30. Diseño Mi primer tablero, Online Whiteboard for Visual Collaboration (miro.com).



CAPACITACIÓN # 5

Área: Capacitación docente “METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL”

Contenido: Estudio de caso.

Periodo: 2 horas semana 5

Objetivo: Proporcionar una serie de casos que representan diversas situaciones problemáticas de la vida real para su estudio y análisis, formar a estudiantes para crear soluciones.

Tabla 25. Estudio de caso.

DESTREZA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicador	
Fomentar el pensamiento crítico, el análisis, la síntesis, el aprendizaje independiente, la identificación y resolución de problemas y las habilidades de toma de decisiones del estudiante.	<p>Experiencia: Dinámica de la observación. Presentación de diapositivas.</p> <p>Reflexión: ¿Qué son las preguntas de investigación en un estudio de caso? ¿Que nos permite el estudio de caso? ¿Cómo se plantea un estudio de caso? ¿Qué tipo de estudio son los estudios de caso?</p> <p>Conceptualización: Organizador gráfico.</p> <p>Aplicación: Elaborar un cuadro con las fases del estudio de caso.</p>	Dinámica. Diapositivas: Gamificación. Computador. Internet.	Identificar las características de un estudio de caso para su elaboración.	<p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Rubrica de trabajo en equipo.</p>

Fuente: Ing. Dora León (2022).

Educaplay.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11292930-estructura_estudio_de_caso.html

Figura 31. Actividad de gamificación en estudio de caso.

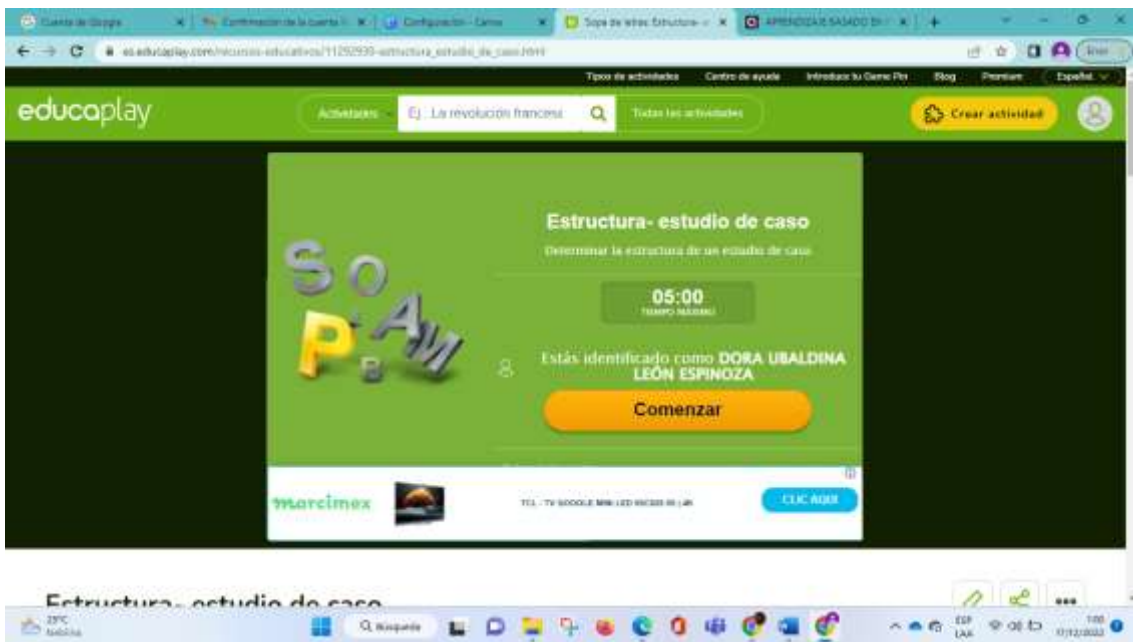
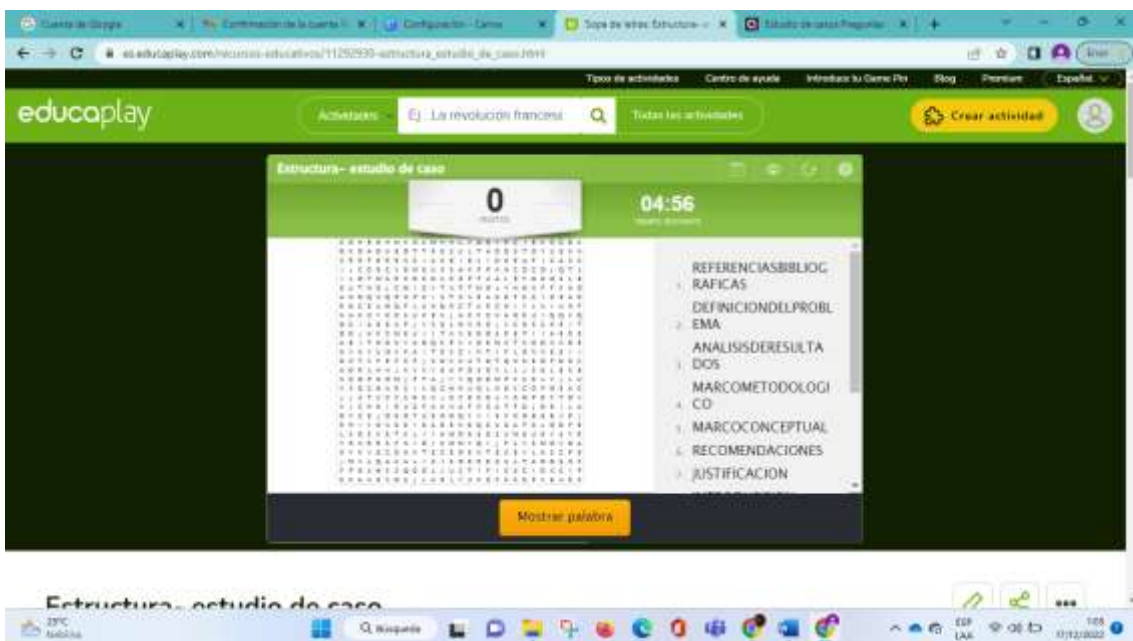


Figura 32. Actividad de gamificación en estudio de caso (sopa de letras).



Quizzes.

<https://quizizz.com/admin/presentation/5f711ac95031bf001bf3bd12/estudio-de-casos?source=MainHeader&page=QuizPage&searchLocale=&fromSearch=true>

Figura 33. Diseño de actividades en estudio de caso en MOODLE.

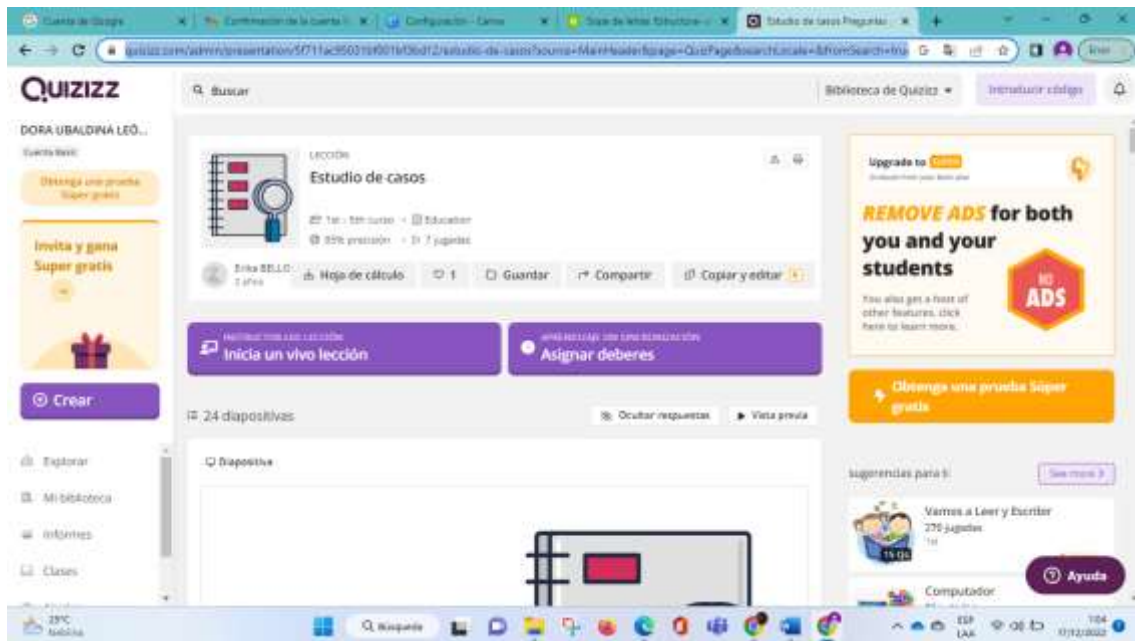


Figura 34. Actividad, estudio de caso en MOODLE.



BIBLIOGRAFÍA

Bermúdez, H. A. (31 de enero de 2022). *El uso de metodologías de aprendizaje activo para fomentar el desarrollo del pensamiento visible en los estudiantes de bachillerato de U.E.F Victor Naranjo Fiallos*. Obtenido de El uso de metodologías de aprendizaje activo para fomentar el desarrollo del pensamiento visible en los estudiantes de bachillerato de U.E.F Victor Naranjo Fiallos.: file:///C:/Users/JOSE%20LUIS/Downloads/980-Art%C3%ADculo_manuscrito_ensayo-8085-3-10-20220203.pdf

CEPAL-UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf

Delgado, P. (2020). *La capacitación docente, el gran reto de la educación en línea*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/capacitacion-docente-covid>

E-learning Master. (4 de mayo de 2018). *Objetivos de aprendizaje en el e-Learning*. Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2018/05/04/objetivos-de-aprendizaje-en-el-e-learning/>

EL COMERCIO. (14 de marzo de 2020). *EL COMERCIO* . Obtenido de EL COMERCIO : <https://www.elcomercio.com/actualidad/plataformas-aplicaciones-herramientas-teleestudio-coronavirus.html>

Espinosa-Rodríguez, J. D. (22 de 12 de 2021). *Revista Cátedra* . Obtenido de Revista Cátedra : file:///C:/Users/JOSE%20LUIS/Downloads/18281.pdf

Fundacion wiese. (17 de julio de 2021). *Fundacion wiese*. Obtenido de Fundacion wiese: <https://www.fundacionwiese.org/blog/es/el-gran-reto-de-la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>

GARCÍA, E. M. (2019). *DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE CAPACITACIÓN PARA LOS DOCENTES DEL GRADO NOVENO DEL COLEGIO NUEVO CAMPESTRE EN ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS*. Bogota. Obtenido de

https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/13231/1/2019_Capacitaci%C3%B3n_Estrategias_Competencias.pdf

González, B. M. (2022). *Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente*. Guadalajara, Mexico. Obtenido de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/2160>

IT MADRID DIGITAL SCHOOL. (6 de JUNIO de 2022). *El Diseño Instruccional e-Learning 2022*. Obtenido de El Diseño Instruccional e-Learning 2022: <https://www.itmadrid.com/el-diseno-instruccional-e-learning-2022/>

Lorenzo, G. A. (2021). *COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento*. España. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3314/331464460001/331464460001.pdf>

Ministerio De Educacion Del Ecuador. (2020). *PLAN APRENDAMOS JUNTOS EN CASA* . Obtenido de <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-covid-19/>

Ministerio de Educacion del Ecuador. (2022). *ribió un Convenio para consolidar la calidad del servicio educativo post pandemia*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/se-suscribio-un-convenio-para-consolidar-la-calidad-del-servicio-educativo-post-pandemia/>

Moreno, A. J. (8 de febrero de 2013). *Observatorio Tecnológico*. Obtenido de Observatorio Tecnológico.: <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/internet/recursos-online/1089-icomo-implementar-el-e-learning-en-los-procesos-de-ensenanza-aprendizaje>

Pacheco, P. C. (2021). *Aprendizajes cooperativo y colaborativo para el desarrollo de competencias*. Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21631/1/UPS-CT009504.pdf>

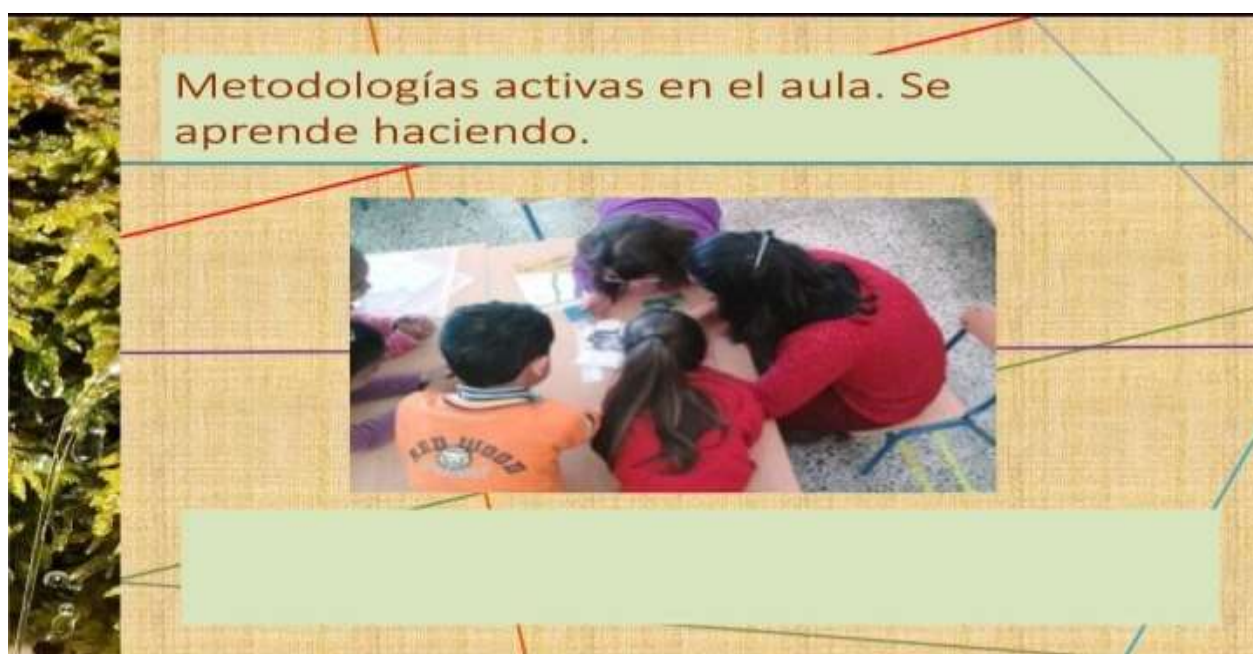
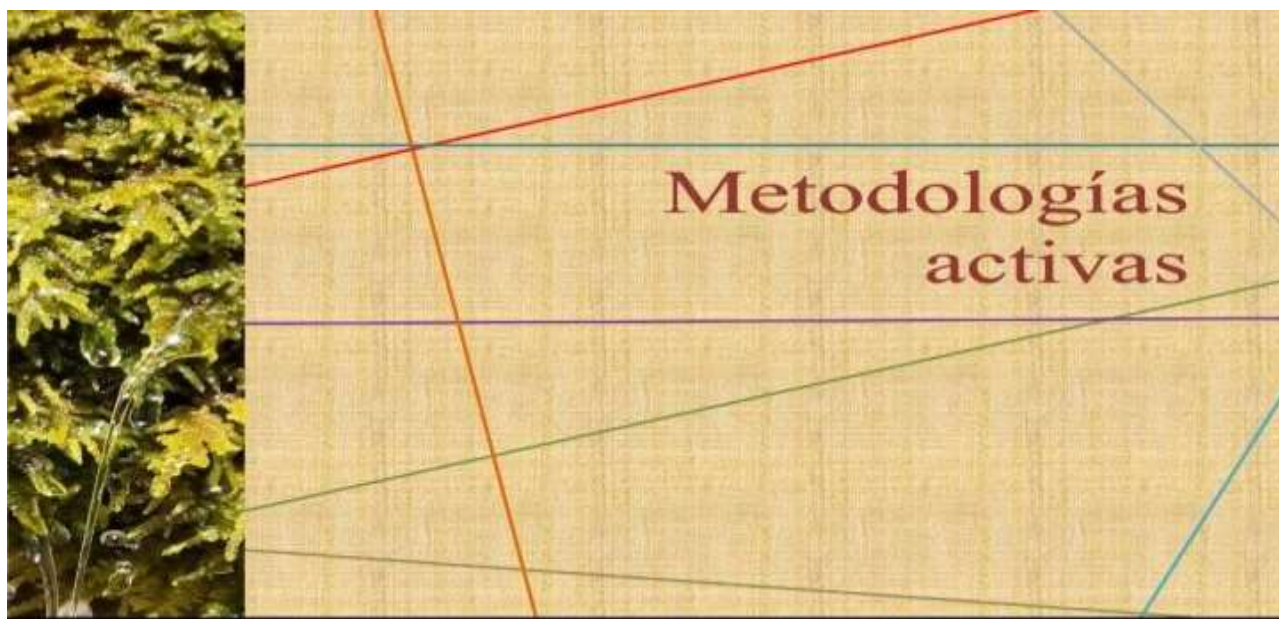
PUCP. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación*. Lima- Perú. Obtenido de <https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf>

UDLA. (2019). *Plan de Formación y Capacitación Docente Universidad de las Americas UDLA*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27228/1/FIL-CPCEI-BELTRAN%20MIGUEL.pdf>

Vilaña, C. M. (2020). *Estrategias metodológicas activas en un entorno virtual de aprendizaje para los estudiantes de primer semestre del área de Matemáticas de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Matemática y Física de la Universidad Central del Ecuador, se. Quito*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22383/1/T-UCE-0010-FIL-1005.pdf>

ANEXOS

MATERIAL PARA LA CAPACITACIÓN SEMANA # 1



Donde:

- Se concibe el aprendizaje como un **proceso constructivo y no receptivo**.
- Los estudiantes construyen sus conocimientos a partir de un **aprendizaje autodirigido**.
- La enseñanza debe tener lugar en el contexto de **problemas del mundo real**.



Metodologías
activas

lo que favorece:

La transición desde un modelo educativo centrado en la enseñanza hacia un **modelo educativo centrado en el aprendizaje**.



Una **renovación metodológica**.

El cono del aprendizaje

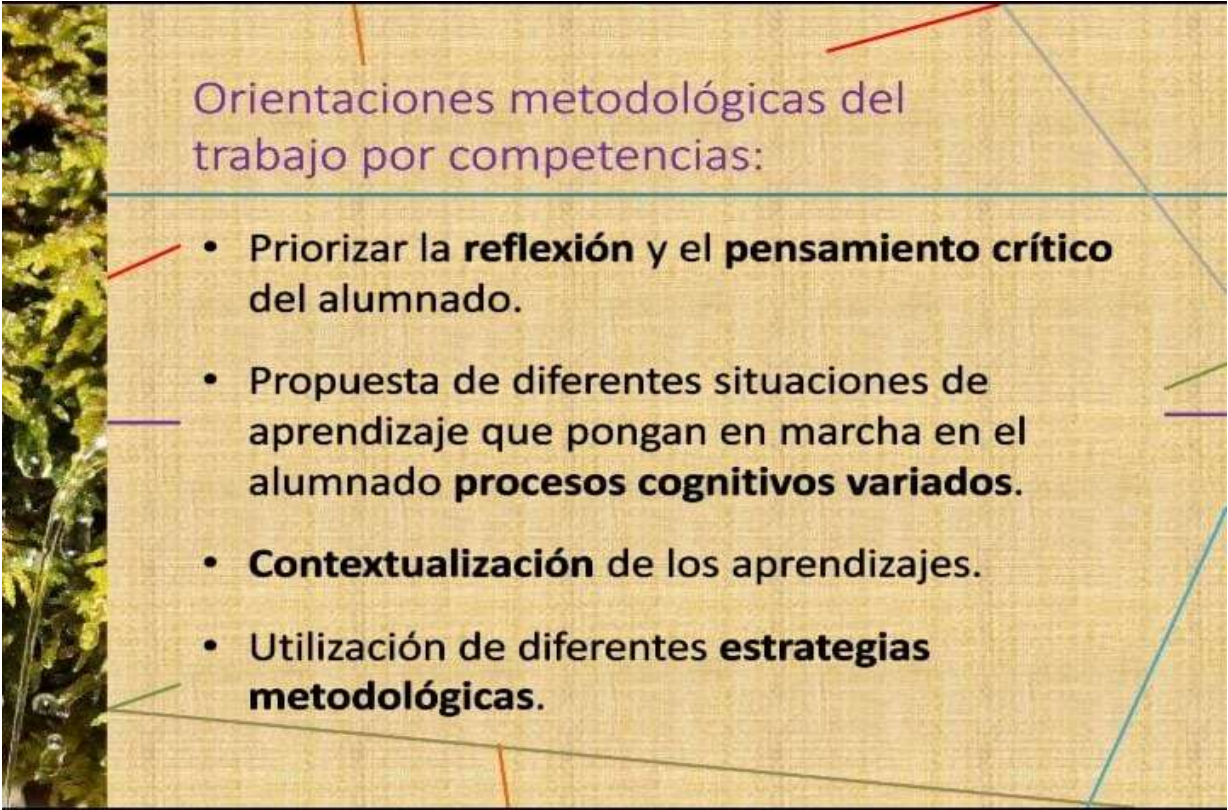


Se aprende
haciend

Entrevista de Eduard Punset a Roger Schank

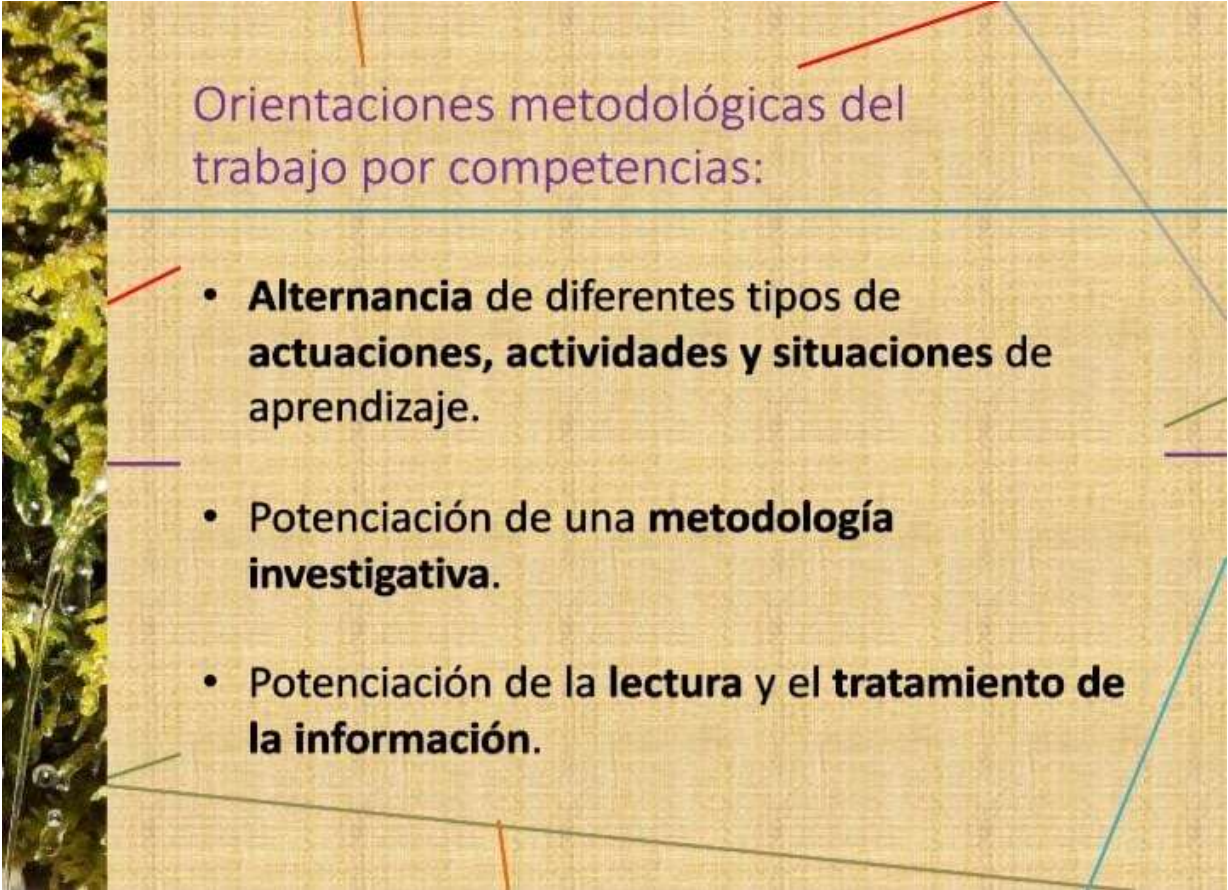


**METODOLOGÍAS ACTIVAS
Y SU RELACIÓN CON LAS
COMPETENCIAS CLAVE**



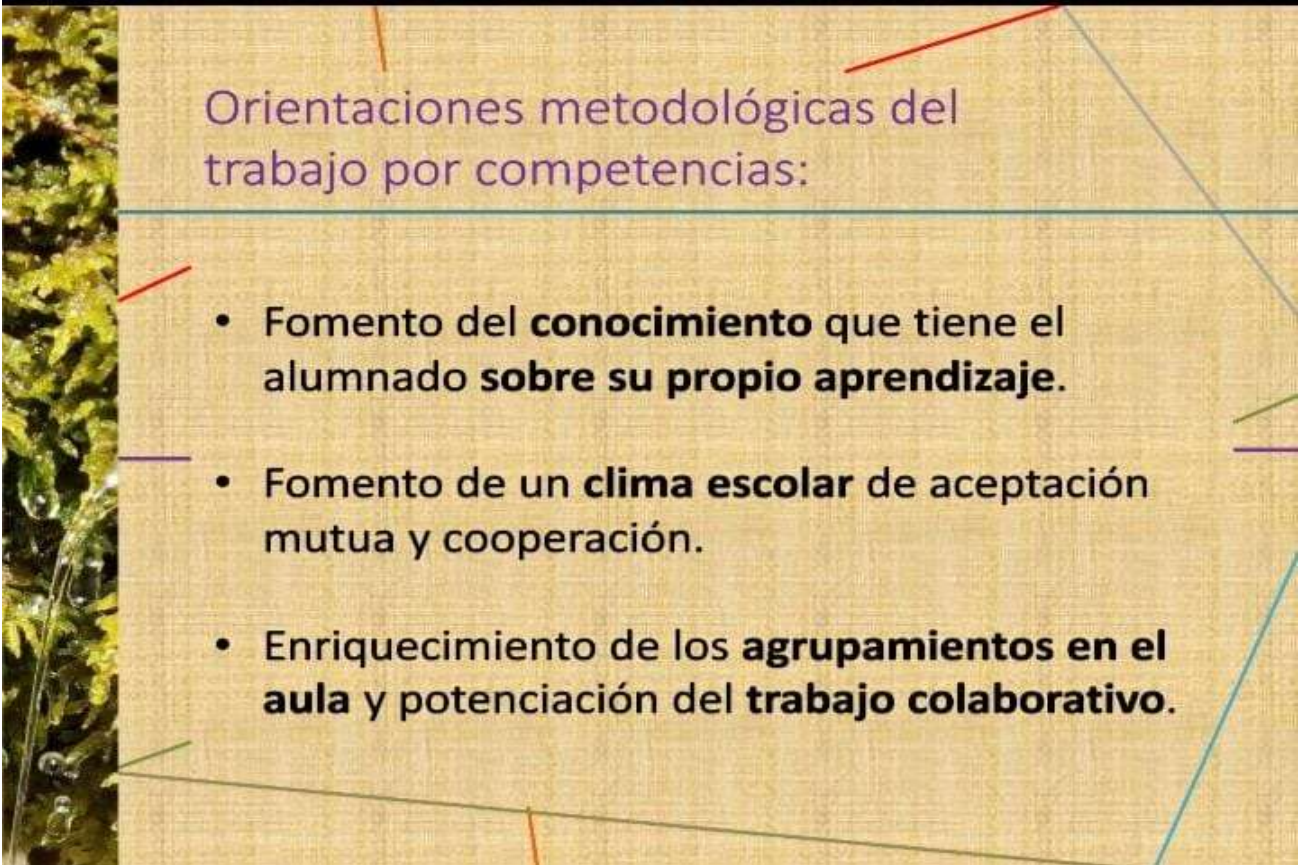
Orientaciones metodológicas del trabajo por competencias:

- Priorizar la **reflexión** y el **pensamiento crítico** del alumnado.
- Propuesta de diferentes situaciones de aprendizaje que pongan en marcha en el alumnado **procesos cognitivos variados**.
- **Contextualización** de los aprendizajes.
- Utilización de diferentes **estrategias metodológicas**.



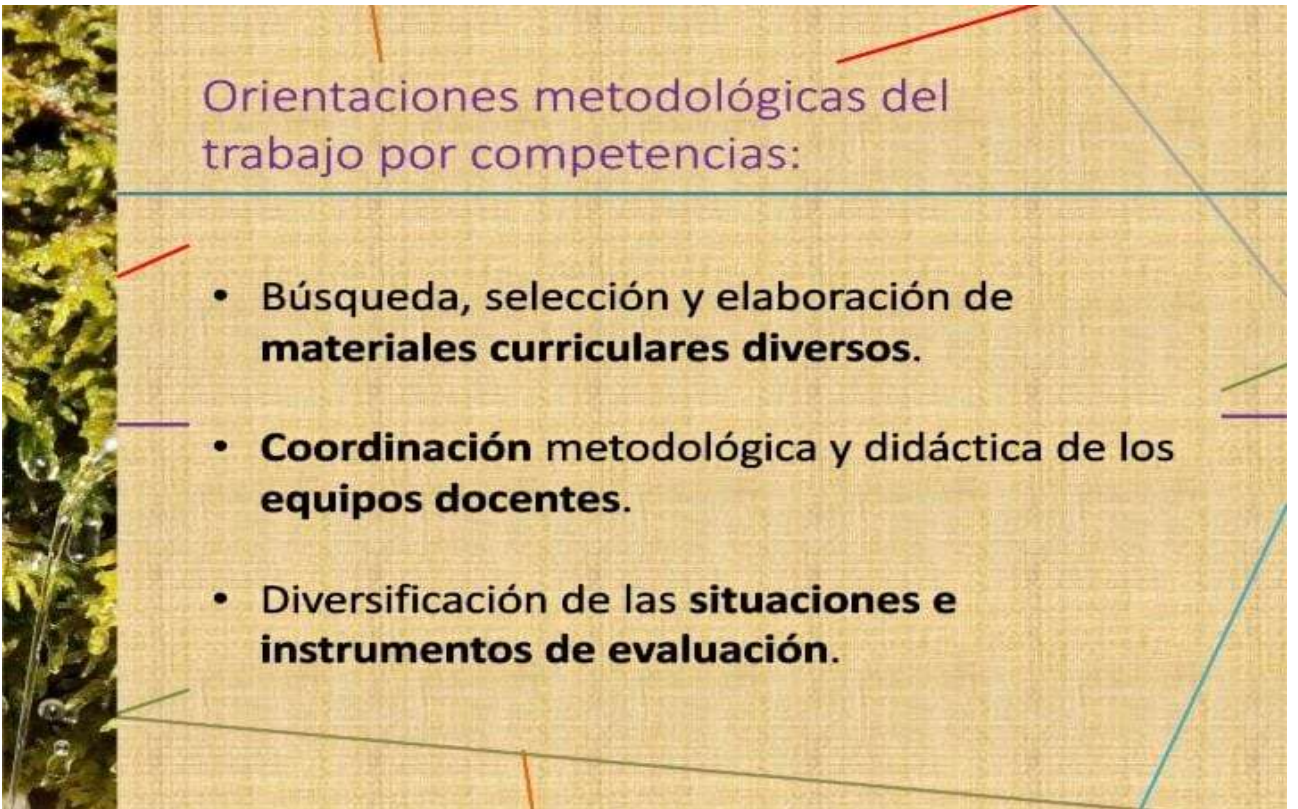
Orientaciones metodológicas del trabajo por competencias:

- **Alternancia** de diferentes tipos de **actuaciones, actividades y situaciones** de aprendizaje.
- Potenciación de una **metodología investigativa**.
- Potenciación de la **lectura** y el **tratamiento de la información**.



Orientaciones metodológicas del trabajo por competencias:

- Fomento del **conocimiento** que tiene el alumnado **sobre su propio aprendizaje**.
- Fomento de un **clima escolar** de aceptación mutua y cooperación.
- Enriquecimiento de los **agrupamientos en el aula** y potenciación del **trabajo colaborativo**.



Orientaciones metodológicas del trabajo por competencias:

- Búsqueda, selección y elaboración de **materiales curriculares diversos**.
- **Coordinación** metodológica y didáctica de los **equipos docentes**.
- Diversificación de las **situaciones e instrumentos de evaluación**.

Tipos de metodologías activas

Contrato de aprendizaje

Es un acuerdo entre el profesor y sus alumnos para la consecución de unos aprendizajes a través de **propuestas de trabajo autónomo**, con la supervisión por parte del profesor y durante un período de tiempo determinado.



Tipos de metodologías activas

Aprendizaje cooperativo

Es un método basado en el trabajo de los estudiantes en actividades de aprendizaje divididos en pequeños grupos. Se basa en la **interacción entre alumnos diversos**. Incluye diversas y numerosas técnicas en las que los alumnos trabajan conjuntamente para lograr determinados objetivos comunes de los que son responsables todos los miembros del equipo.



<http://notasobreaprendizaje.cooperativo.org/par.com.es>

Tipos de metodologías activas

Grupos interactivos

Los grupos interactivos son una estrategia metodológica o una forma de organización del aula basada en los principios del **aprendizaje dialógico** y que constituye una de las prácticas de éxito que pretenden conseguir una mejora en los aprendizajes del alumnado desde una propuesta coherente con los principios del aprendizaje dialógico.



Tipos de metodologías activas

Estudio de casos

Es una técnica en la que los alumnos analizan situaciones de la vida real presentadas por el docente, con el fin de llegar a una conceptualización experimental y realizar una búsqueda de soluciones eficaces.



Tipos de metodologías activas

Aprendizaje basado en tareas

En este modelo el docente propone al alumnado una serie de **tareas relevantes y motivadoras**,



claramente contextualizadas, que tienen que ser resueltas con la presentación de un producto final.

Tipos de metodologías activas



- Aprendizaje basado en proyectos
- Es una técnica en la que los alumnos realizan
- investigaciones sobre temas y asuntos motivadores, en contextos de problemas del mundo real, a través de los cuales desarrollan y aplican habilidades y conocimientos.

Tipos de metodologías activas

- Aprendizaje servicio

- El aprendizaje-servicio es una metodología educativa que aúna el aprendizaje con el compromiso social.

- Se inspira en una pedagogía de la experiencia, la participación activa, la reflexión, la interdisciplinariedad, la resolución de problemas y la cooperación.



Tipos de metodologías activas

Flipped Classroom

Es un modelo que **transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula** y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.



Tipos de metodologías activas

Gamificación

Es el **empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas** con el fin de potenciar la motivación, participación, interacción, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a todos los juegos, para la consecución de un determinado objetivo de aprendizaje.



Para saber más:

http://www.unizar.es/ice/images/stories/materiales/curso35_2009/Metodologiasactivas.pdf

<http://www.ehu.eus/es/web/sae-helaz/eragin-irakaskuntza-metodologia-aktiboak>

<http://bitacoradelgaleon.blogspot.com.es/2007/05/edgar-dale-y-el-cono-de-aprendizaje.html>

<http://www.genial.ly/View/Index/56c659001561e80524f53d53>

Para concluir:

Nuestro trabajo, en pleno siglo XXI, no puede concebirse como la de meros transmisores de un conocimiento cosificado, petrificado, objetivado y estático, que fluye desde nosotros –o desde el libro– hasta nuestros escolares.

Pero esto solo es posible si:

- los docentes se involucran activamente en la construcción del conocimiento.
- el conocimiento nuevo se construye mediante la interacción con otras personas.





**Gracias por su atención
y participación**

GAMIFICACIÓN.



Genial.ly es una herramienta que nos permite generar contenidos digitales interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño.





- **Genially** es la herramienta que usan los centros educativos para enseñar y aprender con contenidos interactivos. La transformación digital ya está aquí, para todas las etapas educativas y todos los estudiantes.

- **Material formativo:** podrás confeccionar módulos didácticos, herramientas, ideas, planificaciones y otros tipos de materiales formativos.

Al entrar en cualquiera de ellas verás diferentes modelos o plantillas que luego podrás editar y modificar a tu gusto. Si ves una marca de estrella en alguna de las opciones, significa que solo se puede utilizar con una suscripción Premium.

3. Comienza a editar

Ahora entramos en una parte que requiere de ciertas nociones con respecto al diseño gráfico. Ten en cuenta que lo más importante es plasmar la idea en mente, pero de una forma comprensible y atractiva.

Lo que a menudo sucede con las plantillas es que, por falta de conocimientos, podemos sobrecargar una imagen y conseguir todo lo contrario a lo que aspirábamos.

¿Cómo usar la app Genially?

¿Quieres saber cómo usar Genially en el celular o en el ordenador? Debes saber que, por el momento, la plataforma no cuenta con una aplicación móvil. Por ello, para usar la app de Genially tendrás que acceder mediante el navegador del Smartphone, pero por su tamaño es mejor la opción en el ordenador.

1. Escoge la categoría y la plantilla

Una vez que has entrado como usuario, es momento de hacer un nuevo Genially, haciendo clic en el signo de "+" que aparece en el panel o en la primera opción del menú de la izquierda.

2. ¿Cómo usar una plantilla en Genially?

Aprender cómo usar Genially y sus plantillas es sumamente sencillo. Una vez que estás en la página para crear el nuevo Genially, aparecen las distintas opciones disponibles, divididas en varias categorías:

- **Presentaciones:** te permite crear presentaciones, informes y propuestas interactivas.
- **Infografías:** para crear infografías interactivas y diagramas.
- **Gamificación:** sección para crear juegos interactivos ideales para un entorno educativo.
- **Imagen interactiva:** te permite transformar imágenes en contenido interactivo, en las que se pueden incluir videos, audios, enlaces, etc.
- **Video presentación:** puedes hacer presentaciones en video, animaciones, videos corporativos, de formación o carruseles de imágenes.
- **Guías interactivas:** permiten crear guías como si fueran mini-sitios web, en donde se puede interactuar con el menú, índice, etc.

Genially



educaplay

Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

Adivinanza



Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Las pistas que se ofrecen pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según vamos pidiendo pistas va completándose y mostrándose con más claridad. En este [tutorial](#) se pueden seguir mejor las explicaciones. Aquí se puede ver uno de los ejemplos que ofrece educaplay: "[Adivina la provincia](#)". En todas las actividades hay un enlace a los recursos creados por los usuarios donde se pueden ver más ejemplos. Haz click en el enlace para ver las [Adivinanzas](#) creadas por otros usuarios.

Completar



La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase. Existen dos opciones a la hora de completar los huecos en este tipo de actividad: Una sería pulsando sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada y la otra escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado. Esta actividad puede resultar sencilla o muy compleja, todo depende de la dificultad que nosotros queramos poner al ejercicio. Como en la mayoría de las actividades también hay un [tutorial](#) con las instrucciones. También viene bien ver [los ejemplos](#) creados por otros usuarios.

Crucigrama



Los crucigramas de educaplay son autodefinidos multimedia que debes completar, como todos los crucigramas, haciendo corresponder una letra en cada casilla. Para ello debes pulsar con el ratón sobre cualquiera de los números y entonces se muestra la definición de dicha palabra. Esta definición puede venir dada mediante un texto explicativo, que es lo más habitual, pero también puede ser mediante un sonido o una imagen, lo cual da increíbles posibilidades al crucigrama. Las palabras pueden ir colocadas de arriba abajo y de izquierda a derecha. Una de las ventajas de estos crucigramas es que puedes pedir ayuda mediante una pista de letra si no sabes la solución y si con las pistas de letra no terminas el ejercicio siempre se puede pedir una pista de palabra, aunque cada vez que solicites ayuda se te restará puntuación del resultado de manera proporcional. Cuando hayas completado el crucigrama puedes ver la corrección y corregir los fallos en caso de tenerlos. Igual que en las demás actividades Educaplay ofrece tutoriales para orientar y solucionar posibles dudas. Este es un [tutorial](#) para crear los crucigramas con pista de texto y este [otro](#) para crearlos con pista de audio e imagen. Aquí tenéis ejemplos de las [actividades creadas por otros usuarios](#) y a continuación un ejemplo ofrecido por Educaplay:

Ordenar palabras



Ordenar Palabras

Esta actividad, muy similar a la anterior, consiste en ordenar las palabras que se nos presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo. Existen varias formas de ordenar las palabras, una de ellas es escribiendo con el teclado la frase completa. Otra sería pulsando sobre las palabras en el orden correcto, que es la forma más rápida y cómoda. Y por último, pulsando y arrastrando cada palabra a su lugar

de destino. Al igual que en la actividad anterior, el enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior y se puede facilitar una pista mediante sonido. Este es el [tutorial](#) de esta actividad y los ejemplos de actividades [creadas por los usuarios](#).

Relacionar



Relacionar

Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas y agruparlas correctamente según el criterio que señalemos. Es una actividad similar a la de unir con flechas o emparejar conceptos relacionados. Este es el [tutorial](#) de ayuda para elaborar esta actividad y el enlace a las [actividades creadas](#) en

Educaplay.

Test



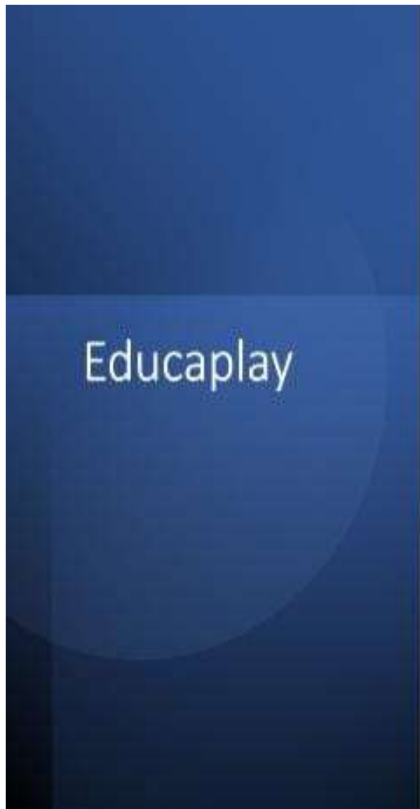
Esta actividad consiste en un cuestionario con una serie de preguntas desordenadas secuencialmente. El número de preguntas es infinito y se pueden poner más preguntas para que salgan de forma aleatoria. Al plantear las preguntas hay tres opciones para configurar la respuesta: respuesta escrita, elección de una respuesta de entre varias y varias respuestas de entre varias opciones. Otra característica interesante de

los tests es que podemos establecer el porcentaje de aciertos mínimo para que el test se considere superado. El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior, pudiendo añadir un sonido para completar el enunciado. Estos son algunos [ejemplos de la actividad Test](#).

Sopa



Esta actividad es una sopa de letras interactiva en la que debes encontrar las palabras que se indican y señalarlas pulsando y arrastrando con el ratón o PC. Cuando definamos una sopa de letras en Educaplay introducimos el título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que pueden colocarse las palabras. También se puede configurar otros parámetros como el tiempo máximo y el tipo de pista que mostramos para resolver la actividad. Las pistas pueden configurarse de 3 formas: Sin pistas sobre las palabras que hay que buscar, mostrando el número de caracteres de cada palabra que buscamos y mostrando a la derecha las palabras que tenemos que encontrar en la sopa de letras. Al igual que en otras actividades la página ofrece el [tutorial](#) de esta actividad y el enlace a las sopas de letras [creadas por otros usuarios](#) de Educaplay.



- **Quizizz** es una web que nos permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo (tipo Kahoot) Como tarea (los resultados le llegan al maestro) De manera individual ("solo game")





La herramienta

Quizizz es una web que nos permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder de tres maneras distintas:

1. En un juego en directo (tipo Kahoot)
2. Como tarea (los resultados le llegan al maestro)
3. De manera individual ("solo game")

Es una web/app gratuita y puedes registrarte con tu usuario de Google, con lo que no tendrías que hacerte una cuenta más.

Como en Kahoot, para que los alumnos "jueguen" un Quizizz no tienen que registrarse, solo es necesario que introduzcan el pin del juego que les da el profesor.

Tampoco necesitan instalar ninguna app en su dispositivo (móvil, ordenador, tableta...) desde cualquier navegador pueden jugar. Existe una app, que facilita las cosas bastante, pero como digo no es necesario tenerla instalada.

A diferencia de Kahoot (aunque esto ha cambiado algo últimamente), cuando contestas a un Quizizz no necesitas estar mirando a la pizarra o proyector de la clase, sino que la pregunta aparece en cada uno de los dispositivos junto a las posibles respuestas.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Quizizz incluye algunas mejoras, con respecto a otras webs para crear "concursos", que me parecen muy aprovechables en el ámbito educativo:

- Se puede crear un conjunto de "memes" o dibujitos personalizados que aparezcan después de cada respuesta correcta (o incorrecta) de los participantes.
- Puedes incluir imágenes, no solo en la pregunta, sino también en las posibles respuestas, lo que permite adaptarse un poco mejor a la diversidad de la clase.
- También en las opciones de configuración de la prueba, el creador del juego puede elegir si se muestran las respuestas correctas después del fallo o no. Y también existe la opción de que los alumnos revisen sus fallos (y las respuestas que eran correctas) tras acabar el test.
- Los informes de resultados son completísimos, siendo posible enviar al alumno (o a su familia) un pdf con todos los detalles de su prueba.
- Permite seleccionar que el tiempo de respuesta no valga puntos. Esta función es muy importante para mí pues hay muchos alumnos que se ponen nerviosos cuando tienen que contestar rápido y fallan mucho más de lo normal.
- Es posible seleccionar si los alumnos ven en qué posición van a lo largo de la prueba en relación con los demás o no. Dependiendo lo que te interese es posible decidir qué hacer con esta opción.
- Puedes organizar los cuestionarios en colecciones para encontrarlos más fácilmente.



Quizizz
 Quizizz - Quizizz - Quizizz
 Estado: 70%
 20 14 6 0
 Preguntas Correctas Errores Falta de tiempo No contestadas

Questions

No.	Resumen	Puntaje	Estado	Responde
1	¿Cuál es el resultado de 2 + 2?	4	Correcto	100%
2	¿Cuál es el resultado de 3 + 3?	6	Correcto	100%
3	¿Cuál es el resultado de 4 + 4?	8	Correcto	100%

¿Os parece interesante?... Pues aún no he contado lo mejor: En Kahoot puedes aprovechar una prueba de otro usuario y modificarla añadiendo o eliminando preguntas para usarla tú. Eso está genial. Pero en Quizizz, cuando creas un cuestionario, tienes la opción de elegir preguntas sueltas de otros cuestionarios sobre el mismo tema. Esta característica me encanta: se puede crear un cuestionario de treinta preguntas en cinco minutos. No es cuestión de ser vago; es que, si un maestro tiene que dedicar menos tiempo a preparar una prueba de evaluación y a corregirla, puede dedicar ese tiempo a cosas más importantes.



MATERIAL DE LA CAPACITACIÓN SEMANA # 4



APRENDIZAJE COOPERATIVO Y COLABORATIVO

TRABAJO COLABORATIVO EN OS ENTORNOS VIRTUALES

EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

- Es una forma de organizar las actividades de enseñanza y de aprendizaje, para facilitar el acceso a los conocimientos, por parte de los estudiantes, ya sea en habilidades sociales u objetivos académicos, lo cual requiere que éstos trabajen en forma conjunta de un modo efectivo, y de un tutor que gestione los medios que les permita trabajar juntos efectivamente.



- Johnson y Johnson (1999)

"Cooperar" significa trabajar juntos para lograr objetivos compartidos y el "aprendizaje cooperativo" es el uso de la educación de grupos pequeños en los que los alumnos trabajan juntos para mejorar sus propios aprendizajes y los de los demás.

Sostienen que hay tres grupos de aprendizaje cooperativo:

- El aprendizaje cooperativo formal
- El aprendizaje cooperativo informal
- Los grupos cooperativos de base.

El aprendizaje cooperativo formal se basa en la toma de decisiones previas a la enseñanza mediante explicación de una tarea con estructura cooperativa.

El aprendizaje cooperativo informal se basa primeramente en realizar charlas introductorias focalizadas, luego se efectúan charlas intermitentes por entre pares para finalizar con un cierre con discusión grupal.

El funcionamiento de los grupos cooperativos de base se inicia con una reunión en la cual se establecen las tareas a realizar, asegurándose que todos entiendan el trabajo a ejecutar.

- Por otra parte, para que un grupo resulte cooperativo es necesario poner en práctica varios conceptos de base, que el docente-coordinador deberá implementar y donde el desempeño de cada participante en el grupo se resume en la frase:

"LA UNIÓN HACE LA FUERZA".



- Johnson y Johnson (1999) citan las reglas básicas de la cooperación, las cuales se pueden resumir del siguiente modo:
 - Cuando una persona hable el resto escucha.
 - Se respetarán todas las ideas.
 - Pueden existir varias respuestas.
 - Cada estudiante tiene la misma oportunidad de participar.



- Las principales características del trabajo cooperativo:



- Los principios:

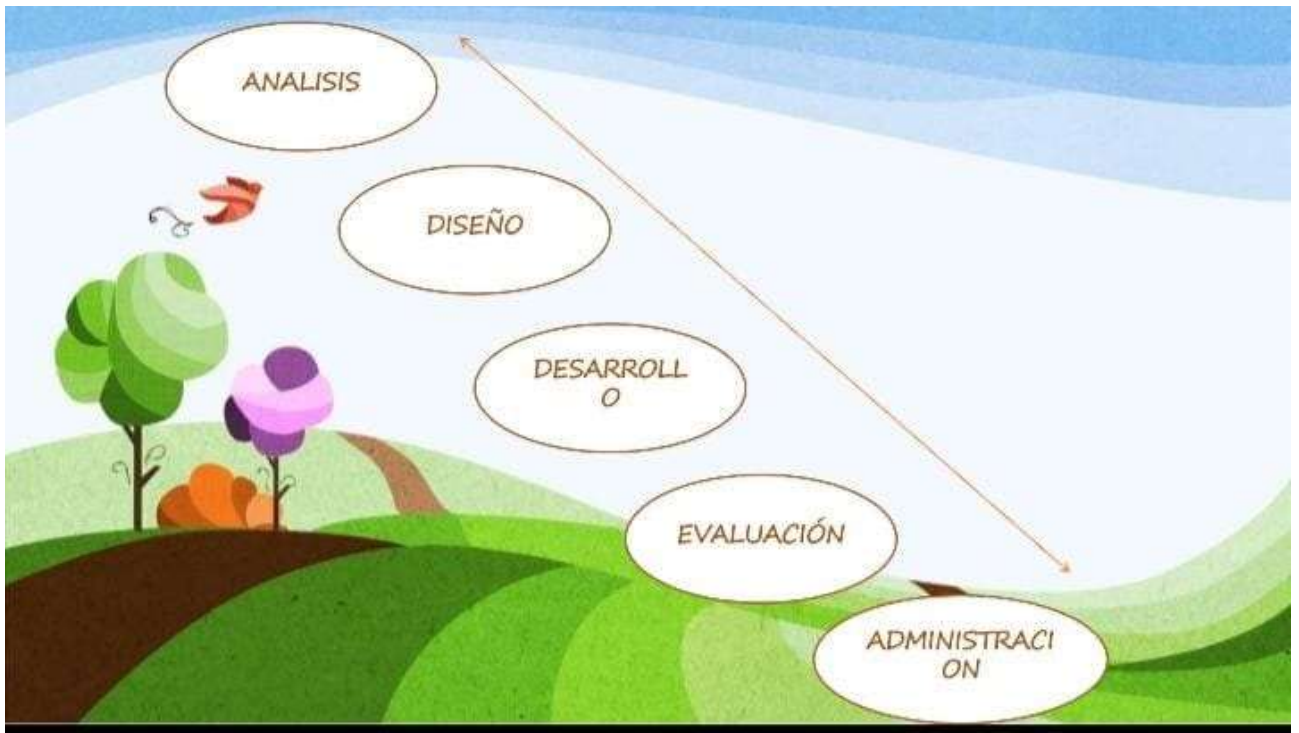


• El aprendizaje colaborativo puede ser analizado a partir de siete diferente perspectivas, que son:

1. El control de las interacciones colaborativas
2. Las tareas de aprendizaje colaborativo
3. Las teorías del aprendizaje en colaboración
4. El diseño de ambientes colaborativos de aprendizaje
5. Los roles en ambientes de aprendizaje colaborativo
6. Los dominios en aprendizaje colaborativo y
7. La instrucción en el aprendizaje colaborativo.

LA COMPLEMENTARIEDAD DE LA COOPERACIÓN Y LA COLABORACIÓN

Modelo Cooperativo	Modelo Colaborativo
El coordinador mantiene el control completo de la clase y es básicamente el que ordena los grupos.	El docente solo es un orientador. Los grupos podrían asumir la responsabilidad casi total de responder la pregunta.
En la enseñanza cooperativa, el docente pregunta: ¿Cuáles fueron las causas de tal hecho?, y provee a los estudiantes de artículos adicionales.	Los estudiantes son los que determinan si ellos tienen información suficiente para responder. Si no, deben buscar otras fuentes. Bruffe (1995)
El docente debe usar estructuras específicas para facilitar las interacciones del grupo.	El docente debe facilitar la discusión de la dinámica del grupo y ayudar a resolver situaciones de conflicto, también estará disponible para consultas, podría facilitar el proceso preguntando acerca de los avances.
Debe requerir productos específicos tales como un informe, una presentación, un examen y los estudiantes deben trabajar para considerar el material que está siendo cubierto por el docente que mantiene el control del proceso en cada etapa.	El docente colaborativo puede evaluar el progreso de cada grupo y darle sugerencias. El producto final lo determina cada grupo consultando con el docente y los medios de evaluar el rendimiento de cada grupo también se negocia con el docente.



Estudio de casos: ¿Estrategia, Técnica o Actividad?

La estrategia didáctica es el conjunto de técnicas que tienen el mismo propósito y fundamentación.

Las técnicas se consideran como el conjunto de actividades que convergen a un mismo propósito y se subordinan a una estrategia

Las actividades son eventos específicos, flexibles a las características del grupo, que facilitan la ejecución de una técnica.

Método:

Modo práctico y concreto de aplicar el pensamiento, de definir y designar los pasos que se han de seguir para conducir a una interpretación de la realidad.

En ámbito de la didáctica general: Equivale a *Estrategia Didáctica* (Gimeno,1986).

Estrategia: Aprendizaje Colaborativo Técnica: Estudio de Casos

Estrategia didáctica:

- Aprendizaje Colaborativo

Técnica:

- **Estudio de casos.** Acerca una realidad al ambiente académico. Aplicación teorías enseñadas. Desarrolla la habilidad para análisis y síntesis. Contenido más significativo para los alumnos.

Actividades:

- Búsqueda, análisis y síntesis de información.
- Discusiones en grupo.
- Proponer hipótesis.
- Tareas en equipo

Aprendizajes que se fomentan

- Habilidades cognitivas como pensamiento crítico, análisis, síntesis y evaluación.
- Aprendizajes de conceptos y aplicación de conocimientos previos en forma sistemática.
- Motivación, seguridad y autoestima
- Empatía, comprensión de fenómenos sociales.
- Trabajo grupal e interacción.
- Entrenamiento dinámico de la auto expresión, comunicación, aceptación, reflexión e integración.
- Proceso de toma de decisiones.

Técnicas Relacionadas

- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Aprendizaje Colaborativo.

Clasificación de estrategias Según la Participación	Técnicas y actividades
Autoaprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio individual. • Búsqueda y análisis de información. • Elaboración de ensayos. • Tareas individuales. • Investigaciones.
Aprendizaje interactivo	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones del profesor. • Conferencia de un experto. • Entrevistas. • Visitas. • Paneles. • Debates. • Seminarios.
Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de casos. • Método de proyectos. • Aprendizaje Basado en Problemas. • Análisis y discusión en grupos.

Cambio en la orientación del proceso de enseñanza-aprendizaje	Desarrollar	Apoyándose en técnicas didácticas
<ul style="list-style-type: none"> • Convertir el proceso centrado en la enseñanza, a otro centrado en el aprendizaje individual y colaborativo • Convertir el proceso centrado en el profesor, a otro centrado en el alumno. 	<p>Una plataforma didáctica que enfatice aspectos tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> · El razonamiento. · El autoaprendizaje. · El aprendizaje colaborativo. · El uso y análisis de la información. · El contacto con la realidad del país y del contexto internacional 	<ul style="list-style-type: none"> • El método de casos. • El aprendizaje basado en problemas. • El método de proyectos. • La técnica del debate. • Los juegos de negocios y simulación. • La investigación. • El sistema de instrucción personalizada. • La técnica de la pregunta. • Otras.

¿Qué es “Estudio de Casos”?

- Es una técnica dentro de la estrategia colaborativa (pedagogía activa) para:
 - Aplicar procedimientos de recolección de información y diagnóstico
 - Aplicar teorías y normas legales
 - Ejercitar en la toma de decisiones.
- Analiza una situación de la vida diaria.
- Entrena a los estudiantes en la elaboración de soluciones válidas para los posibles problemas que se pueden presentar en la realidad próxima.
- Pone en evidencia que no hay soluciones únicas

ANEXO # 2
UNIVERSIDAD
ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN EDUCATIVA
ENCUESTA

Objetivo: Proponer un diseño instruccional portafolio como herramienta de capacitación docente para la aplicación de metodologías activas de aprendizaje.

Instrucciones: Esta encuesta es anónima y personal con consentimiento informado. Lea cada una de las siguientes proposiciones y seleccione marcando con una equis (X) la opción que se ajuste a su criterio.

1.- Experiencia Laboral

- 0 a 5 años
- 6 a 10 años
- 11 a 15 años
- 16 a 20 años
- 21 o más años

2.- Año o asignatura en que labora

3.- Ha realizado cursos o talleres de capacitación en tecnología educativa por parte del Ministerio de Educación.

- Si
- No

4.- Señale los cursos o talleres de capacitación realizado en tecnología de la información y comunicación.

5.- Usted en su condición de docente, ¿Cómo define su experiencia en manejo de herramientas digitales para trabajar en entornos virtuales?

- Muy buena
- Buena
- aceptable
- Regular

- Deficiente

6.- ¿Qué tipo de metodologías activas de aprendizaje utilizó usted como docente en sus clases virtuales durante la pandemia?

- Gamificación
- Aprendizaje cooperativo
- Flipped Classroom
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- Otras: Especifique: _____
- Ninguno

7.- Sabe usted como docente trabajar en plataformas virtuales como TEAMS para clases en línea.

- Si
- Tal vez
- No

8.- Usted sabe que es la gamificación como estrategia de metodología activa de aprendizaje virtual?

- Si
- Tal vez
- No

9. ¿Sabe usted cargar recursos y actividades en las plataformas digitales para generar aprendizaje autónomo?

- Si
- Tal vez
- No

10. ¿Alguna vez ha interactuado en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como MOODLE?

- Si
- Tal vez
- No

11. Ha recibido capacitaciones docentes de metodologías activas de aprendizaje para entornos virtuales?

- Si
- Tal vez
- No

12. Señale las herramientas digitales que Ud., conoce y emplea en las sesiones virtuales.

13. ¿Le gustaría recibir capacitaciones sobre metodología activa de aprendizaje para entornos virtuales?

- Si
- Tal vez
- No

14. ¿Ha trabajado alguna vez con recursos de gamificación como EDUCAPLAY, GENEALYS Y QUIZZIZ?

- Si
- Tal vez
- No

Anexo

Rúbrica de evaluación: “Metodologías activas de aprendizaje virtual”

Conceptos	Sí	No	Observaciones
Contempla los aspectos principales del tema			
Se inicia desde el centro de la hoja colocando la idea central que está desarrollada hacia fuera de manera irradiante.			
La idea central está representada con una imagen clara, poderosa y sintetiza el tema general del Mapa Mental.			
Temas y subtemas están articulados y jerarquizados según el sentido de las manecillas del reloj.			
Utiliza el espaciamiento para acomodar de manera equilibrada las ideas o subtemas.			
Subraya las palabras clave o encerrándolas en un círculo colorido para reforzar la estructura del Mapa.			
Utiliza el color para diferenciar los temas, sus asociaciones o para resaltar algún contenido.			
Utiliza flechas, iconos o cualquier elemento visual que permiten diferenciar y hacer más clara la relación entre ideas.			
El Mapa Mental es creativo.			
El mapa es claro y comprensible.			
Organiza y representa adecuadamente la información del texto.			

Fuente: Ing. Dora León (2022).

Rúbrica de evaluación: Formato para el diseño de ABP

Nombre del proyecto (innovador, interesante, provocador)		
Objetivo del proyecto (qué se va a hacer, a quién está dirigido, cuánto durará, lo que se quiere lograr con el producto final)		
Dirigido a: (alumnos del curso de...institución, etc)		
Descripción del proyecto		
De forma breve describir la idea para dar una semblanza general a los estudiantes de lo que se espera que realicen en el proyecto.		
Asignaturas con las que puede contribuir		
(Espacio para describir las asignaturas que contribuyen al proyecto)		
Requerimientos de los alumnos		
Conocimientos previos ¿Qué necesitarán saber para lograr la realización del proyecto?	Actitudes para el trabajo ¿Qué comportamientos necesitan manifestar y desarrollar durante el proyecto?	Valores ¿Qué valores deberán ponerse en juego para cumplir las metas?
(Espacio para describir los conocimientos previos)	(Espacio para describir las actitudes)	(Espacio para describir los valores)
Objetivo General de Aprendizaje Redactar el objetivo tomando en cuenta el nivel taxonómico del conocimiento que se desea lograr. (ver tabla de verbos)	El alumno al finalizar el proyecto será capaz de:	
Objetivos particulares Solo redactar sí lo considera necesario.	(Espacio para describir los objetivos particulares)	

Duración del proyecto (clases, días, semanas)	
Criterios de Evaluación	
Son las actividades, productos y/ o procesos que se espera que se realicen (Tareas, resolución de problemas, avances, exámenes, autoevaluaciones, participaciones etc.)	
Listado de Preguntas Guía	
Descripción de preguntas y forma de presentación de las mismas. Formular mínimo 5 y máximo 10 preguntas, considerando que éstas deben ser para la obtención de los conocimientos previos a la realización del producto planteado en el proyecto.	
Productos a obtener durante la realización del proyecto	
Especificaciones de desempeño	
Cronograma de actividades	
Sugerencias bibliográficas para la investigación	

Fuente: Ing. Dora León (2022).

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO

CATEGORÍA	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Participación y cooperación	Todos los miembros del equipo participaron activamente en las tareas propuestas y colaboraron para ayudar a los demás.	La mayoría de los miembros del equipo cooperó participando activamente en las tareas propuestas y ayudando a los demás.	La mitad de los miembros del equipo participaron activamente en las tareas propuestas, ayudándose y cooperando entre sí.	Solo uno (o ninguno) de los miembros del equipo participó activamente en la tarea propuesta y no hubo colaboración ni apoyo entre los miembros.
Asignación de tareas	Las tareas se distribuyeron uniformemente entre todos los miembros del equipo.	La mayoría de las tareas se distribuyen uniformemente entre todos los miembros del equipo.	Solo la mitad de las tareas se distribuyeron uniformemente entre todos los miembros del equipo.	La distribución de tareas era muy desigual entre varios miembros del equipo.
Interacción entre pares de los equipos	Durante la ejecución de todas las tareas, los miembros del equipo tuvieron la libertad de expresar sus opiniones y puntos de vista, escuchar a los demás y llegar a un consenso.	En la mayoría de las tareas, los miembros del equipo pudieron expresar sus opiniones libremente, escuchar a los demás y llegar a un consenso.	Solo la mitad de los miembros del equipo pudieron hablar libremente, escuchar a los demás y llegar a un consenso al completar la tarea.	Al realizar una tarea, solo un miembro del equipo expresó su opinión, no hubo diálogo y, en última instancia, solo prevaleció la opinión de una persona.
Asumir roles y responsabilidades	Todos los miembros del equipo realizaron muy bien sus tareas y cumplieron con sus responsabilidades a la perfección.	La mayoría de los miembros del equipo cumplieron con sus funciones y responsabilidades.	Solo la mitad de los integrantes del equipo han cumplido con sus funciones y responsabilidades.	Solo uno (o ninguno) de los miembros del equipo desempeñó satisfactoriamente sus funciones y responsabilidades.

Fuente: Ing. Dora León (2022).

Rubrica de evaluación línea de tiempo

Criterios	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Mejorable (2)	Insuficiente (1)
Fechas	A cada evento se le dio una fecha exacta consistente con la historia.	A cada evento se le dio una fecha exacta consistente con la historia.	Para la mayoría de los hechos, no se ha fijado la fecha correspondiente.	Casi todos los datos son incorrectos o de hecho inexactos.
Hechos	Todos los hechos de los acontecimientos históricos son coherentes y se presentan correctamente.	Casi todos los eventos son correctos y corresponden a eventos históricos.	Más del 50% de los hechos corresponden a relatos.	Pocos hechos corresponden a hechos y la información es inexacta.
Conducción del contenido	Pudo manejar la información sobre cada evento y las fechas correspondientes con integridad.	Ha descrito con éxito más de la mitad de los eventos que se muestran en la línea de tiempo.	No pudo describir todos los eventos, pero pudo identificarlos cuando se le preguntó individualmente.	No podía confiar en la línea de tiempo para explicarlo.
Recursos	Las filas contenían de 8 a 10 hechos o eventos.	Solo se consideraron 7-6 eventos.	La línea de tiempo contiene solo 5 eventos.	Las filas contienen menos de 5 eventos.
Escritura	La escritura es legible, adecuada y balanceada.	La distribución de la escritura es algo dispersa. En algunos sitios hace falta y en otra sobra.	Varias de las grafías son efectivas, pero hay carencias en la mayoría.	La mayor parte de las grafías no son efectivas.
Fuentes	La escritura es legible, suficiente y equilibrada.	La distribución de fuentes es algo desigual.	Necesario en unos lugares, excesivo en otros.	Algunas fuentes son efectivos, pero la mayoría fallan. La mayoría de las fuentes son ineficaces.

Fuente: Ing. Dora León (2022).

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO

CATEGORÍA	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Participación y cooperación	Todos los miembros del equipo participaron activamente en las tareas propuestas y colaboraron para ayudar a los demás.	La mayoría de los miembros del equipo cooperó participando activamente en las tareas propuestas y ayudando a los demás.	La mitad de los miembros del equipo participaron activamente en las tareas propuestas, ayudándose y cooperando entre sí.	Solo uno (o ninguno) de los miembros del equipo participó activamente en la tarea propuesta y no hubo colaboración ni apoyo entre los miembros.
Asignación de tareas	Las tareas se distribuyeron uniformemente entre todos los miembros del equipo.	La mayoría de las tareas se distribuyen uniformemente entre todos los miembros del equipo.	Solo la mitad de las tareas se distribuyeron uniformemente entre todos los miembros del equipo.	La distribución de tareas era muy desigual entre varios miembros del equipo.
Interacción entre pares de los equipos	Durante la ejecución de todas las tareas, los miembros del equipo tuvieron la libertad de expresar sus opiniones y puntos de vista, escuchar a los demás y llegar a un consenso.	En la mayoría de las tareas, los miembros del equipo pudieron expresar sus opiniones libremente, escuchar a los demás y llegar a un consenso.	Solo la mitad de los miembros del equipo pudieron hablar libremente, escuchar a los demás y llegar a un consenso al completar la tarea.	Al realizar una tarea, solo un miembro del equipo expresó su opinión, no hubo diálogo y, en última instancia, solo prevaleció la opinión de una persona.
Asumir roles y responsabilidades	Todos los miembros del equipo realizaron muy bien sus tareas y cumplieron con sus responsabilidades a la perfección.	La mayoría de los miembros del equipo cumplieron con sus funciones y responsabilidades.	Solo la mitad de los integrantes del equipo han cumplido con sus funciones y responsabilidades.	Solo uno (o ninguno) de los miembros del equipo desempeñó satisfactoriamente sus funciones y responsabilidades.

Fuente: Ing. Dora León (2022).

