



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

**Integración de Wix para solucionar problemas y desarrollar capacidades en docentes de la
Unidad Educativa Alfonso del Hierro la Salle**

Autor : Angélica María Marquez Arroyo

Director -Tutor: Dra. Nancy de Lourdes Arcos Proaño

Quito, abril 2025

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1 Formulación del problema	4
Objetivos del proyecto de investigación	6
Objetivo General	6
1.2.2 Objetivos Específicos	7
1.3 Justificación del estudio	7
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
2.1 Antecedentes de la investigación	10
2.2 Bases teóricas	14
2.2.1 Herramientas digitales para la enseñanza	14
2.2.2 Wix como recurso didáctico para fortalecer la solución de problemas educativos	19
2.2.3 Desarrollo de capacidades digitales en docentes a través de la innovación tecnológica	24
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	28
3.1. Descripción de la Propuesta “Wix como guía virtual para docentes y estudiantes sobre herramientas digitales aplicables en contextos educativos en la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle”	29
3.2 Justificación de la propuesta	30
3.3 Objetivos de la Propuesta	32
3.4 Temporización de la Propuesta	32
3.5 Beneficiarios de la Propuesta	33
3.6 responsables con el adecuado desarrollo de la propuesta	34
3.7 Metodología de la Propuesta	35
3.8 Período de Ejecución de la Propuesta	36
3.9 Planificación de la Propuesta	37
3.10 Evaluación de la propuesta	48
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
ANEXOS	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Características de las TIC	16
Tabla 2 Funciones de Wix	21
Tabla 3 Organización de tiempo	33
Tabla 4 Rúbrica de evaluación.....	49

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Portada de la guía virtual de herramientas virtuales	63
Anexo 2. Herramientas digitales	63
Anexo 3. Pasos para crear un Quizziz	64
Anexo 4. Video tutorial	64
Anexo 5. Rúbrica de evaluación para la guía virtual	65
Anexo 6. Planificación de actividades	65

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE APRENDIZAJE, LENGUAS Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Integración de Wix para solucionar problemas y desarrollar capacidades en docentes de la
Unidad Educativa Alfonso del Hierro la Salle**

Autora:

Márquez Arroyo Angélica María

Director -Tutor:

Dra. Nancy de Lourdes Arcos Proaño

Fecha:

Abril, 2025

RESUMEN

La presente investigación es innovadora, ya que se centró en el análisis de fortalecer la adaptación de herramientas digitales en la educación actual como una estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle para el año lectivo 2024 - 2025, y tiene como finalidad formar a docentes capaces de enfrentar las problemáticas presentes en la era digital. La implementación de metodologías tecnológicas es de suma importancia para las distintas asignaturas y especialmente para la asignatura de Desarrollo del Pensamiento, porque se puede hacer de materias teóricas más didácticas motivando al estudiante a mejorar su desempeño educativo. La investigación adoptó una metodología cualitativa por lo que se identificó la importancia de adaptar la educación con la tecnología; con un enfoque socioeducativo identifica la relación del proceso de aprendizaje con la realidad social, también es una investigación bibliográfica, ya que se utilizó información recolectada mediante artículos, leyes, libros, tesis y otros materiales que proporcionaron información importante a la investigación. El instrumento utilizado para la evaluación fue una rúbrica que consta de seis elementos a evaluar como: la presentación de la página web, donde el docente o estudiante podrá calificar si el contenido es apropiado y útil, ortografía, coherencia y diseño. Las indagaciones permitieron considerar el diseño de la propuesta donde se hace uso de Wix plataforma digital de aporte importante en la educación, las conclusiones obtenidas destacaron que tener un conocimiento básico en tecnología puede ayudarnos a mejorar la relación entre docente y estudiante, haciendo más armónico el ambiente educativo y permitiendo que el estudiante sea protagonista en su aprendizaje, promoviendo la participación en clases rompiendo esquemas tradicionales y desarrollar la motivación pedagógica que es muy importante en el ámbito educativo, rompiendo esquemas monótonos que pueden llegar a ser un factor negativo.

Palabras clave: Herramientas digitales, Wix, Motivación, Desarrollo del Pensamiento, Proceso de aprendizaje.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE APRENDIZAJE, LENGUAS Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**PEDAGOGICAL TRAINING OF TEACHERS IN CONTEXTS OF TECHNICAL
TRAINING: A PROPOSAL FROM PROJECT-BASED LEARNING**

Author:

Márquez Arroyo Angélica María

Director-Counselor:

Dra. Nancy de Lourdes Arcos Proaño

Date:

April, 2025

ABSTRACT

This research presents a proposal for Pedagogical Training for Technical Education Teachers, based on the Project-Based Learning approach, aimed at teachers of the Automotive Electromechanics Area of the "Central Technical Educational Institution" located in the city of Quito, during the 2020-2021 school year. The methodology used in the development of the proposal is of a projective type, because the General Objective is based on the realization of a proposal for Pedagogical Training for teachers within the context of Technical Training. This tool will allow teachers to use active learning methodologies for third year high school students in the subjects of the professional figure of Automotive Electromechanics. To extract the information, the survey technique was applied to a population of 10 technical teachers and 80 third year high school students. The application of the survey allowed diagnosing the current situation regarding the learning processes in students, as well as the teaching strategies used by technical teachers. Likewise, it allowed to identify the associated factors that influence the training processes carried out by teachers, cases that have a positive and negative influence when updating the teacher. With the development of teacher training, a better performance of educational actors will be facilitated.

Keywords: Technical education. Challenges and Challenges of Technichal Education. Teacher Training. Project Based Learning.

INTRODUCCIÓN

La pedagogía es sin duda la carrera que está expuesta a múltiples cambios y adaptaciones con el paso del tiempo, por lo que, la labor del docente además de abordar los temas académicos en un aula de clase requiere también de un control y manejo adecuado de la información a impartir. En la actualidad la tecnología juega un rol muy importante en la educación, tanto para docentes como para los estudiantes, ya que, les permite ser partícipes de su aprendizaje dejando así a un lado el tradicionalismo académico. Hoy en día las instituciones educativas proporcionan a los estudiantes diversas estrategias participativas mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con el objetivo de facilitar el proceso de aprendizaje.

Actualmente estamos viviendo una era digital, donde la educación ha experimentado transformaciones significativas impulsadas por el avance de la tecnología. La integración de herramientas digitales como el Wix en los procesos educativos ha permitido mejorar la enseñanza y el aprendizaje, facilitando el acceso a materiales didácticos interactivos y promoviendo la innovación pedagógica. Sin embargo, la implementación de estas metodologías innovadoras presenta desafíos, especialmente para los docentes que carecen de formación y experiencia en su uso. La plataforma Wix como una herramienta digital permite dar solución a las problemáticas que pueden presentar los docentes y dan paso al desarrollo de contenidos educativos en línea, ofreciendo al docente la oportunidad de mejorar sus metodologías de enseñanza haciéndolo autor de su propio contenido educativo y fortalecer sus competencias digitales.

En la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle existen retos al incorporar estrategias tecnológicas en su modelo educativo. A pesar de la importancia de digitalizar el aprendizaje,

algunos docentes encuentran dificultades para integrar herramientas tecnológicas en sus estrategias pedagógicas. Esta situación puede afectar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, limitando las oportunidades de los estudiantes para interactuar con recursos digitales modernos. Ante la problemática planteada, la presente investigación busca analizar la integración de Wix como una estrategia para solucionar estos desafíos y, al mismo tiempo, desarrollar capacidades tecnológicas con el personal docente.

Wix es una plataforma de desarrollo web que permite la creación de sitios educativos sin requerir conocimientos avanzados en tecnología o programación. Sus múltiples funcionalidades ofrecen a los docentes la posibilidad de diseñar recursos educativos dinámicos, donde mejorará la interacción con los estudiantes haciendo más fácil y divertida la presentación de los contenidos. La facilidad de uso de esta herramienta permite al docente desarrollar habilidades de creatividad y la autonomía en el diseño de materiales didácticos.

El objetivo principal de esta investigación es evaluar cómo la integración de Wix en la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle puede contribuir a mejorar la enseñanza y el aprendizaje, solucionando dificultades tecnológicas y fortaleciendo las competencias digitales de los docentes. El siguiente trabajo de investigación titulado “Integración de Wix para solucionar problemas y desarrollar capacidades con los docentes de la Unidad Educativa Alfonso del Hierro la Salle” consta de tres capítulos detallados de la siguiente manera:

Capítulo I: Planteamiento del problema: En este capítulo se expone el problema de la investigación y su enfoque, los cuales resaltan las respectivas preguntas de investigación, en concordancia con el problema que comprende sus objetivos y su justificación donde se describe la importancia, pertinencia, factibilidad, así como los aportes que tiene la investigación.

Capítulo II: Marco teórico: Se presenta la fundamentación teórica y se describen aspectos relacionados con trabajos investigativos realizados anteriormente, con el propósito de conocer investigaciones teóricas que servirán como referentes a la investigación, se respalda la teoría, definiciones y características.

Capítulo III: Presentación de la propuesta: Se presenta el diseño de la propuesta sobre un Wix como una ayuda docente en el aprendizaje. Para finalizar se detallan las referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

La unidad Educativa Particular Alfonso del Hierro la Salle es una institución educativa con prestigio, reconocida por su trayectoria y su compromiso por dar una excelencia académica innovadora, siguiendo con su misión y visión lasallista. Aunque, presenta una problemática en aceptar los desafíos de la integración de las herramientas digitales dentro de las aulas, lo que influye en la falta de capacidad del personal docente para fomentar estas habilidades con los estudiantes como es la solución de problemas y toma de decisiones.

En el ámbito educativo actual, la integración de herramientas tecnológicas educativas se ha convertido en una necesidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, en la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle se ha evidenciado un escaso manejo de plataformas digitales innovadoras por parte de los docentes, lo que impide la creación de recursos educativos interactivos manteniendo una educación tradicional, sin tomar en cuenta la importancia de la motivación estudiantil y el desarrollo de competencias digitales docentes. Reflejando una problemática con relación a la poca capacitación que tienen los docentes con el tema de entornos digitales como Wix, una plataforma de desarrollo web muy práctica y de fácil uso, que puede ser utilizada con fines educativos para crear contenidos didácticos, guías virtuales, blogs académicos, entre otros. Echeverría y Molina (2022) destacan que:

La revolución digital y los avances tecnológicos han contribuido de manera significativa a las diferentes actividades de las personas, entre ellas la educación la cual es un pilar importante en el desarrollo humano. Actualmente la necesidad de

incorporar la tecnología en los esquemas de enseñanza a dado un resultado excelente en cuestión a aprendizaje, permitiendo que los estudiantes del siglo XXI sean partícipes en su proceso de aprendizaje, pues requieren de una educación que encare los retos de formación y de conocimiento. (p.2)

En la actualidad el uso de nuevas metodologías tecnológicas ha superado por mucho a las metodologías tradicionales, dejando a un lado a la memorización sin comprensión, ya no se enseña para pasar una materia o solo rendir un examen, si no para entenderla y poder poner en práctica lo aprendido en nuestro diario vivir. Los síntomas que se evidencian son el uso limitado de recursos TIC en el aula, el uso cotidiano de materiales tradicionales, la falta de innovación pedagógica al momento de impartir clases y una resistencia al cambio metodológico por parte de algunos docentes. Sin dejar a un lado la escasa formación y capacitación en herramientas digitales de fácil manejo.

Los actores principales son los docentes de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento de institución, quienes enfrentan un desafío al momento de adaptar sus prácticas pedagógicas, así como los estudiantes, que necesitan estrategias de aprendizaje más dinámicas e interactivas. De igual manera, la institución educativa tiene la responsabilidad de facilitar capacitaciones en los procesos de innovación y formación profesional docente.

Si la problemática se mantiene los efectos a corto o largo plazo, pueden ser una disminución de la motivación entre los estudiantes y una preparación insuficiente de los docentes para enfrentar los desafíos de la educación moderna. A largo plazo, no integrar herramientas como Wix podría ser un limitante en el proceso de enseñanza - aprendizaje entre docentes y estudiantes, siendo negativo para el desarrollo de competencias digitales tanto en los docentes como en los alumnos.

Finalmente, es importante analizar e implementar estrategias que permitan la integración efectiva de Wix en la formación docente, como una herramienta para solucionar los problemas mencionados anteriormente y desarrollar habilidades en los docentes de la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle.

Preguntas de la investigación

¿Como influye la integración de Wix en la educación, para el desarrollo de capacidades, resolución problemas y toma decisiones en los docentes?

Preguntas específicas:

- ❖ ¿Cómo ayuda Wix para mejorar la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones en diferentes niveles educativos?
- ❖ ¿Qué nivel de conocimiento y uso de Wix tienen los docentes de la unidad educativa particular Alfonso del Hierro la Salle?
- ❖ ¿Como se puede diseñar una guía virtual mediante Wix de herramientas digitales efectivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Objetivos del proyecto de investigación

Objetivo General

Desarrollar una guía virtual en Wix de herramientas digitales para fortalecer las capacidades en la solución de problemas y toma de decisiones de los docentes de la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Analizar cómo la integración de Wix puede mejorar la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones, enfocándose en las necesidades de los docentes de la institución en los diferentes niveles educativos.
- Diagnosticar el nivel de conocimiento y uso de la plataforma Wix por parte de los docentes de la Unidad Educativa Particular Alfonso del Hierro La Salle, en relación con la resolución de problemas y toma de decisiones.
- Diseñar una guía virtual interactiva utilizando Wix, que contiene herramientas digitales efectivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, para el fortalecimiento de las capacidades docentes en la solución de problemas y toma de decisiones.

1.3 Justificación del estudio

El estudio de esta investigación es importante para resaltar la importancia de la integración de Wix en la enseñanza, ya que no solo mejora la dinámica y la comprensión de los contenidos, sino que también permite al docente ser autor directo de su contenido a impartir en las horas de clase, también facilita la personalización del aprendizaje y promueve metodologías activas e interactivas. La formación del docente en el uso correcto de estas nuevas tecnologías es importante para que en la actualidad pueda garantizar un impacto positivo en la educación.

La investigación permitirá evaluar el impacto de la capacitación docente en la calidad de la enseñanza y el desempeño estudiantil, ofreciendo un modelo replicable en otras instituciones

educativas con características similares. Se espera que los hallazgos sirvan como base para futuras iniciativas de formación y actualización profesional, promoviendo el uso eficiente de la tecnología en la educación.

Esta investigación se enfocará en los docentes de la Unidad Educativa Alfonso del Hierro la Salle del área del Desarrollo del Pensamiento, analizando su nivel de conocimiento, uso y percepción sobre las herramientas digitales en su práctica educativa. Se considerarán aspectos como la formación docente, las políticas institucionales y las experiencias previas con el uso de tecnologías. El estudio se centrará en la capacitación y desarrollo profesional de los docentes, en el uso de herramientas digitales y no abordará el impacto directo de estas tecnologías en el rendimiento académico de los estudiantes. La relevancia de integrar Wix se sostiene a su capacidad de abordar y solucionar problemas específicos que enfrenta el docente en su diario accionar; entre los desafíos podemos mencionar la falta de conocimiento en herramientas digitales que les permitan desarrollar un material educativo atractivo y motivador.

Atravesamos una época donde el estudiante consume mucho o está muy relacionado con la tecnología, por ello es muy importante que las instituciones educativas adopten tecnologías que permitan un desarrollo significativo en el aprendizaje. Sin duda es muy relevante en una institución como Alfonso del Hierro La Salle, que busca preparar a sus estudiantes para enfrentar los retos del siglo XXI mediante el uso estratégico de tecnologías enfocadas a la educación.

La relevancia de la investigación se refleja en su impacto sobre la calidad educativa y la adaptabilidad del docente a nuevas experiencias educativas. Al adaptar Wix como herramienta central para crear contenidos digitales, se promueve un modelo educativo más dinámico, inclusivo y tecnológico. Esta adaptación mejora la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al someterlos a la experiencia de recursos visualmente atractivos y fáciles de navegar, sino que

también fortalece las competencias tecnológicas entre docentes, fomentando destrezas y habilidades para afrontar los desafíos de un entorno educativo cada vez más digitalizado.

La integración de Wix en la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle representa un avance muy relevante y considerable para solucionar problemas actuales de la educación. Esta herramienta facilita el diseño y desarrollo de contenidos digitales por parte de los docentes, sino que también promueve un entorno pedagógico innovador, dejando a un lado las metodologías tradicionalistas, cumpliendo a las demandas del siglo XXI. Con ello, se evidencia un modelo educativo más inclusivo, eficiente y alineado con las necesidades tanto locales como globales.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes de la investigación

Como reseña histórica se puede manifestar que Ecuador fue el primer país Iberoamericano que recibió a los Hermanos de las Escuelas Cristianas que llegaron a Guayaquil el 28 de febrero de 1863, un selecto grupo de diez educadores la sallanos que empezaron a fecundar su compromiso evangelizador – educativo. Los Hermanos de La Salle cuyo nombre se debe al fundador de la congregación en Francia San Juan Bautista De La Salle, habían acreditado sus dotes pedagógicos y óptimos frutos de formación humana y cristiana, por lo que el Congreso Nacional de 1865 aprobó los contratos celebrados entre el Gobierno y los Hermanos. (LASALLE, 2016)

El estudio pretende abordar la importancia de implementar herramientas digitales en la educación, para entender y abordar el tema de una manera profunda nuestra investigación, es necesario contextualizarla a través de investigaciones que se relacionan con nuestra propuesta.

En un estudio realizado en la Universidad de San Martín de Porres de Perú, realizada por Pantoja (2021) titulada “Empleo de la plataforma digital Wix en la mejora de la comprensión lectora en alumnos de primero de secundaria del área de comunicación de la institución educativa 2022 sinchi roca en comas, 2019”, con una investigación desarrollada de acuerdo a un diseño cuasi experimental con un enfoque cuantitativo, utilizando como instrumento de medición una prueba de evaluación con respuesta múltiple en las plataformas Wilcoxon y U de Mann Whitney, aplicado a 2 grupos de 20 alumnos matriculados cada uno en la asignatura Comunicación, detallando las siguientes conclusiones:

La aplicación de la plataforma digital Wix elevó los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de Primero de Secundaria del área de Comunicación de la Institución Educativa 2022 Sinchi Roca en Comas, 2019. Evidenciando que los resultados del grupo que aplicó esta plataforma digital fueron superiores a los resultados finales logrados por el grupo que trabajó bajo la metodología tradicional. (p.88)

Aportando a la investigación el estudio constata la importancia de las metodologías tecnológicas, como es el caso de aplicar Wix en la enseñanza, puesto que al ser una herramienta digital muy divertida, llama la atención de los estudiantes y los ayuda a tener una mejor comprensión de los temas abordar en clases.

Además, se considera también la investigación realizada en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, con autoría de Epalza (2021) titulada “La página Wix como recurso didáctico para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas del idioma inglés en el grado quinto de la Institución Educativa El pinar de Soledad” con una metodología de tipo cualitativa, de corte descriptivo, destacando como conclusión que:

Un 80% del grupo de estudio demostró un mejor rendimiento a nivel oral y de escucha, evidente en la realización correcta de los talleres de Wix, demostrando una mejora en la redacción de ideas y producciones orales en inglés. (p.30)

Con la información obtenida de la investigación mencionada, contribuye al trabajo investigativo puesto a que hace énfasis en la necesidad de aplicar la experimentación con Wix en las clases teóricas ya que la motivación es un pilar muy importante en la educación.

En el contexto nacional se consideró la investigación realizada en la Universidad Nacional de Chimborazo en autoría de Lamiña, (2024) titulada “Utilización de las plataformas virtuales: Wix y Blogger como estrategia de aprendizaje de Biología con estudiantes de primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Hispanoamérica” con una metodología de investigación de diseño no experimental, de tipo descriptiva, el tipo de investigación fue bibliográfica y de campo, se utilizó el método de análisis-síntesis. Para la recolección de datos se aplicó la técnica encuesta con el instrumento cuestionario, aplicado a 19 estudiantes de primero de BGU, destacando en las conclusiones que:

Las plataformas digitales Wix y Blogger fueron implementadas como una estrategia de aprendizaje en la asignatura de Biología con estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Hispanoamérica”. El 74% de los participantes en el estudio opinó que el uso de estas herramientas tecnológicas es altamente relevante, ya que facilitan la comprensión de los contenidos de forma interactiva y didáctica, contribuyendo al fortalecimiento de sus conocimientos en la materia. (p.72)

Una guía que permita a los docentes conocer el manejo de las herramientas digitales es fundamental en el proceso educativo, ya que permite al docente desarrollar habilidades prácticas, reforzar conceptos básicos y fomentar el pensamiento crítico.

Manteniendo el contexto nacional se consideró un artículo científico de la revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes en autoría de Muñoz et al (2020) denominada: “Innovación docente en espacios virtuales y aplicación de WIX en el aula” con una metodología de tipo descriptiva correlacional, donde plantea que se debe considerar a WIX como una plataforma alternativa para la actividad pedagógica docente.

Con un aporte a la investigación se destaca que la herramienta digital Wix es una experiencia muy gratificante, ya que, es un espacio donde se puede desarrollar los contenidos de una manera muy personal y atractiva, para que su utilidad sea entretenida y eficaz al momento de revisarlo.

También se considera la investigación realizada en la Universidad Nacional de Chimborazo titulada “Wix y Wordwall como recursos didácticos para el aprendizaje de Química General, con estudiantes de segundo semestre de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología” elaborada por Inca (2024) con una metodología de investigación con un enfoque cuantitativo, mediante un diseño no experimental, a través de un tipo de estudio bibliográfico y de campo, de nivel descriptivo, los métodos de investigación utilizados fueron de análisis y de síntesis, inductivo-deductivo. Para la recolección de datos se aplicó una encuesta con una valoración de la escala de Likert, resaltando como conclusión que:

Estos recursos digitales resultan beneficiosos para el estudio de la asignatura, debido a que están diseñados de una forma interactiva para brindar al estudiante la oportunidad de explorar el contenido científico de una forma dinámica, a la vez fomenta la retroalimentación teórica y el refuerzo de conocimientos difíciles de comprender. Así mismo, estos recursos didácticos permiten la implicación eficaz de los estudiantes durante el desarrollo del aprendizaje. (p.47)

Finalmente, se considera la investigación realizada en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, titulada “Guía metodológica en adaptación de recursos virtuales para la clase de Educación Física en los décimos años de Educación General Básica de la Escuela Diario el Comercio” elaborada por Pallasco (2022) con una metodología de enfoque mixto, transversal y exploratoria, con tres variables dependientes: Barreras de Preferencias, Motivación e

Interactividad. Se midió la percepción de los estudiantes con la adaptación de la Escala de Likert, resaltando como conclusión más importante que:

Es recomendable que los estudiantes mediante los docentes entiendan y aprendan los beneficios que las herramientas digitales aportan en su proceso de enseñanza y aprendizaje, considerando siempre sus necesidades e intereses, es muy importante que se motive a la participación por medio de las plataformas virtuales en Actividad Física o cualquier asignatura.

Como se evidencia en las citas mencionadas anteriormente los trabajos investigativos relacionados con la plataforma Wix resaltan su enorme ayuda en las asignaturas de mayor complejidad y para cualquier asignatura en sí, los docentes deben ser conscientes de la importancia de seguir preparándose y capacitándose en herramientas digitales, ya que estas permiten abordar los temas de clase con mayor facilidad y eficacia.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Herramientas digitales para la enseñanza

La motivación es una necesidad del ser humano que nos impulsa a conseguir nuestras metas o aspiraciones, por lo tanto, nos afecta directa o indirectamente en nuestra conducta para cumplir nuestros objetivos planteados. Por este motivo la implementación de estrategias tecnológicas como docentes es de suma importancia para afrontar las problemáticas presentes en la era digital del siglo XXI, no es nada nuevo que las herramientas digitales han dado un giro

muy significativo en la educación, rompiendo esquemas tradicionalistas y haciendo de los estudiantes partícipes en su proceso educativo.

Las herramientas digitales han revolucionado la forma en que aprendemos, permitiéndonos acceder a una gran cantidad de información y conectarnos con los demás de una forma más interactiva. En la actualidad, gracias a plataformas educativas, aplicaciones divertidas, simuladores que nos llevan a mundos virtuales y software que nos permite trabajar juntos, podemos crear experiencias de aprendizaje muy dinámicas y divertidas que se centran en los diferentes modos de aprendizaje. (Almenara y Diaz, 2018). Sin embargo, para que todo esto funcione de la mejor manera posible, necesitamos desarrollar estrategias de enseñanza que aprovechen al máximo estas herramientas y mejoren la forma en que enseñamos y aprendemos.

Por tal razón Concha, J. y Quishpe, M (2023) mencionan que “la globalización y la tecnología han presentado varios beneficios a la educación por medios de métodos estratégicos con herramientas virtuales para mejorar las competencias y aprendizaje de los estudiantes”. Las herramientas educativas digitales son aquellas aplicaciones que contribuyen al desarrollo de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, brindando la facilidad de investigar y conseguir información desde el uso del internet. Es importante recalcar que la pandemia aceleró la adopción de las herramientas digitales, promoviendo el uso de plataformas de gestión educativas y herramientas de creación de contenido educativo.

¿Qué son las herramientas digitales?

Cuando nos referimos a herramientas digitales podemos inferir que son aplicaciones tecnológicas que mediante el uso de aparatos tecnológico podemos realizar cualquier actividad. Según Grupogear (2013) definen a las herramientas digitales como:

Aplicaciones y programas que se encuentran disponibles en internet que ayudan a la ejecución de cualquier tipo de tarea como la búsqueda de información, organización de datos y actividades en procesos educativos. Estas herramientas tienen diferentes campos de acción que ayuda a realizar una tarea de manera rápida y sencilla.

Gracias al avance tecnológico las tareas cotidianas se han hecho mucho más fáciles de realizar, hoy en día encontramos herramientas digitales para cualquier tipo de acción facilitando nuestro diario vivir de una forma precisa y con errores mínimos. Por eso Alvarado (2024) resalta que las herramientas digitales son aplicaciones, plataformas y programas que utilizan tecnología para optimizar procesos y facilitando la gestión de actividades. Por lo dicho estar al día en el conocimiento de herramientas digitales puede facilitarnos el diario vivir y permitirnos desarrollar nuestras actividades.

Las TICS en el ámbito educativo presenta características las cuales contribuyen al aprendizaje de los educandos. Según Pauta (2019), menciona que “algunas de las características fundamentales de las TIC son:

Tabla 1
Características de las TIC

Características

Inmaterialidad	La creación y manejo de la información es más rápida.
Interactividad	Permite intercambiar información entre el usuario y el ordenador.
Innovación	Vincular la información con otros medios como por ejemplo las

clases virtuales interactivas.

Interconexión	La conexión que existe entre varias tecnologías que nos permite innovar la información.
Instantaneidad	Permite compartir de forma rápida y eficaz la información con otros usuarios de la red utilizada.
Digitalización	Comparte información por múltiples medios a través de imágenes, textos, audio, blogs, etc.
Diversidad	Uso de diversos recursos tecnológicos utilizados para la innovación en distintos campos como: educativo, económico e industrial.

Elaborado por: Márquez, A. (2025).

Tomando en cuenta lo mencionado por el autor, las Tics posibilitan la interactividad mediante la adaptación al contenido, facilitan la búsqueda e intercambio de información, permitiendo su integración en diversos recursos virtuales, entre otras funciones. Estas herramientas desempeñan un papel crucial, ya que contribuyen a desarrollar metodologías de enseñanza-aprendizaje más efectivas para la adquisición de nuevos conocimientos, aprovechando las diversas tecnologías educativas disponibles en la actualidad. Estas tecnologías educativas establecen una conexión significativa con el objetivo de mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.

Herramientas digitales útiles en la educación

Si bien se ha hablado de las herramientas digitales que son muy útiles para realizar cualquier tarea, existen herramientas digitales que nos ayudan específicamente en el ámbito

educativo, permitiendo generar una metodología más dinámica y entretenida al momento de dar clases. A continuación se detallan unas herramientas digitales que son perfectas para implementar en las metodologías educativas virtuales. (Classroom, Quizziz, Genially, Prezi, Socrative y Wordwall)

Classroom: Es una herramienta creada para docentes y estudiantes donde les permite desarrollar sus clases de manera virtual. Esta aplicación de Google se creó con el propósito de proporcionar apoyo tanto a los docentes como a los estudiantes, modernizando el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las opciones de esta herramienta virtual se encuentran vinculadas a una cuenta de Google para mayor facilidad de manejo y uso, de manera que tanto el docente como el estudiante deberá tener su cuenta Gmail. Esto quiere decir que no es necesario crear una cuenta específica para usar esta herramienta.

Quizziz: es una aplicación web y móvil educativa que permite a los docentes crear cuestionarios y juegos educativos. Con esta aplicación, los docentes pueden crear talleres y cuestionarios de opción múltiple, verdadero o falso y emparejamiento. Es una herramienta digital gratuita, donde se puede registrarte con un usuario de Google, con la cual podrá acceder a distintos funcionamientos.

Genially: es una aplicación digital gratuita para crear contenidos interactivos. En esta se pueden crear imágenes, videos, infografías, diapositivas, catálogos, mapas conceptuales y más, los cuales pueden ser decorados con efectos y animaciones gratuitas. Nos permite generar contenido digital interactivo para estudiantes sin necesidad de conocimientos amplios en programación. Además, podemos manejarlo y modificarlo de una manera personalizada para un mejor manejo de la información a presentar en clases.

Prezi: es una aplicación específica para realizar presentaciones en línea y una herramienta moderna que rompe esquemas tradicionales de diapositivas y presentaciones sin interacción. Los textos, imágenes y videos son infinitos y presentan una gran variedad de estos al igual que se puede colocar diseños de autoría propia.

Socrative: es una herramienta digital gratuita que permite al docente motivar a los estudiantes a participar en el aula de manera interactiva y formular evaluaciones mediante pruebas de tipo test de una manera más dinámica y entretenida. Es compatible con cualquier tipo de dispositivo que se encuentre enlazado a cualquier tipo de red, una ventaja muy importante es que los estudiantes no tienen la necesidad de crearse un perfil personal para usarlo solo necesitan acceder al enlace compartido por el docente y resolver el test planteado.

Wordwall: es una plataforma digital totalmente dinámica e interactiva para crear y editar actividades mediante juegos que potencializan el aprendizaje y se lo puede desarrollar a lo largo de una hora de clase. Los docentes pueden crear distintas actividades desde plantillas ya prediseñadas o adaptarlas a su manera según su planificación. Podemos encontrar actividades como: unir según corresponda, rueda de la fortuna, anagramas, ordenadores gráficos, busca palabras, sopa de letras y más.

Las plataformas digitales mencionadas son unos de los ejemplos más importantes de herramientas digitales aplicadas a la educación, ya que cada una se desempeña en una función educativa específica, haciendo de las clases más dinámicas y divertidas logrando una comprensión eficaz por parte de los estudiantes.

2.2.2 Wix como recurso didáctico para fortalecer la solución de problemas educativos

Cuando hablamos de problemáticas educativas el docente siempre debe estar preparado para poder enfrentar los retos presentes en el ámbito educativo, para eso la implementación de estrategias digitales es una solución muy factible en la actualidad y gracias al avance tecnológico existen aplicaciones que facilitan el desempeño docente, como es el caso de Wix, esta herramienta digital se puede usar como recurso didáctico para fortalecer la solución de problemas educativos al crear páginas web interactivas, aulas virtuales, blogs y más.

Wix

Es un recurso digital basado en la nube creada por la empresa israelí Wix. Permite a sus usuarios crear y modificar sitios web, blogs y más de una manera sencilla, haciéndolo útil y accesible a cualquier tipo de usuario, sin necesidad de poseer conocimientos avanzados en programación. Los usuarios pueden acceder a Wix a través de una computadora o descargando la aplicación desde la tienda Play Store en su teléfono, siempre y cuando cuenten con conexión a internet. (Barrios, Esquivel, López, y Palacios, 2021, p. 45). De igual manera, Hernández y Técpán (2017) manifiestan que:

Wix es una aplicación de desarrollo web que basa en un sistema de nube, en la cual puedes innovar tu sitio web sin tener conocimientos profundos. Esta aplicación ofrece cientos de plantillas y funciones con las cuáles podrás desarrollar tu habilidad de creatividad para crear tu sitio web, blog o tienda online.

Como se menciona anteriormente, Wix es una solución innovadora muy útil en el desempeño educativo, donde tanto docentes como estudiantes son libres de expresar su conocimiento y adaptarlo a sus necesidades para un mejor desempeño, mediante la creación de

sitios web, blogs, guías virtuales, anuncios y muchas funciones más, sin necesidad de un conocimiento extenso y técnico en programación.

Características

Podemos considerar que el uso de Wix está renovando la educación, ya que, posibilita realizar distintas funciones para el docente, le permite organizar información específica en base a la necesidad de si asignatura y resumirla acorde a su criterio, crear material pedagógico interactivo, compartir contenido original y puede hacer uso de plantillas que le proporciona la aplicación mismo para facilitar un poco el trabajo de diseño e ir adaptando en base a las temáticas a impartir, finalmente puede adoptar diferentes recursos de otras plataformas con el fin de despertar interés en el estudiante y fortalezca su aprendizaje.

Funciones que presenta la aplicación Wix

De acuerdo con Pinillo y Quiñones (2021), Wix presenta varias características muy útiles al momento de crear nuestro sitio web y se detallarán a continuación:

Tabla 2

Funciones de Wix

Funciones que destacan de Wix

Presenta una extensa variedad en su galería de imágenes, videos, sonidos y decoraciones de texto para que la creación de su página web sea más divertida y llamativa, también cuenta con múltiples animaciones y transiciones para que su contenido textual sea muy entretenido.

Para la implementación educativa el código HTML ha sido adecuado para colaborar en

Wix diferentes recursos educativos, elementos, actividades o juegos realizados en otros sitios web.

Se encuentra adecuado con una amplia gama de widgets y gadgets que se pueden agregar desde su tienda online de aplicaciones, lo que permite mejorar el sitio las veces que sean necesarias, tal cual como en un blog de notas.

Es muy amigable con la integración de distintas plataformas de redes sociales para crear formularios de contacto, chats, entre otros. Con el propósito de actualizar la comunicación, permite el uso de varios tipos de archivos, como PDF, audio, video e imágenes, que se pueden reproducir en el mismo sitio web, favoreciendo la interacción del estudiante con la información.

Permite la creación de entornos y aulas virtuales con estrategia pedagógica.

No se limita a la creación de una determinada clase en base su contenido digital, en la cual contenga información relevante, con el propósito de navegar dentro de su contenido y que este posea un objetivo digital de aprendizaje.

Permite la creación de blogs que será usado como diario pedagógico, portafolio o portal de noticias

Elaborado por: Márquez, A. (2025).

Es una herramienta digital muy útil para desarrollar nuestras habilidades como docentes, a parte es una herramienta que se puede usar para cualquier asignatura sin ningún impedimento, ya que no tiene limitaciones y se adapta a cualquier ciencia.

Wix como plataforma de creación e innovación de sitios web, da paso a un interfaz de herramientas versátiles que pueden ser beneficiosas en el ámbito educativo para la elaboración de materiales didácticos, portafolios, blogs académicos y proyectos colaborativos (García y

González, 2019). Su facilidad de manejo permite incluso al docente menos preparado alcanzar niveles altos de competencia digital para diseñar espacios interactivos que apoyen la enseñanza y promuevan el aprendizaje autónomo.

El manejo de Wix en contextos educativos multiplica el desarrollo de habilidades y de resolución de problemas, ya que, su función de diseño basada en arrastrar y soltar como cualquier página web, estimula el pensamiento reflexivo y la toma de decisiones respecto a la organización de la información útil, la selección de contenidos relevantes y la creación de rutas de navegación lógicas y accesibles (Peñalvo, 2020).

En investigaciones como la de Pino y Sáez (2020), se destaca que cuando los docentes diseñan sitios web educativos utilizando Wix, no solo adquieren habilidades técnicas, también fortalecen su capacidad de estructurar contenidos de manera sintética y divertida, enfocándose en la resolución de problemas propios presentes en su diario vivir como docente, como por ejemplo, la falta de recursos motivadores, acceso a internet o la necesidad de adaptar materiales a diferentes tipos de aprendizaje.

De igual manera, Wix permite crear o utilizar elementos multimedia (videos, audios, simuladores) que favorecen la experiencia del usuario haciéndola muy diferente a lo cotidiano estimulando diferentes tipos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico), enriqueciendo procesos de enseñanza - aprendizaje más eficientes (Salinas, 2020).

En el ámbito educativo uno de los factores más importantes para el docente es la motivación de sus estudiantes, ya que si un estudiante se encuentra motivado obtendrá mejores calificaciones y comprenderá de mejor manera la asignatura y generalmente utilizan estrategias para lograr su aprendizaje. Según Pallarés (2019) define la motivación pedagógica como:

El efecto sobre la implicación del alumno/a en su proceso de aprendizaje. Aquel alumnado con una intención más intensa en aprender presentará un afrontamiento activo, es decir, se interesa más en su aprendizaje, tiene un papel más activo, dedica más tiempo y se esfuerza más en estudiar y trabajar en el aula. Por otro lado, el estudiante, el estudiante con desinterés por aprender presenta un comportamiento pasivo y nada interesado en su aprendizaje, dedica menos tiempo y esfuerzo en estudiar y trabajar la asignatura. (p. 6)

Mantener la motivación en los estudiantes es fundamental en el ámbito educativo, ya que, es muy beneficioso tanto para el docente, como para el estudiante y se maneja una armonía educativa. Y los resultados académicos son muy satisfactorios, tomando en cuenta que desarrollan habilidades y destrezas ante problemas que se les pueda presentar, formando estudiantes muy capacitados.

2.2.3 Desarrollo de capacidades digitales en docentes a través de la innovación tecnológica

En la actualidad el desarrollo de capacidades digitales en docentes es una necesidad clave para transformar las prácticas educativas tradicionales y adecuarlas a las demandas educativas del siglo XXI. Según Redecker y Punie (2017), la competencia digital docente incluye habilidades y destrezas para manejar tecnologías de manera eficaz, creativa y responsable, así como para usarlas efectivamente en los procesos de enseñanza – aprendizaje en su salón de clase.

Beneficios del desarrollo de competencias digitales

- Fomentar el aprendizaje autónomo
- Fortalecer el trabajo colaborativo, creativo e innovador

- Personalizar el aprendizaje en base a información necesaria y precisa
- Implementar el manejo de inteligencia artificial en la enseñanza
- Motivar la participación de los estudiantes en clase
- Ofrecer opciones de aprendizaje flexibles y accesibles

La innovación tecnológica no significa el uso de nuevas herramientas digitales, también es un cambio a la mentalidad educativa: significa adaptarse a enfoques centrados en la motivación del estudiante, fortalecer el aprendizaje cooperativo y promover la autonomía en el aprendizaje (Fullan y Langworthy, 2014). Dentro de este contexto, el manejo de plataformas como Wix para desarrollar guías virtuales o espacios de aprendizaje personalizados es una estrategia pedagógica eficaz para empoderar a los docentes y motivarlos para enfrentar nuevas competencias.

Sin embargo, investigaciones actuales resaltan que los programas de formación docente que integran proyectos teórico prácticos, como el diseño de sitios educativos en Wix, resultan muy eficientes en el desempeño de competencias digitales, a diferencia de aquellos que utilizan solo métodos teóricos (Moreira y Hernández, 2021). La práctica cotidiana, reflexiva y crítica es fundamental para que los docentes normalicen la importancia de la tecnología en la educación y la incorporen de manera fundamental en su gestión educativa.

En el contexto de la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle, la implementación de una guía virtual mediante Wix permitirá no solo resolver necesidades inmediatas de digitalización de contenidos, sino también fomentar una cultura de innovación, mejorando las capacidades de los docentes para enfrentar nuevos retos pedagógicos y tecnológicos en el futuro.

Toma de Decisiones en la Educación

La toma de decisiones en el campo educativo es un proceso importante que se relaciona directamente en cómo se adaptan, diseñan y mejoran las estrategias de enseñanza, cómo se organiza una institución y cómo se fomenta y logra un mejor aprendizaje. Tanto los docentes como personal administrativo necesitan guiarse en datos, evidencias y principios para realizar modificaciones que realmente fortalezcan la enseñanza y el desarrollo de la institución. Manejar enfoques que potencialicen el pensamiento crítico permite analizar varias alternativas y adoptar la que mejor nos ayude a alcanzar los objetivos educativos planteados.

Según Buelvas (2020), en el ámbito educativo, existen varias formas de tomar decisiones, cada una acomodándose a distintas situaciones y necesidades, entre ellas están el enfoque racional, la toma de decisiones basada en la experiencia y el modelo participativo. Cada uno motiva a reflexionar sobre aspectos importantes, a valorar las opciones disponibles, anticiparnos posibles consecuencias y sucesos de cada una y justificar de manera precisa por qué se elige un destino. Fortalecer el pensamiento crítico y la capacidad de reflexionar, tanto en docentes como en estudiantes, ayuda inmensamente a analizar detalladamente las situaciones y encontrar soluciones que sean más efectivas dentro del entorno educativo.

Modelos de toma de decisiones:

- **Enfoque racional:**

Es un enfoque ordenado que presenta mucho sentido. Primero busca y analiza cuál es el problema, luego abarca toda la información posible, se analizan diferentes opciones teniendo en cuenta cuáles son sus ventajas y desventajas, y finalmente se elige la

alternativa que presenta mayor eficacia al momento de presentar resultados. Es una manera de tomar decisiones muy reflexiva y analítica.

- **Toma de decisiones basada en la experiencia:**

En este enfoque, las decisiones se basan en la experimentación y el aprendizaje adquirido de ello. La intuición juega un rol importante y sobre todo lo que la vida nos ha demostrado, permitiendo actuar de forma rápida y precisa, especialmente cuando no hay tiempo para detenerse a analizar todo con detalle.

- **Modelo participativo:**

Este enfoque promueve la colaboración y participación de todos los involucrados ya sean: docentes, estudiantes y personal administrativo tengan voz y voto. Da lugar al intercambio de ideas, la solución a problemáticas presentes y el compromiso con las decisiones tomadas, porque todos han sido parte de ellas.

Hoy más que nunca, las herramientas digitales se han convertido en una pieza clave dentro del ámbito educativo. Ya que, gracias a estas, los docentes, directivos y personal administrativo tienen la posibilidad de acceder a información actualizada en cuestión de segundos, explorar diferentes campos mediante simulaciones acordes a la realidad y mantener una comunicación más cercana y eficaz entre todos los miembros de la comunidad educativa. Estas tecnologías no solo nos ayudan con información necesaria, sino que también abren nuevas experiencias de analizar, comprender y entender lo que sucede en el día a día dentro de las aulas (Fullan, 2020).

Para que esta adaptación digital sea verdaderamente efectiva, es primordial que los docentes se capaciten de forma continua en el uso de plataformas de análisis de datos, sistemas

de gestión del aprendizaje y estrategias de planificación. Con dichas herramientas, los docentes pueden abarcar decisiones más acertadas ante cualquier inconveniente, presente en la realidad de sus estudiantes y adaptar a las irregularidades de cada entorno escolar. Ya no se basa en la intuición, sino de combinar la experiencia con información correcta para elaborar propuestas educativas más acertadas y efectivas.

Dentro de este proceso de adaptación tecnológica surgen distintos escenarios: escenarios de diagnóstico, que permiten identificar de manera precisa las necesidades educativas reales de los estudiantes; escenarios de simulación, que permiten repasar posibles soluciones antes de aplicarlas; y escenarios de colaborativos, donde el trabajo cooperativo entre docentes, estudiantes y familias fortalecen la toma de decisiones. Es así como la tecnología no solo moderniza el proceso de enseñanza - aprendizaje, sino que también favorece y fortalece una cultura educativa más reflexiva, crítica y participativa.

CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Descripción de la Propuesta “Wix como guía virtual para docentes y estudiantes sobre herramientas digitales aplicables en contextos educativos en la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle”

La presente investigación determina la importancia de implementar herramientas pedagógicas digitales en la educación, ya que nos permite adaptar la educación a las demandas que presenta la era digital por la que atravesamos, por lo tanto, este estudio debe fortalecer la innovación educativa digital. Actualmente, el uso de metodologías tecnológicas, estrategias didácticas modernas y la gamificación ha generado un cambio profundo en el mundo educativo. Estos nuevos métodos de enseñanza han logrado captar la atención de los estudiantes de una forma más dinámica y divertida permitiéndoles ser partícipes en su proceso de formación, adaptándose mejor a su forma de aprender y comprender las asignaturas.

En la actualidad gracias al fácil acceso a dispositivos móviles e internet, es posible modificar las experiencias de aprendizaje para que estas sean mucho más divertidas y efectivas. Un claro ejemplo de la necesidad de estas innovaciones es en la enseñanza de Desarrollo del Pensamiento una asignatura apasionante, pero que suele representar un desafío para muchos estudiantes, ya que es una asignatura muy teórica y a través del acompañamiento de estas estrategias digitales hacen que su aprendizaje sea más fácil. A través de una guía virtual que incluya herramientas como Classroom, Quizizz, Prezi, Genially, Socrative y Wordwall, se busca ofrecer a los estudiantes una forma más accesible y atractiva de aprender, facilitando su comprensión de temas complejos.

El rol docente en estos nuevos escenarios educativos presenta grandes desafíos. Muchos docentes se ven ante la necesidad de actualizar sus conocimientos tecnológicos y mejorar sus estrategias pedagógicas, algo que puede resultar contraproducente cuando no existe una

formación o capacitación adecuada, ya sea por parte del docente o por parte de la institución. Sin embargo, actualmente existen diversas plataformas digitales que les permiten crear materiales interactivos y adaptados a las nuevas formas de aprender. En este contexto, el docente pasa a desarrollar un papel como acompañante, guía y facilitador de los estudiantes en un proceso, donde ellos son los principales actores de su aprendizaje. La propuesta de crear una guía virtual de herramientas digitales responde precisamente a esta necesidad, ofreciendo a los docentes recursos prácticos y sencillos para mejorar la atención y motivación de sus estudiantes.

En el ámbito docente, es esencial formar profesionales capaces de aplicar y compartir sus conocimientos de manera significativa. La formación académica no debe centrarse únicamente en aprobar asignaturas como se hacía en tiempos pasados donde existía una metodología tradicional de memorización sin comprensión, sino en consolidar aprendizajes que tendrán un impacto real en su futuro profesional. Sin embargo, la enseñanza tradicional, con sus contenidos extensos y teóricos, a menudo dificulta la comprensión profunda de los temas y limita la capacidad de reflexión de los estudiantes. Esta realidad genera un ambiente educativo poco participativo y distante entre estudiantes y docentes.

Con la implementación de una guía virtual, se busca eliminar este distanciamiento, promoviendo una educación más activa, práctica, participativa y colaborativa, donde las herramientas digitales permitan que el estudiante construya su propio conocimiento de manera activa y reflexiva.

3.2 **Justificación** de la propuesta

La propuesta que se presenta surge a partir de los resultados obtenidos durante la investigación realizada, lo que ha permitido seleccionar metodologías, recursos y herramientas digitales que se ajustan a un entorno armonioso entre estudiantes y docentes. Estas herramientas facilitarán su proceso de aprendizaje, captando mejor su atención y fomentando un interés más colectivo y activo en las distintas asignaturas. La creación de una guía virtual permitirá acercar de manera sencilla y atractiva el uso de plataformas como Classroom, Quizizz, Prezi, Genially, Socrative y Wordwall, respondiendo a las necesidades actuales de los estudiantes.

Hoy en día, la educación necesita la incorporación de metodologías innovadoras que potencien el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo en los estudiantes el desarrollo de habilidades y destrezas tecnológicas, tomando en cuenta que ellos ya se encuentran más familiarizados con el entorno tecnológico. Dejar atrás métodos tradicionales es fundamental para lograr que asignaturas con contenido teórico sean abordados de forma más entretenida y que realmente se comprendan, haciendo del aula de clases un lugar muy dinámico y participativo. Por ello, el diseño de esta guía virtual tomará en cuenta metodologías como el aula invertida y la gamificación, integrando las TIC como herramientas centrales. Esta estrategia fortalecerá el aprendizaje, especialmente en el área de Desarrollo del Pensamiento, y permitirá que tanto docentes como estudiantes sean protagonistas activos en el proceso.

El uso de estas metodologías y herramientas digitales representa una respuesta positiva al problema socioeducativo identificado, ya que promueven un aprendizaje más participativo, interactivo y entretenido. Los recursos como Classroom, Quizizz, Genially, Socrative, Wordwall y Prezi brindarán a los estudiantes oportunidades para desarrollar sus habilidades creativas, reflexivas y analíticas, mientras disfrutan de participar en su aprendizaje. La plataforma elegida para implementar esta guía será **Wix**, un espacio flexible y dinámico que, gracias a su amplia

capacidad de diseño y actividades, permitirá abordar los contenidos de la asignatura de Desarrollo del pensamiento de forma clara, creativa y adaptada a las distintas formas de aprender de cada estudiante.

3.3 Objetivos de la Propuesta

Objetivo General:

- Fortalecer el proceso de aprendizaje mediante una guía virtual en Wix para docentes y estudiantes sobre herramientas digitales aplicables en contextos educativos en la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle.

Objetivos Específicos:

- Explicar de manera accesible las funciones principales de Classroom, Quizizz, Genially, Prezi, Socrative y Wordwall.
- Fomentar el uso de tecnologías digitales como estrategias para mejorar la enseñanza, la evaluación y la interacción en el aula
- Evaluar el impacto de la guía virtual en el desempeño docente y en la mejora del aprendizaje de los estudiantes.

3.4 Temporización de la Propuesta

La propuesta tiene un tiempo de aplicación de tres meses, la temporización se organiza en tres fases principales: planificación, ejecución y evaluación. La fase de planificación se desarrollará durante las primeras tres semanas, tiempo en el que se estructurará la guía virtual, se

seleccionarán las herramientas digitales (Classroom, Quizizz, Genially, Socrative y Wordwall), y se elaborará material de apoyo necesario para su aplicación. La fase de ejecución se llevará a cabo en un lapso de seis semanas, distribuidas en distintas semanas para trabajar con una herramienta digital distinta, mediante talleres prácticos virtuales con acompañamiento docente, para la aplicación de los recursos propuestos. Finalmente, la fase de evaluación se cumplirá en las tres semanas restantes, en la que se aplicará el instrumento rúbrica para valorar el proceso de implementación, resolución de problemas, y emitir recomendaciones.

Tabla 3

Organización de tiempo

Fase	Duración	Actividades principales
Planificación	3 semanas	Estructura de la guía, selección de herramientas, diseño de cronograma y materiales.
Ejecución	6 semanas	Talleres virtuales semanales con una herramienta por semana: Classroom, Quizizz, Genially, Socrative, Wordwall.
Evaluación	3 semanas	Aplicación de una rúbrica de evaluación al Wix.

Elaborado por: Márquez, A. (2025).

3.5 Beneficiarios de la Propuesta

Los beneficiarios directos de esta propuesta serán los docentes del área de Desarrollo del Pensamiento y estudiantes de la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle, quienes fortalecerán sus competencias digitales y metodológicas mediante la implementación de la guía virtual. A través del uso de nuevas herramientas tecnológicas, los docentes no solo actualizarán sus prácticas pedagógicas, sino que también adquirirán habilidades para diseñar entornos de aprendizaje más dinámicos, interactivos y adaptados a las necesidades actuales de los estudiantes.

Esto les permitirá integrar estrategias innovadoras en el aula, promoviendo el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico y analítico entre sus estudiantes.

De manera indirecta, los principales beneficiarios serán los estudiantes de la institución Alfonso del Hierro La Salle de octavo año de EGB hasta tercer año de BGU, quienes presenciarán mejoras significativas en la calidad de su proceso educativo. Al recibir clases más dinámicas e interactivas, centradas en la resolución de problemas reales presentes en la vida diaria y en la toma de decisiones, los estudiantes desarrollarán competencias para su formación académica y futura vida profesional. Además, se fomentará el uso efectivo de la tecnología enseñándoles a sacar el mayor provecho a las redes, potenciando sus capacidades de análisis y creatividad en entornos digitales, contribuyendo así a su formación.

3.6 responsables con el adecuado desarrollo de la propuesta

Los responsables encargados del desarrollo de la propuesta serán principalmente docentes de la Institución Educativa Alfonso del Hierro La Salle, quienes se encargarán de la socialización y desarrollo planificado de las actividades propuestas. A su vez, el Rectorado Académico controlará la aplicación de las actividades conforme a la normativa del Plan Lector Vigente de la Institución. Los docentes que formarán parte del Plan Lector son:

- Lcda. Márquez Angélica (docente de BGU Desarrollo del Pensamiento): excelente docente destacada por su compromiso, liderazgo y constante innovación en el aula, carismática y comprometida con el bienestar estudiantil.

- MSc. Hinojosa Bryan (docente de Lenguaje y Comunicación): con una trayectoria amplia en la institución contribuye significativamente con el desarrollo educativo.
- Lcda. Samaniego Aitana (docente de lengua y Literatura): siempre comprometida con el mejoramiento del aprendizaje de sus estudiantes, es muy amigable y risueña en su forma de enseñar.

3.7 Metodología de la Propuesta

El trabajo investigativo se realizará con un enfoque cualitativo, por lo que se identificará la importancia de la implementación de herramientas digitales en la educación, reconociendo que el proceso educativo no es solo transmitir información de una manera tradicional, sino que es una experiencia dinámica y cooperativa, utilizando los sentidos, emociones y experiencias adquiridas. Desde esta perspectiva, la metodología busca acercarse a la realidad que se enfrentan los docentes y estudiantes en la adaptación de nuevas metodologías educativas mediante el uso de la tecnología, entendiendo sus necesidades, intereses y desafíos que presenta la institución

También presenta un enfoque socioeducativo, debido a que busca relacionar el proceso de aprendizaje con la realidad social y como factores externos o internos pueden afectar o favorecer a un buen aprendizaje. Es descriptiva porque se enfoca en observar y detallar el contexto educativo actual, describiendo las prácticas y las oportunidades de mejorar en el uso de la tecnología aplicada a la educación. Al ser también un enfoque básico, su intención es ampliar el conocimiento y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la creación de un recurso didáctico útil para el desarrollo docente.

Esta investigación es bibliográfica, porque se hizo uso de información recolectada mediante artículos, leyes, libros, tesis y otros materiales que proporcionaron información importante a la investigación, esta revisión permitirá seleccionar las herramientas digitales más relevantes para el nivel de formación de los estudiantes, siempre priorizando aquellas que han demostrado mayor grado de utilidad en la motivación del estudiante, adaptándose a las necesidades reales de la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle.

Para evaluar la claridad y eficacia de la guía, se elaborará una rúbrica de evaluación que contempla criterios como la organización de los contenidos, la claridad en la presentación, la aplicabilidad de las herramientas sugeridas, la facilidad de navegación y la estética general del sitio. Esta rúbrica será aplicada tanto por docentes como por estudiantes que interactúan con la guía virtual, permitiendo observar una honesta y constructiva validación de la guía virtual, a parte nos servirá para realizar los ajustes necesarios y asegurar que el recurso cumpla realmente su propósito.

3.8 Período de Ejecución de la Propuesta

Se ejecutará durante tres meses, con dos sesiones semanales. Cada semana se organizarán un encuentro presencial y un encuentro virtual. Las sesiones presenciales tendrán una duración de 60 minutos, mientras que las sesiones virtuales se dividirán en actividades sincrónicas y asincrónicas, totalizando 40 minutos por semana.

- **Encuentro presencial**, que se realizará los martes, estará enfocado en el fortalecimiento de habilidades cognitivas mediante ejercicios de pensamiento crítico, lógico y creativo.

Donde el pensamiento crítico nos invita a cuestionar, analizar y reflexionar antes de actuar o aceptar alguna idea; el pensamiento lógico por otro lado se basa en seguir un orden, pasos o secuencias organizadas para llegar a una solución y el pensamiento creativo considera mucha la imaginación basándose en ejercicios que le permitan encontrar una solución a un tema planteado. Es así como los encuentros presenciales tomarán como estrategias el manejo de debates y análisis de casos.

- **Encuentro virtual**, se llevará a cabo los viernes. Durante 40 minutos sincrónicos, los estudiantes se conectarán a plataformas como Zoom, Teams o Google Meet, donde se realizará una breve retroalimentación que refuerce la sesión presencial. Posteriormente, los estudiantes desarrollarán actividades independientes, como resolver acertijos, elaborar mapas mentales, participar en foros de discusión o completar tareas en plataformas educativas.

Esta organización equilibrada entre encuentros presenciales y virtuales, sincrónicos y asincrónicos, busca optimizar el tiempo de los estudiantes, garantizar el acceso a los contenidos, y fomentar el desarrollo integral de las capacidades de análisis, creatividad y resolución de problemas.

3.9 Planificación de la Propuesta

Descripción general de la experiencia	La aplicación Wix permite una interacción entre docentes y estudiantes de una manera activa fomentando: la participación, creatividad y reflexión para lograr un aprendizaje eficaz y comprensivo en “Elementos químicos”.						
Elemento integrador	Actividades en la página web “Wix” mediante juegos y videos motivacionales, también actividades en forma de laboratorios caseros y virtuales.						
Componentes de intervención micro curricular							
Ámbitos	Tema de Unidad/tema	Estrategia Metodológica	Destrezas y habilidades	Actividades	Roles: Docente/ Estudiantes	Recursos y materiales	Indicadores/Instrumentos para evaluar
Procesos de enseñanza – aprendizaje destinado al desarrollo de habilidades y destrezas.	Unidad 2 Los átomos y la tabla periódica Tema: Elementos	Gamificación por medio de la plataforma Wix. Laboratorios virtuales y	CN.Q.5.1.6. Relacionar la estructura electrónica de los átomos con la posición en la tabla periódica, para	Antes de la clase Motivación El docente presentará un video motivacional , una	El docente tendrá un rol de guía y acompañante del estudiante en su proceso de enseñanza	Computador Internet Teléfono Plataformas digitales:	I.CN.Q.5.3.1. Analiza la estructura electrónica de los átomos a partir de la posición en la tabla periódica, la variación periódica y sus propiedades físicas y químicas, por medio de

	químicos	caseros.	deducir las propiedades químicas de los elementos. CN.Q.5.1.7. Comprobar y experimentar con base en prácticas de laboratorio y revisiones bibliográficas la variación periódica de las propiedades	vez finalizado el video se pedirá la opinión de los estudiantes. Se realizará preguntas sobre el tema a impartir, después de la revisión del material en Prezi , enviado por los docentes para identificar el conocimiento previo de los estudiantes.	aprendizaje. El estudiante tendrá un rol activo y será participe principal de enseñanza, ya que mediante la gamificación su aprendizaje será más significativo.	Genially Prezi Wix Wordwall Quizziz Socrative	experimentos sencillos. (I.2.) Instrumentos de evaluación: Wordwall Quizziz Socrative Rúbrica de evaluación para el laboratorio casero. Rúbrica de evaluación para el laboratorio virtual. Classroom Rúbrica de evaluación para el mapa conceptual.
--	----------	----------	---	--	--	--	--

			físicas y químicas de los elementos químicos en dependencia de la estructura electrónica de sus átomos.	Presentación del video introductorio el cual dará indicaciones generales del tema a tratar. Desarrollo de un Socrative para evaluar sobre el video y la presentación. Se compartirá el enlace de la plataforma Wix, donde se encontrará todas las			
--	--	--	---	--	--	--	--

				actividades, juegos, material de apoyo, y plataformas de evaluación. Durante la clase Ingresamos a la plataforma Wix, nos dirigimos a la sección durante la clase, damos clic en la presentación Genially. Se realizan preguntas sobre la clase mediante un			
--	--	--	--	--	--	--	--

				crucigrama realizado en Wordwall. Después de la clase Se realizará una evaluación mediante plataformas de cuestionarios Quizziz. El estudiante Deberá registrarse en la plataforma Classroom,			
--	--	--	--	--	--	--	--

				donde el docente subirá un deber sobre un organizador gráfico de los elementos químicos. El docente revisará el organizador gráfico mediante una <u>rúbrica de</u> <u>calificación.</u> Laboratorios			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<u>Casero</u> Presentación de <u>video</u> <u>seguridad</u> en el laboratorio. Presentación de la <u>guía de</u> <u>laboratorio</u> casero. Presentación del <u>video sobre el</u> <u>laboratorio casero</u>, donde se demostrará la presencia de los elementos químicos			
--	--	--	--	--	--	--	--

				en nuestro entorno. Se presentará el modelo de informe de la práctica casera, al igual que la rúbrica de evaluación para el informe casero <u>Virtual</u> Presentación de la guía de laboratorio virtual. Presentación del video			
--	--	--	--	---	--	--	--

				sobre el laboratorio virtual, donde se demostrará las combinaciones de elementos químicos con el oxígeno. Se presentará el modelo de informe de la práctica virtual, al igual que la rúbrica de evaluación			
--	--	--	--	---	--	--	--

				para el informe casero.			
--	--	--	--	-------------------------------	--	--	--

3.10 Evaluación de la propuesta

Para evaluar la claridad y eficacia de la guía virtual, se elaboró una rúbrica de evaluación que contempla criterios como la organización de los contenidos donde se evaluará si el desarrollo está acorde a lo solicitado en la guía virtual; la claridad en la presentación si lo que se observa en el Wix es claro y entendible para cualquier tipo de público; la aplicabilidad de las herramientas sugeridas si las aplicaciones están vigentes para uso didáctico y la estética general del sitio si es un sitio llamativo e innovador con contenido breve y resumido. Esta rúbrica será aplicada tanto por docentes como por estudiantes que interactúan con la guía virtual, permitiendo observar una honesta y constructiva validación de la guía virtual, a parte nos servirá para realizar los ajustes necesarios y asegurar que el recurso cumpla realmente su propósito el cual es proporcionar información sobre el manejo de distintas plataformas digitales aplicables a la educación, donde encontrara un manual de uso y videos tutoriales para mayor facilidad e información. Otro aspecto importante en la evaluación de propuesta es conocer y diagnosticar los desfases y analizar diferentes alternativas para mejorar y corregir las falencias evidenciadas en la guía virtual.

¿Cómo saber si nuestra guía virtual funciona?

Tabla 4

Rúbrica de evaluación

Ítem	Excelente (3p)	Bien (2p)	Regular (1p)	Deficiente (0,5)	Total
Página principal (3p)	Presenta con precisión la idea central.	Presenta brevemente la idea central.	Presenta, con inconsistencias, la idea central.	No se comprende el tema a tratar ni la idea central.	
Desarrollo (5p)	Expone con claridad los contenidos. (5p)	Expone los contenidos que sustentan la idea central. (4p)	Expone parcialmente los contenidos. (2p)	No expone los contenidos. (1p)	
Contenido (3p)	Sintetiza de manera organizada y completa la guía de manejo de las herramientas digitales.	Sintetiza los pasos a seguir para el manejo de las herramientas digitales.	Sintetiza de manera desorganizada los pasos a seguir para el manejo de herramientas digitales.	No logra sintetizar los pasos a seguir para el manejo de herramientas digitales.	

<i>Coherencia</i> <i>(3p)</i>	La página web tiene coherencia, presenta una adecuada relación entre palabras y oraciones. El vocabulario es rico y variado.	La página web tiene coherencia, presenta una relación adecuada entre palabras y oraciones, aunque existen algunas imprecisiones. El vocabulario es variado.	La página web tiene poca coherencia, existe una deficiente relación entre palabras y oraciones. El vocabulario es limitado.	La página web no tiene coherencia, no se aprecia relación entre palabras y oraciones. El vocabulario es limitado y repetitivo.	
<i>Ortografía</i> <i>(3p)</i>	Utiliza correctamente las reglas ortográficas	Presenta dos o tres errores u omisiones al utilizar las reglas ortográficas.	Presenta cuatro o cinco errores u omisiones al utilizar las reglas ortográficas.	No utiliza las reglas ortográficas, presenta errores u omisiones incluso en palabras comunes.	
<i>Estética y diseño</i> <i>(3p)</i>	La página web presenta un diseño e información acorde a la propuesta.	La página web presenta un diseño e información acorde a la propuesta con dos o tres errores.	La página web no presenta un diseño e información acorde a la propuesta.	La página web no presenta un diseño correspondiente.	

Nota final evaluada sobre 20		
---	--	--

Nota. Se describe la rúbrica de evaluación de la página web. Elaborado por: Márquez, A. (2025)

A continuación se encuentra una rúbrica de evaluación para que el estudiante o el docente pueda realizar una calificación correspondiente a la página web, donde consta de una puntuación dependiendo a los ítems de calificación como la ortografía, donde se verificará que la página web cumpla con las normas ortográficas correspondientes; contenido, aquí se evaluará si la presentación es relevante e importante; coherencia y desarrollo si lo presentado en la página web tiene un orden y es comprensible para cualquier tipo de usuario que ingrese y observe en contenido, permitiendo al creador de la Wix poder mejorar o realizar cambios de ser necesario.

**Escanea el siguiente código Qr o ingresa al enlace para ver más de la
propuesta**



SCAN ME

<https://ordonezronnie982.wixsite.com/ronn97>

Escanea el código y conoce a cerca de herramientas digitales.

Mediante el escaneo del código Qr el estudiante o docente puede ingresar a la página web desde cualquier sitio sin ningún problema y así conocer sobre el manejo de herramientas digitales aplicadas a la educación en la plataforma Wix. En la página web encontrará un manual de uso para cada plataforma digital paso a paso y también encontrará un video tutorial para más información y manejo de las distintas plataformas como: Classroom, Prezi, Genially, Wrodwall.

CONCLUSIONES

Elaborar una guía virtual en Wix para mejorar las habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones en los docentes de la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle representa un avance importante en la adaptación tecnológica en el ámbito educativo. Tras la investigación realizada, se concluye que el uso de plataformas digitales como Wix no solo facilita el acceso de recursos y adaptarlos pedagógicamente, sino que también fomenta en los docentes una actitud más positiva y reflexiva ante los retos actuales que presenta la enseñanza. Esta iniciativa impulsa una evolución positiva en la práctica educativa, donde la tecnología se convierte en un recurso clave para innovar, colaborar y mejorar de manera constante.

El diagnóstico realizado muestra que, aunque muchos docentes están abiertos y dispuestos a usar nuevas tecnologías, todavía existe un miedo en cuanto al conocimiento y manejo de plataformas como Wix. Esto deja claro la necesidad de crear espacios de formación y capacitación que tengan en cuenta las distintas herramientas tecnológicas necesarias para los docentes. Es fundamental comprender que integrar la tecnología en la educación no es una carga, sino una necesidad para mejorar las estrategias de enseñanza y preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digital.

La motivación juega un papel fundamental en el aprendizaje, especialmente dentro del aula, ya que es lo que impulsa a los estudiantes a interesarse cada vez más por aprender. Y al encontrarse con entornos digitales fuera de lo común los anima a mejorar ya desarrollar sus habilidades y destrezas. Se observa que los docentes expertos en el manejo de herramientas digitales reconocen la importancia de la motivación, lo que ayuda a que los estudiantes se vuelvan más autónomos en su proceso de aprendizaje y aprendan a manejar tanto las influencias externas como internas que pueden afectar su educación.

El diseño de esta guía virtual permite al docente ser más interactivo y práctico, ya que responde directamente a las necesidades que se identificaron en la institución. Al brindar recursos claros y fáciles de usar, se fortalece la capacidad de los docentes para resolver problemas y tomar decisiones, lo que mejora su desempeño profesional y también enriquece la experiencia educativa, haciéndola más dinámica e inclusiva en la era digital. En este sentido, la tecnología no reemplaza al docente, es más potencia sus habilidades y le ofrece nuevas formas de conectar con sus estudiantes.

RECOMENDACIONES

Actualmente hay que aprovechar la tecnología al máximo y potenciar nuestras habilidades, al crear una guía virtual podemos lograr que la tecnología se integre de manera efectiva en la enseñanza, es importante seguir fomentando una cultura tecnológica dentro de la institución que valore el aprendizaje digital como algo que siempre está en evolución. Es fundamental que las instituciones ofrezcan capacitaciones constantes a los docentes y que no solo enseñen a usar Wix desde lo técnico, sino que también a lo práctico, cómo aplicarlo en el aula, ayudando a los docentes a fortalecer sus habilidades para resolver problemas y tomar decisiones. Estas formaciones deben ser flexibles, adaptándose a las diferentes necesidades y ritmos de aprendizaje de cada docente, y reconociendo sus logros en su carrera profesional.

Es muy importante poner en marcha estrategias de acompañamiento personalizado, donde los docentes puedan recibir orientación y apoyo mientras van aplicando y mejorando en el uso de las herramientas digitales. Esto ayudará a aumentar su confianza ya que se utiliza plataformas tecnológicas de fácil manejo y aplicación para que puedan mejorar sus estrategias de enseñanza. Además, sería ideal promover espacios donde los docentes puedan colaborar y reflexionar en conjunto, compartiendo experiencias, retos y soluciones que hayan encontrado al usar la guía virtual. Desarrollar una comunidad de aprendizaje activa y comprometida con la innovación en la educación es muy enriquecedora.

Es recomendable mantener la guía virtual siempre actualizada, agregando nuevas herramientas y recursos que se adaptan a los avances tecnológicos y las nuevas necesidades educativas. La integración de la tecnología no es algo que se haga una sola vez, sino un proceso que va evolucionando junto con la sociedad y la educación. Por eso, es muy importante reconocer y valorar el esfuerzo de los docentes en este camino, ya que eso ayudará a crear una cultura institucional que fomente la innovación, la creatividad y la mejora constante, beneficiando tanto a los estudiantes como a toda la comunidad educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almenara, E. (2019). *Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios*. Redalyc.

<https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/html/>

Alvarado, E. (2024). *¿Qué son las herramientas digitales? Aprovecha la tecnología en tu*

negocio. Zenvia.com. <https://www.zenvia.com/es/blog/herramientas-digitales/>

Barrios, P. N. D. C., Esquivel, B. O. M., López Echeverry, M. D., & Palacios Martínez, M.

M. (2021). La herramienta tecnológica WIX para potencializar la lectura y escritura

a través del método combinado en estudiantes de grado primero de primaria de la institución educativa Fredonia (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

Buelvas, J. (2020). *Evaluación del programa de intervención pedagógica “lúdico-vivencial” en lectura y escritura de transición a quinto de primaria*. Universidad Sergio Arboleda.
<https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1927/Evaluaci%C3%B3n%20del%20programa%20de%20intervenci%C3%B3n%20pedag%C3%B3gica%20%E2%80%9CI%C3%BA%20l%C3%BDico-vivencial%E2%80%9D%20en%20lectura%20y%20escritura%20de%20transici%C3%B3n%20a%20quinto%20de%20primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cabero, J. y Llorente, C. (2020). La competencia digital docente: Un desafío para la inclusión educativa. *RIADO. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 1-14. <https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26017>

Concha, L. y Quishpe, M. (2023). *Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa*. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*. Vol.7 (29).
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1018/1917>

Echeverría, V. y Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Revista Sinapsis*, Vol. 2 (21).
<file:///C:/Users/Ronnie/Downloads/Dialnet-HerramientasDigitalesEnElAprendizajeYSuRelacionCon-9052306.pdf>

- Epalza, M. (2021). *La página Wix como recurso didáctico para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas del idioma inglés en el grado quinto de la Institución Educativa El pinar de Soledad*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44278/mrepalزاب.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fullan, M. y Langworthy, M. (2014). *Una veta rica: Cómo las nuevas pedagogías encuentran el aprendizaje profundo*. Pearson.
<https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/global/Files/about-pearson/innovation/open-ideas/ARichSeamSpanish.pdf>
- García, J. (2020). *Tendencias en educación digital: Educación a distancia, e-learning y blended learning*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Grupogear. (2013). *Herramientas digitales: qué son y por qué son importantes*. Grupogear.com. <https://grupogear.com/blog/herramientas-digitales-importantes/>
- Hernández, C., y Técpán, S. (2017). *Aula invertida mediada por el uso de plataformas virtuales: un estudio de caso en formación*. Redalyc, 193-204.
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0718-07052017000300011&lng=pt&nrm=iso
- Lamiña, K. (2024). *Utilización de las plataformas virtuales: Wix y Blogger como estrategia de aprendizaje de Biología con estudiantes de primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Hispanoamérica”* [Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Pedagogía de las Ciencias Experimentales: Química

y Biología]. Universidad Nacional de Chimborazo.

[file:///C:/Users/Ronnie/Downloads/UNACH-EC-FCEHT-TG-PQB-005-2024%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Ronnie/Downloads/UNACH-EC-FCEHT-TG-PQB-005-2024%20(1).pdf)

Mishra, P. y Koehler, J. (2006). Conocimiento del contenido tecnológico pedagógico: Un marco para el conocimiento docente. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.

Moreira, M. (2018). *La integración de las tecnologías digitales en la educación: Una aproximación desde la teoría crítica*. Octaedro.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=148283>

Moreira, M. y Hernández, V. (2021). *Formación docente en competencias digitales: Retos y perspectivas*. Ediciones Universidad de Salamanca.

<https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/tesis/Tesis-VERSIOi%CC%80N%20FINAL-240921.pdf>

Muñoz, B. (2020). *Innovación docente en espacios virtuales y aplicación de WIX en el aula*. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes.

[file:///C:/Users/Ronnie/Downloads/Dialnet-InnovacionDocenteEnEspaciosVirtualesYAplicacionDeW-9299463%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Ronnie/Downloads/Dialnet-InnovacionDocenteEnEspaciosVirtualesYAplicacionDeW-9299463%20(1).pdf)

Pallarés, M. (2019). *Importancia de la motivación en el proceso educativo de enseñanza – aprendizaje* [Especialidad de Formación Profesional. Rama Administrativa].

Universidad Jaume I.

https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186170/TFM_Ramos_Pallares_Marta_01_10_2019_memoria.pdf?sequence=1

Pallasco, M. (2022). *Guía metodológica en adaptación de recursos virtuales para la clase de Educación Física en los décimos años de Educación General Básica de la Escuela Diario el Comercio*. [Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de Magíster en Educación con Mención en Educación Física y Deporte]. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8d5cc871-bc7b-43d5-8ea5-62fd07fddfd/content>

Pantoja, L. (2021). *Empleo de la plataforma digital Wix en la mejora de la comprensión lectora en alumnos de primero de secundaria del área de comunicación de la institución educativa 2022 sinchi roca en comas, 2019* [tesis para optar por el grado académico de maestro en educación con mención en gestión y políticas de la educación]. Universidad de San Martín de Porres.

https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7798/pantoja_tle.pdf;jsessionid=50CBEBEC80D6F000F657AF022B136C25?sequence=1

Pauta, C. (2019). *Uso de las TIC en Educación*. Ensayo científico. Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador.

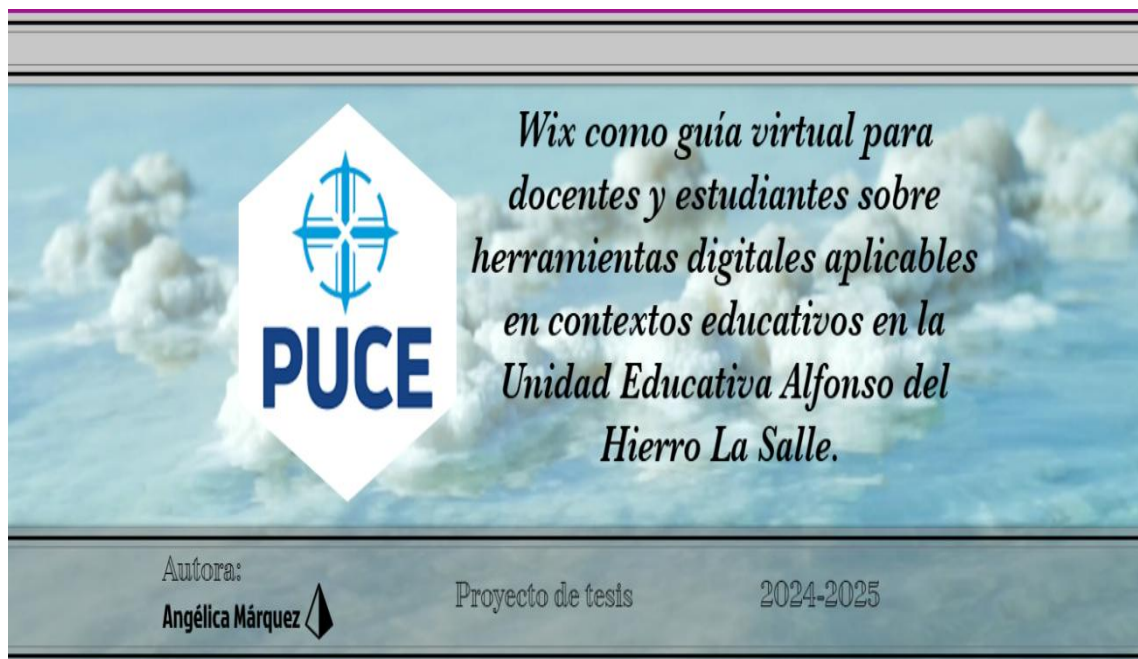
https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/169

Peñalvo, J. (2023). *El impacto de la inteligencia artificial generativa en la educación superior: una mirada desde la ética y la integridad académica*. Universidad de Granada. <https://www.redalyc.org/journal/916/91676028011/html/>

- Pinillo, B. H., & Quiñones Flórez, Z. M. (2021). Objeto Virtual de Aprendizaje basado en el desarrollo de competencias agrícolas asociadas al cultivo del Naidí (Euterpe Oleracea) utilizando la herramienta Wix con los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa Técnica Agrícola Justiniano Ocoró del municipio de Timbiquí, departamento del Cauca (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Pino, M. y Sáez, J. (2020). El uso de Wix como herramienta para la construcción de material didáctico. *Revista de Tecnología Educativa*, 34(1), 78-85.
- Redecker, C. y Punie, Y. (2017). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores: DigCompEdu*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
https://www.metared.org/content/dam/metared/pdf/marco_europeo_para_la_competencia_digital_de_los_educadores.pdf
- Salinas, J. (2020). *Innovación educativa y uso de las tecnologías digitales: Claves para el cambio*. Editorial UOC.
- UNESCO. (2021). *Competencias digitales para docentes: Marco de la UNESCO*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

ANEXOS

Anexo 1. Portada de la guía virtual de herramientas virtuales



Anexo 2. Herramientas digitales



Anexo 3. Pasos para crear un Quizziz

Paso 1: Acceder a Quizziz 1. Abre tu navegador y entra en quizizz.com. 2. Haz clic en "Iniciar sesión" (arriba a la derecha). 3. Puedes registrarte o iniciar sesión con tu cuenta de Google, Microsoft o correo electrónico.	Paso 4: Configurar el cuestionario • Define el tiempo límite para responder cada pregunta. • Ajusta las opciones de juego como: ◦ Mostrar respuestas correctas al finalizar ◦ Barajar preguntas y respuestas ◦ Activar memes o música (opcional)
Paso 2: Crear un nuevo cuestionario 1. En la página principal, haz clic en "Crear" > "Quiz". 2. Escribe el nombre del cuestionario. 3. Selecciona el tema o materia (opcional). 4. Haz clic en "Siguiente" para empezar a agregar preguntas.	Paso 5: Lanzar un juego en vivo o asignarlo como tarea • Juego en vivo (Live Quiz): 1. Haz clic en "Iniciar un juego en vivo". 2. Elige modo clásico (individual) o modo equipo. 3. Comparte el código de acceso o enlace con tus estudiantes. • Asignar como tarea: 1. Haz clic en "Asignar como tarea". 2. Configura la fecha y hora de vencimiento. 3. Comparte el código de acceso o enlace con tus estudiantes.

Autora: **Angélica Márquez**
 Proyecto de tesis 2024-2025

Anexo 4. Video tutorial

Para mayor información y detalle véase también un video tutorial



Tomado de: https://www.youtube.com/watch?v=sn2VrlanOWk&ab_channel=SaberProgramas

Autora: **Angélica Márquez**
 Proyecto de tesis 2024-2025

Anexo 5. Rúbrica de evaluación para la guía virtual

Tabla 4

Rúbrica de evaluación

Ítem	Excelente (3p)	Bien (2p)	Regular (1p)	Deficiente (0,5)	Total
Página principal (3p)	Presenta con precisión la idea central.	Presenta brevemente la idea central.	Presenta, con inconsistencias, la idea central.	No se comprende el tema a tratar ni la idea central.	
Desarrollo (5p)	Expone con claridad los contenidos. (5p)	Expone los contenidos que sustentan la idea central. (4p)	Expone parcialmente los contenidos. (2p)	No expone los contenidos. (1p)	
Contenido (3p)	Sintetiza de manera organizada y completa la guía de manejo de las herramientas digitales.	Sintetiza los pasos a seguir para el manejo de las herramientas digitales.	Sintetiza de manera desorganizada los pasos a seguir para el manejo de herramientas digitales.	No logra sintetizar los pasos a seguir para el manejo de herramientas digitales.	

Anexo 6. Planificación de actividades

Descripción general de la experiencia							
La aplicación Wix permite una interacción entre docentes y estudiantes de una manera activa fomentando: la participación, creatividad y reflexión para lograr un aprendizaje eficaz y comprensivo en "Elementos químicos".							
Elemento integrador							
Actividades en la página web "Wix" mediante juegos y videos motivacionales, también actividades en forma de laboratorios caseros y virtuales.							
Componentes de intervención micro curricular							
Ámbitos	Tema de Unidad/tema	Estrategia Metodológica	Destrezas y habilidades	Actividades	Roles: Docente/ Estudiantes	Recursos y materiales	Indicadores/Instrumentos para evaluar
Procesos de enseñanza – aprendizaje destinado al desarrollo de habilidades y	Unidad 2 Los átomos y la tabla periódica Tema:	Gamificación por medio de la plataforma Wix.	CN.Q.5.1.6. Relacionar la estructura electrónica de los átomos con la posición en la tabla	Antes de la clase Motivación El docente presentará un video	El docente tendrá un rol de guía y acompañante del estudiante en su proceso	Computador Internet Teléfono Plataformas digitales	1.CN.Q.5.3.1. Analiza la estructura electrónica de los átomos a partir de la posición en la tabla periódica, la variación periódica y sus

PROPUESTA “Wix como guía virtual para docentes y estudiantes sobre herramientas digitales aplicables en contextos



*Wix como guía virtual para
docentes y estudiantes sobre
herramientas digitales aplicables
en contextos educativos en la
Unidad Educativa Alfonso del
Hierro La Salle.*

Autora:

Angélica Márquez



Proyecto de tesis

2024-2025

educativos en la Unidad Educativa Alfonso del Hierro La Salle”

En el mundo educativo actual, la integración de herramientas digitales es fundamental para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta guía virtual ha sido diseñada para potenciar la experiencia educativa utilizando seis aplicaciones innovadoras: **Classroom, Quizizz, Genially, Prezi, Socrative y Wordwall** . Cada una de estas plataformas ofrece recursos dinámicos y colaborativos que facilitan la comunicación, evaluación y presentación de contenidos de manera creativa e interactiva.

A través de esta guía, los usuarios podrán conocer las principales funcionalidades de cada herramienta, aprender a implementarlas en sus actividades educativas y aprovechar su potencial para promover un aprendizaje más activo, participativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes. El objetivo es brindar estrategias prácticas que favorezcan una enseñanza moderna, motivadora y efectiva en entornos virtuales o híbridos.

Autora:

Angélica Márquez 

Proyecto de tesis

2024-2025





¿CÓMO USARLO?

Paso 1: Accede a Google Classroom

1. Abre tu navegador y entra en [Classroom.google.com](https://classroom.google.com)
2. Inicia sesión con tu cuenta de Google (de preferencia institucional o educativa).

Paso 3: Explorar las secciones de la clase

- Tablón: Espacio para anuncios, publicaciones y comunicaciones generales.
- Trabajo en clase: Donde encontrarás tareas, cuestionarios, materiales y temas organizados.
- Personas: Muestra los estudiantes y profesores que forman parte de la clase.

Para mayor información y detalle véase también un video tutorial



Tomado de: https://www.youtube.com/watch?v=PQGVNlynKXg&ab_channel=SaberProgramas

Autora:
Angélica Márquez 

Proyecto de tesis

2024-2025

Inicio Google Classroom Quizizz Genially Prezi Socrative

Quizizz

¿Qué es Quizizz?

Quizizz es una plataforma interactiva que permite crear cuestionarios en línea, hacer evaluaciones divertidas y reforzar aprendizajes a través de juegos en vivo o actividades para resolver de forma individual.



Tomado de: <https://quizizz.com/admin/quiz/6004f906bcea60001ca7356c/quizizz>

al?utm_campaign=vir_wixad_live&orig_msid=94...

Paso 1: Acceder a Quizizz

1. Abre tu navegador y entra en quizizz.com.
2. Haz clic en "Iniciar sesión" (arriba a la derecha).
3. Puedes registrarte o iniciar sesión con tu cuenta de Google, Microsoft o correo electrónico.

Paso 2: Crear un nuevo cuestionario

1. En la página principal, haz clic en "Crear" > "Quiz".
2. Escribe el nombre del cuestionario.
3. Selecciona el tema o materia (opcional).
4. Haz clic en "Siguiente" para empezar a agregar preguntas.

Paso 3: Agregar preguntas

1. Elige el tipo de pregunta:
 - Opción múltiple
 - Respuesta abierta
 - Verdadero o falso
 - Ordenar (arrastrar elementos en orden)
 - Encuesta
2. Escribe la pregunta y las opciones de respuesta.
3. Marca la respuesta correcta.
4. Puedes añadir:
 - Imágenes
 - Audio

Paso 4: Configurar el cuestionario

- Define el tiempo límite para responder cada pregunta.
- Ajusta las opciones de juego como:
 - Mostrar respuestas correctas al finalizar
 - Barajar preguntas y respuestas
 - Activar memes o música (opcional)

Paso 5: Lanzar un juego en vivo o asignarlo como tarea

- Juego en vivo (Live Quiz):
 1. Haz clic en "Iniciar un juego en vivo".
 2. Elige modo clásico (individual) o modo equipo.
 3. Comparte el código de acceso o enlace con tus estudiantes.
- Asignar como tarea:
 1. Haz clic en "Asignar tarea".
 2. Configura la fecha y hora de vencimiento.
 3. Comparte el enlace para que los estudiantes lo resuelvan de manera asincrónica.

Paso 6: Revisar resultados

1. Acceda a la sección "Informes" desde el menú principal.
2. Selecciona el cuestionario para ver:
 - Puntuaciones de los estudiantes
 - Preguntas más difíciles
 - Tiempo de respuesta

Para mayor información y detalle véase también un video tutorial



Tomado de: https://www.youtube.com/watch?v=VnzznosaXqw&ab_channel=DrTutoriales

Autora:
Angélica Márquez

Proyecto de tesis

2024-2025

STA Inicio Google Classroom Quizizz Genially Prezi Socrative Word

GENIALLY

¿Qué es Genially?

Genially es una herramienta en línea que permite crear contenidos interactivos como presentaciones, infografías, juegos, videos animados, y más, de forma creativa y profesional sin necesidad de saber diseño gráfico.



Tomado de: <https://iddocente.com/genially-liderando-generacion-contenidos/>

→ ¿CÓMO USARLO?

Paso 1: Acceder a Genially

1. Abre tu navegador y entra en genial.ly.
2. Haz clic en "Registrarse" si aún no tienes cuenta, o en "Iniciar sesión" si ya estás registrado.
3. Puedes registrarte con una cuenta de Google, Microsoft o correo electrónico.

Paso 2: Crear un nuevo proyecto

1. Una vez dentro de tu panel, haz clic en el botón "Crear Genially".
2. Elige el tipo de contenido que quieres crear:
 - Presentación
 - Infografía
 - Imagen interactiva
 - Vídeo de presentación
 - Juego, Quiz, Escape Room, entre otros.

Paso 3: Elige una plantilla

1. Puedes seleccionar una plantilla prediseñada o elegir la opción "En blanco" para crear desde cero.
2. Explora las categorías según tu necesidad: educación, marketing, comunicación, etc.
3. Haga clic en la plantilla elegida y luego en "Usar esta plantilla".

Paso 4: Personalizar tu proyecto

1. Editar texto: Haz clic sobre cualquier caja de texto para escribir o modificar.
2. Insertar imágenes o videos: Usa la barra de herramientas para subir imágenes, insertar íconos, GIF o videos desde tu computadora o desde internet.
3. Añadir interactividad:
 - Selecciona un objeto (texto, imagen, botón).
 - Haga clic en "Interactividad" (icono de un rayo).
 - Elige una acción: mostrar un texto, ir a otra página, abrir un enlace, mostrar una ventana emergente, etc.
4. Animaciones:
 - Selecciona el objeto.
 - Haz clic en "Animación" para elegir entradas, salidas o animaciones de continuo.

Paso 5: Guardar y compartir

1. Haz clic en "Guardar" (se guarda automáticamente, pero puedes forzar el guardado manual).
2. Cuando termine, haga clic en "Listo".
3. Para compartir:
 - Haz clic en "Compartir".
 - Elige si quieres que sea público, privado o acceso solo por enlace.
 - Copia el enlace o inserta el Genially en un sitio web, blog o plataforma como Classroom.

Para mayor información y detalle véase también un video tutorial



Tomado de: https://www.youtube.com/watch?v=ffzVQYsVGUY&ab_channel=AndreaOviedo-Tecnolog%C3%ADaDayEducaci%C3%B3n

Autora:

Anaélica Márquez 

Proyecto de tesis

2024-2025

ESTA Inicio Google Classroom Quizizz Genially Prezi Socrative Wor

PREZI

¿Qué es Prezi?

Prezi es una plataforma para crear presentaciones dinámicas y visuales, que permiten mover de un tema a otro de manera no lineal, haciendo zoom en los detalles o viendo el panorama general.



Tomado de: <https://www.stickpng.com/es/img/iconos-logotipos-emojis/companias-tecnologicas/logo-prezi>

Paso 1: Acceder a Prezi

1. Abre tu navegador y entra en prezi.com.
2. Haz clic en "Iniciar sesión" si ya tienes cuenta, o en "Registrarse" para crear una nueva.
3. Puedes registrarte con una cuenta de Google, Facebook o correo electrónico.

Paso 2: Elegir el tipo de contenido

Prezi ofrece tres opciones principales:

- Prezi Present: Para crear presentaciones dinámicas.
- Prezi Video: Para crear videos en los que aparecen junto a tu contenido.
- Prezi Design: Para crear infografías, gráficos y diseños interactivos.

Para esta guía, usaremos Prezi Present.

Paso 3: Crear una nueva presentación

1. Desde el panel principal, haz clic en "Crear desde plantilla" o "Crear desde cero".
2. Si eliges plantilla:
 - Explora las categorías y elige la que mejor se adapta a tu tema.
 - Haga clic en "Usar esta plantilla".

Paso 5: Ajustar la ruta de la presentación

1. Haz clic en "Rutas" (o "Path").
2. Organice el orden en que se recorrerán los temas y subtemas.
3. Puedes personalizar el flujo de tu presentación para contar tu historia de forma única.

Paso 4: Personalizar tu presentación

1. Modificar el contenido:
 - Haz clic sobre los textos o imágenes para editarlos.
 - Puedes cambiar el tamaño, el tipo de letra, los colores y el formato.
2. Agregar temas:
 - Agregue temas principales y subtemas.
 - Prezi trabaja con una estructura de "mapa": cada subtema es una burbuja o sección que puedes explorar con zoom.
3. Insertar elementos:
 - Haga clic en "Insertar" para agregar:
 - Imágenes
 - Vídeos
 - Gráficos
 - Documentos PDF
 - Audio
4. Mover y organizar:
 - Arrastra y suelta elementos para organizarlos visualmente.
 - Usa el zoom para acercarte o alejarte y crear la ruta visual de la presentación.

Paso 6: Guardar y presentar

1. Prezi guarda automáticamente los cambios.
2. Haga clic en "Presentar" para iniciar la presentación en pantalla completa.
3. También puedes:
 - Comparte tu Prezi por enlace.
 - Descargar la presentación para usarla sin conexión (requiere plan de pago).
 - Colaborar en línea invitando a otros usuarios a editar.

Para mayor información y detalle véase también un video tutorial



Tomado de: https://www.youtube.com/watch?v=sn2VrIaOWk&ab_channel=SaberProgramas

Autora:

Anaéliza Márquez

Proyecto de tesis

2024-2025

ESTA Inicio Google Classroom Quizizz Genially Prezi Socrative Word

SOCRATIVE

¿Qué es Socrative?

Socrative es una herramienta en línea que permite a los docentes crear evaluaciones rápidas como quizzes, encuestas y juegos para medir la comprensión de sus estudiantes en tiempo real.



Tomado de: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Socrative_logo.jpg

Paso 1: Acceder a Socrative

1. Abre tu navegador y entra en socrative.com.
2. Haz clic en "Iniciar sesión" (Iniciar sesión).
3. Elige "Teacher Login" (Ingreso para profesores).
4. Inicia sesión con tu correo electrónico y contraseña, o crea una cuenta nueva haciendo clic en "Sign Up"

Paso 2: Configurar tu cuenta

1. Completa tus datos de registro si es la primera vez que usas Socrative.
2. Recibirás un nombre de sala (Room Name) único.
→ Tus estudiantes usarán este nombre para unirse a tus actividades.

Paso 3: Crear un cuestionario

1. En tu panel principal, haz clic en "Quizzes".
2. Luego, selecciona "Agregar cuestionario" → "Crear nuevo".
3. Agrega un título para tu cuestionario.
4. Crea tus preguntas:
 - Opción múltiple (Opción múltiple)
 - Verdadero/ Falso
 - Respuesta corta (Respuesta corta)
5. Después de cada pregunta:
 - Especifica la respuesta correcta (opcional si quieres calificación automática).
 - Ampliación de retroalimentación (opcional).
6. Haz clic en "Guardar y salir" cuando termines.

Paso 4: Lanzar una actividad

1. Desde el menú principal, haz clic en "Iniciar".
2. Elige el tipo de actividad:
 - Quiz : Usa uno que hayas creado.
 - Space Race : Juego en equipos donde los estudiantes compiten contestando preguntas.
 - Boleto de salida : Una evaluación rápida al final de una clase.
 - Pregunta Rápida : Hacer una pregunta rápida en el momento.
3. Selecciona el cuestionario que deseas lanzar.
4. Configura las opciones:
 - Orden aleatorio de preguntas.
 - Mostrar o no las respuestas correctas al final.
 - Permitir saltar preguntas o no.

Paso 5: Los estudiantes ingresan a la actividad

1. Comparte tu nombre de habitación con tus estudiantes.
2. Ellos deben:
 - Ir a socrative.com.
 - Elegir "Ingreso de estudiante" (Ingreso de estudiante).
 - Escriba el nombre de la habitación y su nombre.

Paso 6: Monitorear en tiempo real

- Desde tu panel de profesor, puedes ver en tiempo real:
 - ¿Quién ha respondido?
 - ¿Qué respuestas han dado?
 - Quienes van terminando.

Paso 7: Revisar resultados y exportarlos

1. Al finalizar la actividad, haz clic en "Finalizar".
2. Puedes:
 - Ver los resultados en pantalla.
 - Descargue los resultados como Excel o PDF.

Para mayor información y detalle véase también un video tutorial



Tomado de: https://www.youtube.com/watch?v=KbPUSsou7ew&ab_channel=FernandoMuro

Wordwall

¿Qué es Wordwall?

Wordwall es una plataforma que permite crear actividades interactivas y juegos educativos de forma rápida y sencilla. Se pueden usar en línea o imprimirlas en papel.



Tomado de: <https://es.wallpapers.com/google-classroom>



¿CÓMO USARLO?

Paso 1: Acceder a Wordwall

1. Abre tu navegador y entra en wordwall.net.
2. Haz clic en "Iniciar sesión" si ya tienes cuenta, o en "Registrarse" para crear una nueva.
3. Puedes registrarte con correo electrónico o usando una cuenta de Google o Microsoft.

Paso 2: Crear una nueva actividad

1. Una vez dentro de tu cuenta, haz clic en el botón "Crear actividad".
2. Elige el tipo de actividad que quieres crear:
 - Cuestionario
 - Sopa de letras
 - Relacionar columnas
 - Ahorcado
 - Regla de palabras, entre otras.
3. Haz clic en la plantilla que prefieras.

Paso 3: Personalizar tu actividad

1. Llena los campos de texto que Wordwall te proporciona.
 - Por ejemplo: en un cuestionario, escribe la pregunta y las opciones de respuesta.
2. Agrega más preguntas o elementos según necesites.
3. Personalización:
 - Títulos
 - Instrucciones
 - Imágenes o sonidos (en actividades compatibles).
4. Cuando termine, haga clic en "Listo".

Paso 4: Configurar opciones de actividad

Antes de compartirla o usarla, puedes:

- Cambiar el modo de juego : Wordwall permite convertir una misma actividad en diferentes tipos de juegos (por ejemplo, un cuestionario puede convertirse en un juego de cartas o un crucigrama).
- Ajustar la configuración como:
 - Tiempo límite
 - Número de intentos
 - Orden de preguntas

Paso 5: Compartir o asignar la actividad

1. Una vez creada, verás varias opciones:
 - Jugar ahora : Para utilizarla en clase.
 - Asignar tarea : Genera un enlace para que los estudiantes jueguen desde sus dispositivos.
2. Si eliges Asignar tarea :
 - Definir fecha límite.
 - Decide si quieres respuestas anónimas o pides el nombre del estudiante.
 - Copia el enlace y compártelo por correo, Classroom, WhatsApp, etc.

Paso 6: Ver resultados (para actividades asignadas)

- Si asignaste la actividad como tarea, puedes ver quién acumuló el juego y su puntuación.
- Ingresa a "Mis resultados" en el menú de Wordwall para

Para mayor información y detalle véase también un video tutorial



Tomado de: https://www.youtube.com/watch?v=u_LlonfZnno&ab_channel=PabloJ.D%C3%ADazTenza



Planificación de actividades

Descripción general de la experiencia	La aplicación Wix permite una interacción entre docentes y estudiantes de una manera activa fomentando: la participación, creatividad y reflexión para lograr un aprendizaje eficaz y comprensivo en "Elementos químicos".						
Elemento integrador	Actividades en la página web "Wix" mediante juegos y videos motivacionales, también actividades en forma de laboratorios caseros y virtuales.						
Componentes de intervención micro curricular							
Ámbitos	Tema de Unidad/tema	Estrategia Metodológica	Destrezas y habilidades	Actividades	Roles: Docente/ Estudiantes	Recursos y materiales	Indicadores/Instrumentos para evaluar
Procesos de enseñanza – aprendizaje destinado al desarrollo de habilidades y destrezas.	Unidad 2	Gamificación por medio de la plataforma Wix.	CN.Q.5.1.6. Relacionar la estructura electrónica de los átomos con la posición en la tabla periódica, para deducir las propiedades químicas de los elementos.	Antes de la clase	El docente tendrá un rol de guía y acompañante del estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje.	Computador	ICN.Q.5.3.1. Analiza la estructura electrónica de los átomos a partir de la posición en la tabla periódica, la variación periódica y sus propiedades físicas y químicas, por medio de experimentos sencillos. (1.2.)
	Los átomos y la tabla periódica			Motivación		Internet	
	Tema: Elementos químicos	Laboratorios virtuales y caseros.	CN.Q.5.1.7. Comprobar y experimentar	El docente presentará un video motivacional , una vez finalizado el video se pedirá la opinión de los estudiantes. Se realizará preguntas sobre el tema a impartir, después de la revisión del	El estudiante tendrá un rol activo y será participe principal de enseñanza, ya que mediante la gamificación	Teléfono	
						Plataformas digitales:	
						Genially	Instrumentos de evaluación:
						Prezi	Wordwall
						Wix	Quizziz

			con base en prácticas de laboratorio y revisiones bibliográficas la variación periódica de las propiedades físicas y químicas de los elementos químicos en dependencia de la estructura electrónica de sus átomos.	material en Prezi , enviado por los docentes para identificar el conocimiento previo de los estudiantes. Presentación del video introductorio el cual dará indicaciones generales del tema a tratar. Desarrollo de un Socrative para evaluar sobre el video y la presentación. Se compartirá el enlace de la plataforma Wix , donde se encontrará todas las actividades, juegos, material de apoyo, y plataformas de evaluación.	su aprendizaje será más significativo.	Wordwall Quizziz Socrative	Socrative Rúbrica de evaluación para el laboratorio casero. Rúbrica de evaluación para el laboratorio virtual. Classroom Rúbrica de evaluación para el mapa conceptual.
--	--	--	--	---	--	--	---

Desarrollo de actividades

Prezi

El estudiante revisa el contenido realizado por el docente en la aplicación prezi, con el propósito de reforzar el conocimiento previo.



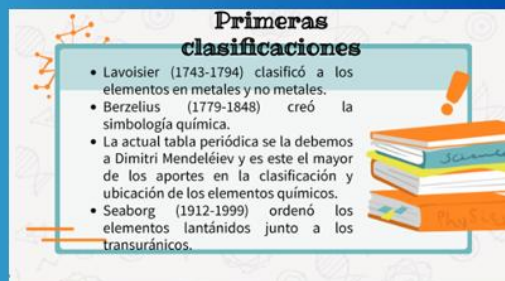
Socrative

El estudiante realiza un pequeño cuestionario realizado en base a la presentación en prezi para evidenciar el conocimiento previo.



Genially

En clases el docente mediante el uso de herramientas tecnológicas presenta el material preparado en la aplicación Genially de una manera llamativa para los estudiantes.



Wordwall

Una vez impartida la clase y se haya revisado el material realizado por el docente, los estudiantes deben realizar un pequeño juego en base a la clase dada, el cual consiste en llenar un crucigrama realizado en la aplicación wordwall.



Quizizz

Después de la clase se realizará una evaluación mediante una plataforma de cuestionarios llamada Quizizz.



Classroom

El estudiante deberá registrarse en la plataforma classroom, donde el docente subirá un deber sobre un organizador gráfico de los elementos químicos.

