



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

SEDE  
ESMERALDAS

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

# **PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**Título: Diseño de objetos de aprendizaje con herramientas  
digitales**

**Previo al grado académico de licenciado en Educación Básica**

**Línea de investigación:**

**Tics y educación**

**AUTOR:**

**NARCISO ALEXANDER FALCONES IBARRA**

**ASESOR:**

**MGT. MANUEL ESPINOZA**

Agosto, 2022

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	4
3. JUSTIFICACIÓN .....	7
5. OBJETIVOS .....	9
5.1. Objetivo general.....	9
5.2. Objetivos específicos.....	9
6. MARCO TEÓRICO.....	10
6.1. Modelo pedagógico Constructivista .....	10
6.2. El rol docente frente a las TIC .....	11
6.2.1. Definición de docente .....	11
6.2.2. Las TIC .....	11
6.2.3. Relación del docente con las TIC.....	12
6.2.4. Importancia de las herramientas digitales para los docentes .....	12
6.2.5. Las TIC en el sistema de educación ecuatoriano .....	13
6.3. Objetos de Aprendizaje (OA) .....	16
6.3.1. Definición de Objetos de Aprendizaje .....	16
6.3.2. Diseño de Objetos de Aprendizaje.....	16
6.3.3. Características de los Objetos de Aprendizaje.....	18
7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	19
7.1. Planificación de la propuesta .....	19
7.1.1. Proceso metodológico .....	19
7.1.2. Objetivos de la Propuesta.....	20
7.1.3. Temporalización.....	21
7.2. Evaluación y Monitoreo .....	30
8.- REFERENCIAS.....	31

## 1. INTRODUCCIÓN

La presente propuesta tiene como objeto mejorar las competencias digitales de los docentes para que puedan crear objetos de aprendizajes, que seguirá toda una planificación en virtud de fortalecer las cátedras que se dan en las aulas de clases. A través de este programa se busca aumentar la productividad de la comunidad educativa, con este vínculo se espera favorecer el desarrollo de las competencias y habilidades elevando el nivel académico como resultado positivo.

El uso de objetos de aprendizaje creados con herramientas digitales ha ido aumentando su popularidad a medida que pasan los años por la forma dinámica y animada en que se ejecutan los procesos de clases dentro y fuera de las aulas, razón por la cual se han convertido en un medio de enseñanza y aprendizaje casi infalible en los contenidos que se imparten en todas las tutorías dando como resultado mejor aprovechamiento y éxitos en los objetivos propuestos en cada tutoría

Es importante que haya una buena predisposición por parte de los docentes los cuales harán conciencia de que si se implementan objetos de aprendizaje creados con herramientas digitales los beneficiados serán directamente ellos porque su manera de trabajar será más contemporánea a la era digital que vivimos hoy en día, de esta manera llegarán a sus estudiantes de una manera más amigable a sus necesidades educativas explotando todo el potencial posible en cada sesión de clases.

Esta propuesta se la ejecutará desde el mes de octubre del año 2022 empezando por diagnosticar a los docentes para medir el nivel de competencias digitales y el uso de herramientas digitales, luego se aplicará la propuesta por sesión de una forma dinámica y emotiva usando materiales específicos que facilite el proceso, al terminar la aplicación de esta propuesta se evaluará el nivel de aprendizaje que los docentes hayan adquirido durante el proceso.

## **2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

La carencia de diseño de objetos de aprendizajes con herramientas digitales puede derivar en el poco dinamismo que se ve en la actualidad en la enseñanza que imparten los docentes de la Escuela de EGB Fiscomisional Mons. Enrique Bartolucci, esto podría desencadenar consecuencias que afecten al alumnado en el momento de recibir las clases en el aula, ya que se presentaría poca interacción entre los estudiantes y las actividades escolares a realizar, preocupando a la plana docente de la institución educativa.

El centro educativo debe estar preparado para brindar una enseñanza de calidad que pueda satisfacer las necesidades de los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje, entonces, es menester el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para que el alumnado tenga las competencias necesarias y así enfrentar el mundo globalizado de hoy, de este modo, es necesario resaltar que los docentes deben estar capacitados en el manejo de las TIC.

Es así como podemos entender que, si los docentes no tienen los conocimientos necesarios en el manejo de las TIC, no tendrán la posibilidad de elaborar objetos de aprendizajes con las distintas herramientas digitales que ahora mismo son lo que impacta y motiva al estudiantado, sin estos recursos las aulas se tornarían aburridas, desaprovechando los grandes beneficios que propicia la tecnología para mejorar la enseñanza y aprendizaje en la institución educativa.

Desde el punto de vista de Muñoz (2011), se debe considerar la tecnología como un instrumento propicio para la enseñanza del profesor y el aprendizaje del estudiante. En este caso el autor resalta la importancia de tener como aliado estratégico a la tecnología, pues cabe mencionar que a medida que avanza el tiempo es cada vez más necesario innovar las estrategias que el docente tiene que implementar para que el alumnado tenga un buen aprendizaje.

En este contexto la institución educativa no puede capacitar a los docentes en la elaboración de recursos digitales como imágenes, mapas, gráficos, audios, videos, videoconferencias, uso de aplicaciones, búsqueda de información detallada, ejercicios dirigidos, etc. más un sinnúmero de herramientas que harían de las clases más dinámicas

y provechosas, esto hace que los profesores carezcan de habilidades y competencias digitales para crear los materiales antes mencionados.

La escuela de educación general básica Fiscomisional Mons. Enrique Bartolucci está ubicada en la parroquia San José de Chamanga del cantón Muisne de la provincia Esmeraldas; cuenta con 11 docentes, 2 auxiliares de servicio y 330 estudiantes. Su infraestructura actual fue levantada tras el terremoto del 16 de abril del año 2016 la misma que fue derribada completamente y se compone de 15 aulas, un centro de computación con 40 computadoras y un laboratorio de ciencias.

El contexto socioeconómico de la mayoría de los estudiantes y sus familias es muy precario lo que obliga a la institución a cobrar valores económicos muy mínimos para que puedan costear sus estudios en esta escuela perteneciente al vicariato apostólico de Esmeraldas. La oferta educativa de la escuela es desde inicial 2 hasta el décimo año de educación general básica, además cuenta con la ayuda de un DECE que comparte el circuito 04 de distrito de educación Atacames – Muisne.

Cabe mencionar que el 80% de los docentes en la escuela Bartolucci tienen una edad superior a los 45 años, y esto causa cierta resistencia frente a las nuevas tecnologías, pues muestran temor y desacierto cuando se tocan temas que impliquen la implementación de las TIC para cumplir con sus tareas como docentes, entonces, casi siempre están buscando ayuda de terceros haciendo que muchas veces su trabajo dependa de otros, impidiendo que logren éxitos propios.

Según Onrubia (2005) y Martín et al. (2017) los ambientes de aprendizaje expuestos a la tecnología, propician nuevas metodologías de enseñanza y análisis sobre las prácticas pedagógicas que los docentes llevan en las aulas de clases, motivando a que las cátedras tengan un mayor potencial de aprendizaje en diferentes espacios de interacción, dándole importancia a las habilidades y competencias tecnológicas que debe tener un profesor para aplicarlas en la cotidianidad educativa de las cuales se beneficiaran mucho los estudiantes.

Esta problemática se ha podido evidenciar a través de la observación y revisión de las planificaciones que los docentes elaboran, donde se muestra que las clases preparadas son muy tradicionalistas dejando en claro que no se aprovechan las nuevas herramientas innovadoras que la tecnología y el mundo globalizado en el que vivimos actualmente

ofrecen, haciendo notorio que no se le da la debida importancia a la implementación y uso de las TIC para crear objetos de aprendizaje.

De acuerdo con Chisag, et al., (2017), todo recurso didáctico interactivo, ya sea auditivo, visual o gráfico, contribuye a despertar los sentidos del alumnado y la atracción por aprender, obteniendo así un aprendizaje significativo. De este modo los autores dan a entender que los procesos de enseñanza que empleen los docentes deben ir acompañados de las TIC, pues mejoraría la motivación del estudiantado porque el aprendizaje sería entretenido y obtendrían competencias digitales para la vida.

Es imprescindible atender el problema que tanto aqueja a la plana docente de la institución educativa, ya que solo de ese modo se podrá brindar una educación de calidad a los estudiantes con las competencias y habilidades necesarias para el mundo globalizado en el cual vivimos, con esto se espera preparar a los docentes para abrirse paso y conectarse a toda la información necesaria para el diseño de objetos de aprendizaje que facilitaran una mejor enseñanza.

La pregunta que guiará este proyecto, de acuerdo con el problema formulado que se intenta abordar es ¿Cómo generar recursos didácticos con las características de un objeto de aprendizaje con herramientas digitales?

### 3. JUSTIFICACIÓN

El diseño de objetos de aprendizaje con herramientas digitales mejorará el trabajo de los docentes en la institución educativa, logrando que los estudiantes asimilen un aprendizaje más entretenido adaptado al mundo globalizado de hoy. De acuerdo con Chan (2002) los objetos de aprendizaje son concebidos para producir conocimientos, habilidades, actitudes y valores y así suplir la carencia de quien lo usa. Entonces, podemos entender que si el docente maneja las herramientas digitales podrá brindar una mejor enseñanza.

La utilización de objetos de aprendizaje con herramientas digitales se encamina a mejorar la enseñanza del docente y el aprendizaje del alumnado logrando que las clases sean más provechosas, de este modo se podrá obtener mejores resultados en las prácticas pedagógicas que los docentes imparten dentro del aula de clase, estas herramientas que hoy en día se han convertido en un aporte en todos los ámbitos sociales serán las que mejoren la interactividad entre docente y alumno.

La capacitación docente en el manejo de las TIC es menester para lograr las competencias necesarias y poder brindar una educación de calidad tal como lo indica el Marco Legal Educativo (2012) Los docentes deben “Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo” (p.63). Siendo así el profesor pilar fundamental del proceso de aprendizaje de los estudiantes creando contenidos que fortalezcan los conocimientos adquiridos.

Esta propuesta es importante porque los objetos de aprendizaje son recursos que se disponen para ser reutilizado y compartido por cualquier usuario que lo encuentre en la web, lo mejor de esto, es que no necesitan invertir grandes cantidades de dinero y su compatibilidad para su uso en diferentes entornos virtuales de aprendizaje no generan problemas (Morales, et al, 2021, p.2). En este caso los docentes podrían disponer de un sin número de herramientas digitales.

Según Nuñez (2017), indica que los docentes tienen muchas herramientas digitales para planificar, evaluar y mejorar la enseñanza, pero también se ven obligados a dominarlos. De este modo el autor resalta el valioso aporte que los objetos de aprendizaje diseñados con herramientas digitales brindan en la práctica pedagógica, pero a la vez manifiesta que aquellos docentes deben tener un amplio conocimiento en el manejo de las TIC por lo que están obligados a capacitarse.

Diseñar objetos de aprendizaje a través de las herramientas digitales por parte del profesorado y llevarlos a la práctica en las aulas de clase, para que el alumnado cuente con recursos que hagan de su aprendizaje más interactivo, es la intención de la propuesta que se desarrollará en el siguiente proyecto integrador, con la finalidad de capacitar a todo el claustro de la escuela Mons. Enrique Bartolucci y brindar una educación de excelencia formando mejores alumnos.

Los beneficiarios directos de este proyecto serán principalmente los docentes de la Institución Educativa en mención que son quienes participarán directamente de esta metodología, y de este modo enriquecerán sus conocimientos en el diseño de objetos de aprendizaje con herramientas digitales, sin embargo, es necesario mencionar que indirectamente se beneficiarán los estudiantes que serán quienes reciban todos los saberes aprendidos por los docentes, pues experimentarán una nueva forma de dar y recibir las clases en las aulas.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo general**

OG.-Diseñar una propuesta de capacitación para el diseño de objetos de aprendizaje digitales con docentes de la Escuela de EGB Fiscomisional Mons. Enrique Bartolucci.

### **5.2. Objetivos específicos**

OE<sub>1</sub>.- Indagar sobre el diseño de objetos de aprendizaje con herramientas digitales en diferentes fuentes.

OE<sub>2</sub>.- Seleccionar las herramientas para el diseño de objetos de aprendizaje digitales

OE<sub>3</sub>.- Planificar los temas que se van a desarrollar en los talleres sobre el diseño de objetos de aprendizaje con herramientas digitales.

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1. Modelo pedagógico Constructivista**

El constructivismo es un modelo orientado para que las personas desarrollen su inteligencia comprendiendo el entorno en el que viven y puedan construir sus propios conocimientos a través de la experiencia que esta genera, y lo más importante es que el aprendizaje será más significativo porque serán construcciones desde el mundo y la vida real. En ese sentido tenemos que; el ser humano va desarrollando su inteligencia mediante la comprensión y construcción de hechos y fenómenos reales. (Piaget, 1983).

Desde el punto de vista de Chadwick (2001), considera que el enfoque constructivista es la construcción propia que produce la persona a través de la interacción social y su entorno. En esta ocasión el autor resalta como un individuo construye su propio conocimiento con tan solo interactuar con la sociedad en general y el medioambiente, entonces, la interacción social que tenga el individuo ayudará a dotarse de experiencias y poder tener un buen aprendizaje.

En la misma línea empleando las palabras de Fernández (2018), indica que en el enfoque constructivista el docente es un guía que provee las herramientas necesarias para que el alumno construya su propio conocimiento. De este modo el autor considera la importancia del rol que cumple el docente en el proceso de aprendizaje del alumnado, pues actúa como un mediador entre el conocimiento y el aprendizaje que se va a desarrollar dentro y fuera de clase, por lo que el constructivismo se refleja a lo largo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por último, según García (2021), el constructivismo son teorías que aseguran que, los individuos desarrollan su propia comprensión y conocimientos del mundo mediante su experiencia y la metacognición. En este caso el constructivismo y sus múltiples teorías que la respaldan hacen eco a la capacidad humana del pensamiento y la reflexión, ya que el hombre es el único ser que tiene dichas capacidades con las cuales interpreta el mundo real y desde ahí adquiere sus experiencias, por ende, construye su propio conocimiento y desarrolla un aprendizaje más significativo.

## **6.2. El rol docente frente a las TIC**

### **6.2.1. Definición de docente**

De acuerdo con La Real Academia Española (2014), en sus definiciones 1 y 2, el docente es aquel individuo que enseña y es relativo a la enseñanza. Sin duda alguna el docente es el encargado de instruir a cualquier individuo que pase por sus manos a lo largo de su carrera profesional, ya sea dentro o fuera de un salón de clase, pues enseñar es una vocación que adquiere con el pasar del tiempo y es lo único que lo apasiona, sin embargo, el ser docente implica retos como la formación continua y la autopreparación en todas las áreas, especialmente en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

### **6.2.2. Las TIC**

Teniendo en cuenta el amplio concepto que implican las TIC varios son los autores que tratan de definir las entre ellas podemos notar que: en la opinión de Panibra (2019), Las TIC son medios técnicos para procesar y transmitir información y comunicación de los seres humanos. En este caso se hace evidente lo valioso que son las TIC en la vida de las personas, pues estas herramientas tecnológicas están haciendo la vida más fácil y cómoda, por lo que es indispensable conocer todo lo que la tecnología ofrece y no es menos cierto que mientras avanza el tiempo esta se va actualizando más y más.

Es así como desde la posición de Linares (2019), Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son herramientas que hacen del aprendizaje más fácil porque se desarrollan varias destrezas, estilos y ritmos de aprender. Siendo así es necesario resaltar que la tecnología avanza a pasos agigantados en todos los ámbitos de los quehaceres del hombre, por lo tanto, en la educación las TIC cumplen con un rol importante, pues estas propician un sinnúmero de herramientas que hacen del aprendizaje más entretenido y fácil, por lo tanto, los docentes deben contar con las competencias necesarias en el manejo de las TIC.

### **6.2.3. Relación del docente con las TIC**

La relación entre el docente y las TIC en la actualidad necesariamente deben estar ligadas en el momento de trabajar tal y como lo hace notar López (2012), el docente debe facilitar e incentivar el uso de las tecnologías al alumnado, razón por la cual debe tener dominio de las mismas porque las TIC están haciendo de su labor algo complejo. Es necesario que todos los docentes tengan conocimientos en el manejo de las TIC para que puedan motivar al alumnado a conocer todo lo que estas herramientas ofrecen, de modo que se hace indispensable en el proceso de enseñanza que imparte el docente, pues debe mantener una relación permanente con la tecnología para que el alumnado experimente un aprendizaje más dinámico.

Desde el punto de vista de Oyarce (2016), sostiene que en la actualidad las TIC forman parte de las competencias básicas para la profesionalización del docente en el mundo. En este caso es necesario tener claro que el mundo actual en el que vivimos la tecnología predomina en todos los ámbitos en las que el hombre interactúa, por lo tanto, en lo educativo el docente deberá aprender el manejo de las TIC en su profesión para mejorar su práctica pedagógica.

Bajo el mismo contexto a juicio de Herrera, et al., (2018), la utilización de las TIC por parte del docente deberá impresionar al alumnado y ello facilitará y guiará su aprendizaje. Es preciso resaltar que el docente con su actitud innovadora utilizando las TIC deberá ser la fuente de motivación e inspiración para que su alumnado sienta un ambiente entretenido y por ende su aprendizaje sea satisfactorio, entonces, cabe recalcar que la labor docente deberá adaptarse al nuevo mundo globalizado actual.

### **6.2.4. Importancia de las herramientas digitales para los docentes**

Desde el punto de vista de López (2013), la labor docente va ligada a la utilización de herramientas digitales para el proceso de enseñanza – aprendizaje, por tal razón, es esencial el conocimiento sobre las mismas para dinamizar y flexibilizar las clases haciéndolas participativas y motivadoras para el alumnado. Bajo la concepción del autor se entiende que el uso de las herramientas digitales por parte del docente en las clases hará un cambio del ambiente educativo donde el alumnado podrá desenvolverse de mejor manera en las actividades escolares, pero para darse esto primeramente el docente deberá tener en cuenta la importancia de las tecnologías.

Siguiendo la misma línea teniendo en cuenta a Sandoval, et al., (2019) indican que el docente para su desarrollo profesional en el mundo tecnológico de hoy deberá contar con destrezas en el manejo de herramientas digitales. Es así como se puede notar la importancia que tienen las herramientas digitales para el docente, en este caso es indispensable para su carrera profesional en el cual el mundo está cada vez más modernizado, y la necesidad de estar a la vanguardia de la tecnología es un motivo para adquirir los conocimientos necesarios en dichas herramientas.

Urquijo, et al., (2019), considera que los docentes deben estar conscientes acerca de la importancia en el manejo de las herramientas digitales y estar a la vanguardia en las modernas tecnologías para hacer más asequible y accesible la educación al alumnado. De este modo los autores colocan al docente como el ente fundamental para el aprendizaje del alumnado, pues al tener competencias digitales claras podrá brindar una educación de calidad ya sea de forma presencial o virtual, en todo caso las clases tendrán que darse para todos los niños y niñas a su cargo.

Por su parte Lloclla, et al., (2021), considera que las herramientas digitales son utilizadas para crear contenidos, comunicarse y facilitar la interacción entre docente y estudiante. Cuando se trata de crear ambientes de aprendizajes más entretenidos para el alumnado, el docente deberá recurrir a las herramientas digitales para que la interacción entre ambos sea significativo y provechoso, pues es necesario que el docente diseñe objetos de aprendizaje acordes al tema, al entorno y a la situación en que se genere la clase.

### **6.2.5. Las TIC en el sistema de educación ecuatoriano**

La educación en el Ecuador debe irse innovando conforme avanza el tiempo para que los conocimientos que se vayan a impartir dentro del aula de clase, sea significativa para los estudiantes de las instituciones educativas públicas, privadas y fiscomisionales, para ello la integración de las TIC es indispensable, ya que en la actualidad la tecnología es la que está predominando en todos los ámbitos.

Para complementar esta idea se establece lo siguiente en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2011).

Art. 6.- Literal j.- El estado debe asegurar el acceso y el uso de las TIC en el proceso educativo.

Siendo entonces una obligación del estado ecuatoriano que la educación sea de calidad en el ámbito tecnológico, es menester que los docentes estén preparados para asumir retos y estar en formación continua para que los conocimientos que posea sean innovadores y cumplan con las competencias necesarias para enfrentar el mundo globalizado de hoy, y así mismo puedan brindar una educación de calidad a los estudiantes.

El currículo nacional (2016) manifiesta que entre una de sus reformas es el del perfil de salida del bachiller ecuatoriano que se da tomando en cuenta tres valores y una de ellas es la Innovación. De este modo el Ministerio de Educación pretende precautelar el profesionalismo del bachiller ecuatoriano, enmarcando su perfil de salida en valores fundamentales lo cual demuestra que las TIC están presentes en todo el proceso educativo. Para explicar los perfiles de salida del bachiller ecuatoriano se presenta la siguiente imagen. (Figura 2).

Somos justos porque:	Somos innovadores porque:	Somos solidarios porque:
<p>J.1. Comprendemos las necesidades y potencialidades de nuestro país y nos involucramos en la construcción de una sociedad democrática, equitativa e inclusiva.</p> <p>J.2. Actuamos con ética, generosidad, integridad, coherencia y honestidad en todos nuestros actos.</p> <p>J.3. Procedemos con respeto y responsabilidad con nosotros y con las demás personas, con la naturaleza y con el mundo de las ideas. Cumplimos nuestras obligaciones y exigimos la observación de nuestros derechos.</p> <p>J.4. Reflejamos y reconocemos nuestras fortalezas y debilidades para ser mejores seres humanos en la concepción de nuestro plan de vida.</p>	<p>I.1. Tenemos iniciativas creativas, actuamos con pasión, mente abierta y visión de futuro; asumimos liderazgos auténticos, procedemos con proactividad y responsabilidad en la toma de decisiones y estamos preparados para enfrentar los riesgos que el emprendimiento conlleva.</p> <p>I.2. Nos movemos por la curiosidad intelectual, indagamos la realidad nacional y mundial, reflexionamos y aplicamos nuestros conocimientos interdisciplinarios para resolver problemas en forma colaborativa e interdependiente aprovechando todos los recursos e información posibles.</p> <p>I.3. Sabemos comunicarnos de manera clara en nuestra lengua y en otras, utilizamos varios lenguajes como el numérico, el digital, el artístico y el corporal; asumimos con responsabilidad nuestros discursos.</p> <p>I.4. Actuamos de manera organizada, con autonomía e independencia; aplicamos el razonamiento lógico, crítico y complejo; y practicamos la humildad intelectual en un aprendizaje a lo largo de la vida.</p>	<p>S.1. Asumimos responsabilidad social y tenemos capacidad de interactuar con grupos heterogéneos, procediendo con comprensión, empatía y tolerancia.</p> <p>S.2. Construimos nuestra identidad nacional en busca de un mundo pacífico y valoramos nuestra multiculturalidad y multietnicidad, respetando las identidades de otras personas y pueblos.</p> <p>S.3. Armonizamos lo físico e intelectual; usamos nuestra inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.</p> <p>S.4. Nos adaptamos a las exigencias de un trabajo en equipo en el que comprendemos la realidad circundante y respetamos las ideas y aportes de las demás personas.</p>

Fig. 2. El perfil de salida del bachillerato ecuatoriano. (Currículo Nacional, 2016, p. 8).

El MINEDUC (2012) al considerar a los docentes como entes principales para la educación ecuatoriana incorpora las TIC para la labor pedagógica y capacita en cursos llamados TIC Aplicadas a la Educación. En esta ocasión los docentes al contar con el respaldo del MINEDUC para recibir cursos en el manejo de las TIC estaban comprometidos a mejorar sus competencias digitales y así mejorar sus prácticas pedagógicas en beneficio de los niños, niñas y adolescentes del país.

El curso estuvo implementado específicamente para el Magisterio ecuatoriano con el afán de suplir las necesidades tecnológicas que tenían los docentes y así estar a la vanguardia con las competencias necesarias que demanda la digitalización de los quehaceres diarios en todos los ámbitos de la vida moderna.

A continuación, se presenta los objetivos que se pretende alcanzar en el curso de TIC impartido por parte del Ministerio de Educación:

- Conocer las distintas herramientas tecnológicas.
- Conocer medios tecnológicos educativos.
- Conocer páginas para indagar por internet y compartir con el alumnado.
- Conocer herramientas para la labor docente.
- Preparar objetos de aprendizaje con herramientas digitales.
- Construir proyectos de aula.

La metodología se centró en los siguientes ejes.

1. Visión del docente y del estudiante del siglo XXI: Estudiante innovador y docente listo para los desafíos tecnológicos.
2. Visión global y constructivista: Docente mediador y estudiante constructor de conocimiento.
3. Primeros principios de instrucción: Activar los conocimientos previos para crear los nuevos.
4. Innovación basada en el uso de tecnologías: crear conocimientos de forma colaborativa a través de las TIC.

### **6.3. Objetos de Aprendizaje (OA)**

#### **6.3.1. Definición de Objetos de Aprendizaje**

Instituto de Ciencias de la Educación (2022) de la universidad politécnica de Valencia manifiesta en su obra que el término Objeto de Aprendizaje fue dicha por primera vez por Wayne Hodgins por época de 1992 y hasta fecha muchos autores siguen tomado el concepto para algo que se puede utilizar en el aprendizaje como soporte digital, muchos lo ven como “unidades de aprendizaje”, “cápsula de conocimiento”, “objeto de conocimiento” (p.4).

Antes de todo, la palabra “Objeto de Aprendizaje” es considerado como un elemento digital y no digital que se puede usar, reusar o referenciar para el aprendizaje bajo un soporte digital (Callejas, et al, 2011, p.178). Otros autores añaden al concepto con el uso de la inteligencia artificial para el uso en ambientes de enseñanza y aprendizaje (Downes, 2001).

En cambio, Lacasa, et al, (2005, p.12) manifiestan que el concepto de “Objetos de Aprendizaje” se rige bajo un modelo instruccional en la educación que puede atribuir a los ambientes de aprendizajes, también, añade la idea que los objetos de aprendizaje no se reducen a una regla computacional, ya que esta puede representarse de forma concreta y digital.

Para Novillo, et al (2018) manifiestan que los “Objetos de Aprendizaje” es considerado como recursos que van vinculado con la didáctica, la pedagogía y con el currículo que rigen en los centros escolares, con la intención que esta posibilite la accesibilidad, la reutilización y la interacción para que sea manipulados por docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje (p.148).

#### **6.3.2. Diseño de Objetos de Aprendizaje**

En la labor docente los recursos que se utilicen tendrán tendencias a ser mejor o no en cuanto a las practicas pedagógicas que imparte en una clase, siendo una necesidad ineludible el diseñar Objetos de Aprendizaje (OA) tal y como lo hacen notar Ossandón y Castillo (2006), quienes consideran que los objetos de aprendizaje son recursos que ayudan a mejorar la enseñanza – aprendizaje y si son perfeccionados con la tecnología se

obtienen aprendizajes más competitivos. De este modo los autores hacen notar que se puede obtener excelentes competencias de aprendizaje, si quien enseña está dotado de buenos reflejos tecnológicos y diseña objetos de aprendizaje a través de las herramientas digitales para lograr mayor motivación en las clases.

El diseño de los objetos de aprendizaje en muchos de los casos es complicado para docentes que no tienen conocimientos en las TIC por tal razón empleando las palabras de Rosanigo, et al. (2008) sostienen que son recursos elaborados en base a la tecnología para mejorar las actividades escolares. Sin embargo, para entender mejor el diseño de objetos de aprendizaje que manifiestan los autores es necesario utilizar el siguiente esquema que se mostrará a continuación. (Figura 1).

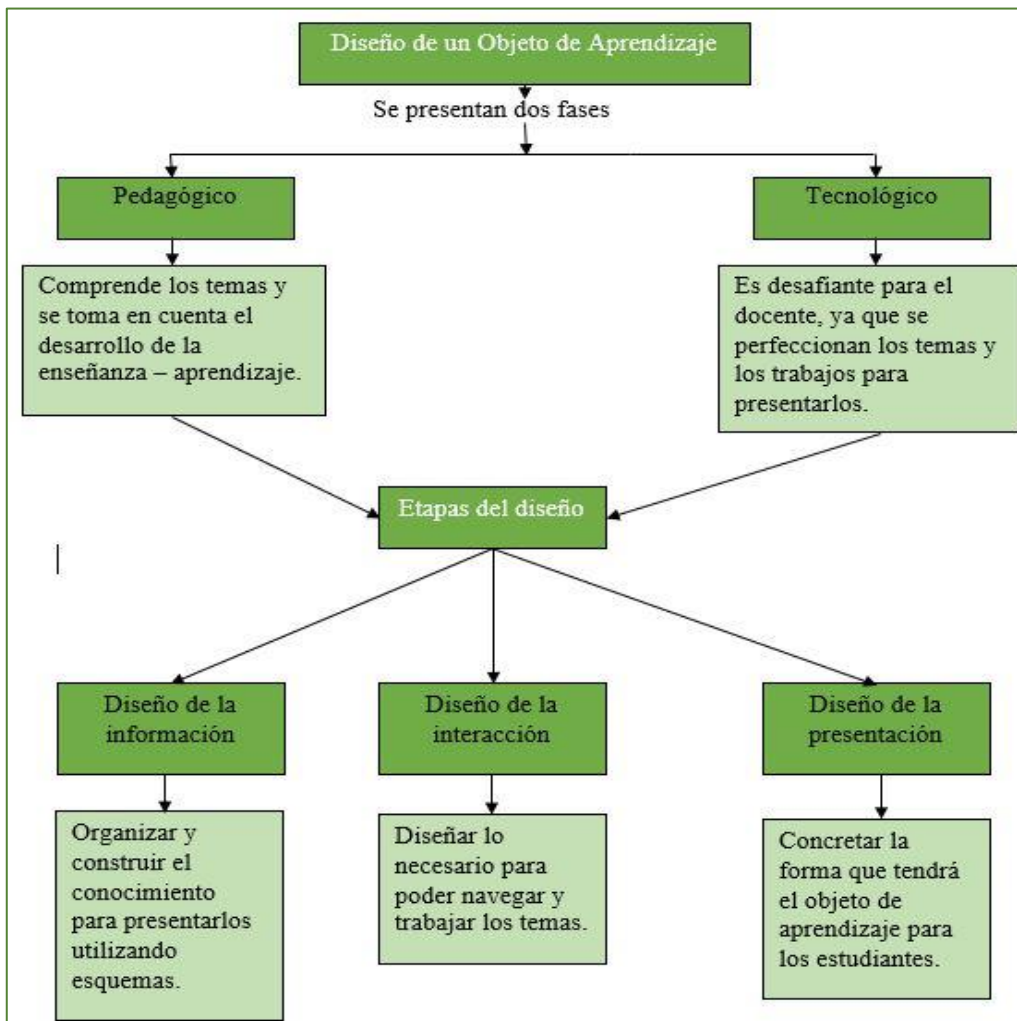


Fig.1. Diseño de un objeto de aprendizaje (Rosanigo, et al. 2008).

En el mismo contexto a juicio de Colome (2019) Los objetos de aprendizaje se crean para la interacción social y mejorar la enseñanza - aprendizaje. En este sentido cabe recalcar que el docente en particular tiene el compromiso personal de actualizar constantemente sus conocimientos acerca del manejo de las TIC, para que pueda elaborar los objetos de aprendizaje acordes a cada tema y así propicie ambientes dinámicos y entretenidos al alumnado, que esperan ser impresionados con recursos novedosos que les inspire a estudiar.

### **6.3.3. Características de los Objetos de Aprendizaje**

Las características de estos recursos dependerán mucho de la funcionalidad o propósito que se quiera darle en el proceso de enseñanza aprendizaje, hay varias versiones y propuesta en cuanto a esta, como, por ejemplo, Wiley (1999) manifiesta que en el diseño de los OA de debe tomar en cuenta 2 propiedades que son considerados importantes como: “la reusabilidad y granularidad”.

Vale aclarar el concepto de las dos propiedades que propone el autor mencionado. La reusabilidad se refiere a utilizar el objeto de aprendizaje en otro objeto similar a la necesidad, en cuanto a la granularidad, consiste en la adaptación de pequeñas unidades que se acoplan para el nuevo diseño de un objeto de aprendizaje.

Otros autores como Longmire (2000) y Latorre (2008) proponen más características más específicas para que un objeto de aprendizaje tenga todo lo necesario para que esta cumpla con su cometido en el aprendizaje como: flexibilidad, durabilidad, personalización, reutilización, adaptabilidad y modularidad (citado en Callejas, et al, 2011, p.178).

Además de cumplir con características en los objetos de aprendizaje, vale recalcar que la calidad de estos recursos también depende mucho de otros aspectos a tomar en cuenta que son necesarios para cumplir su propósito en el aprendizaje, según Marqués (1999) asegura se debe definir los siguientes criterios: “logro de metas pedagógicas, calidad de los contenidos temáticos, facilidad de uso, interacción con los contenidos y calidad del entorno audiovisual” (p.104).

## **7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **7.1. Planificación de la propuesta**

En este apartado, se muestra el proceso metodológico, en el que se elaboró la propuesta para el taller dirigido a los docentes de la Escuela de EGB Fiscomisional Mons. Enrique Bartolucci, referente a promover el uso de Objetos de aprendizaje con Herramientas Digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje; considerando que este tipo de talleres son importantes para fortalecer sus capacidades y habilidades en el uso de Tic. La propuesta de intervención tiene el nombre “Creación de Objetos de Aprendizaje con Herramientas Digitales”.

#### **7.1.1. Proceso metodológico**

Esta propuesta tiene como punto de partida el paradigma sociocrítico, el mismo que busca mejorar y dar respuesta a problemas específicos supliendo las necesidades del grupo de docentes en la escuela Mons, Enrique Bartolucci. Las contribuciones que parten del estudio comunitario y de la investigación participante tiene como objetivo promover las transformaciones en la forma de trabajar de los involucrados (Alvarado y García, 2008).

El taller se implementará inicialmente con una evaluación diagnóstica para determinar el nivel de cualidades que cada profesor tiene en el uso de herramientas digitales, posteriormente se ejecutará lo planificado en cada sesión aplicando su propio contenido y objetivo que ayudará a mejorar los conocimientos y habilidades de cada docente, por último, se realizará una evaluación final para conocer los logros alcanzados en cada participante.

Esta propuesta se empleará en la Escuela de EGB Fiscomisional Mons. Enrique Bartolucci de la parroquia Chamanga, cantón Muisne, provincia de Esmeraldas, quienes participarán en esta propuesta serán 10 docentes más un director y el facilitador de los talleres; los beneficiados de este programa serán directamente los docentes quienes recibirán conocimientos e información que mejoraran la forma de proponer y dar mejores jornadas de trabajo, los beneficiarios indirectamente serán los estudiantes los cuales recibirán clases más eficientes, animadas y menos monótonas.

Esta intervención se ejecutará a partir del primer quimestre del año escolar (2022-2023), de acuerdo con el cronograma establecido del Ministerio de Educación en el régimen

costa, la aplicación de la intervención tendrá una duración de dos meses iniciando desde el mes de octubre hasta el mes de noviembre y se lo realizará a través de 3 etapas (diagnóstico, desarrollo del programa y evaluación final) para orientar correctamente a los docentes.

Esto tendrá un total de 7 sesiones los cuales se darán los días viernes de cada semana partiendo desde las tres de la tarde hasta aproximadamente las cinco de la tarde, en la que irán planteadas los objetivos de cada temática a tratar, de la misma manera tiene el alcance de motivar el uso de herramientas digitales de forma colaborativa y dinámica para el fortalecimiento y mejora de sus habilidades en competencias digitales, esta metodología pretende mejorar la forma en que se dan las clases y dar acompañamiento de manera presencial logrando mejorar la enseñanza y aprendizaje.

Las sesiones serán teóricas prácticas con temáticas diferenciadas pero que a la vez servirán a la implementación de un proceso que ayudará a mejorar las labores pedagógicas de los docentes, para esto los temas serán minuciosamente seleccionados en favor del mejoramiento de las habilidades en la elaboración de objetos de aprendizaje utilizando herramientas digitales. De esta manera los temas a tratar en las sesiones se detallan en la temporalización.

### **7.1.2. Objetivos de la Propuesta**

#### **7.1.2.1 Objetivo General**

OG<sub>1</sub>.- Fomentar el uso de herramientas digitales mediante la ejecución de talleres de manera teórica y práctica para la creación de objetos de aprendizajes.

#### **7.1.2.2 Objetivos Específicos**

OE<sub>1</sub>.- Conocer el nivel de competencia en el manejo de herramientas digitales de los docentes.

OE<sub>2</sub>.- Ejecutar las sesiones con los contenidos que ayudarán a los docentes a crear objetos de aprendizaje con herramientas digitales.

OE<sub>3</sub>.- Determinar el nivel de aprendizaje adquirido en el proceso de capacitación de los docentes.

### **7.1.3. Temporalización**

Como es de conocimiento, la intervención va dirigida a los docentes de la Escuela de EGB Mons. Enrique Bartolucci en el primer periodo lectivo 2023 – 2024 y dado que inicia en el mes de mayo, se implementará durante 2 meses, desde mayo hasta junio. Este plazo de tiempo se ha considerado aprovechando que dentro de los primeros meses del año escolar los docentes están más atentos a las actividades que se desarrollan en las aulas de clases, de tal manera que, involucrarlos en este tipo de capacitaciones les motiva a continuar con la misma predisposición para mejorar sus cátedras.

En la sesión número 1 se tomará una prueba de diagnóstico a los docentes para conocer el nivel de competencias digitales que ellos poseen usando un test de evaluación y se dará una introducción y socialización de la propuesta, luego para la sesión número 2 se utilizará herramientas digitales como Power point para crear presentaciones y creaciones de OA, en la sesión 3 se desarrollarán ruletas de la alegría en power point, para la sesión 4 se realizan juegos de preguntas interactivas de opción múltiple en power point , siendo así, en la sesión 5 se establece el uso de Mindmeister para la creación de mapas mentales y así crear contenidos más interactivos y entretenidos, para complementar tenemos la sesión 6 en el cual desarrollaremos test de evaluaciones que se utilizarán en las clases en la plataforma Kahoot, por último en la sesión 7 se realizará la evaluación formativa para determinar el nivel de comprensión de los temas impartidos en todo el taller.

*Temporalización para la ejecución de la propuesta*

Etapas	Sesiones	Tema	Temporalización						
			Mes 1				Mes 2		
Diagnóstico			Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7
		Sesión 1	Prueba de diagnóstico	X					
Desarrollo	Sesión 2	Herramientas y objetos de aprendizaje para presentaciones en “power point”.		X					
	Sesión 3	Ruleta interactiva en “power point”.			X				
	Sesión 4	Juego de preguntas de opción múltiple en Power Point.				X			
	Sesión 5	Herramientas para crear mapas mentales o conceptuales “Mindmeister”					X		
	Sesión 6	herramientas para evaluación “Kahoot”						X	
Final	Sesión 7	Cierre del programa y evaluación							X

## MATRIZ DE PLANIFICACIÓN

<b>Sesión: 1</b>	<b>Tiempo</b>	<b>90 minutos</b>	
<b>Objetivo específico de la propuesta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el nivel de competencia en el manejo de herramientas digitales de los docentes.</li> </ul>		
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrastar el conocimiento actual sobre el uso y manejo de las TIC en el profesorado.</li> </ul>		
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba de diagnóstico</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Inicio:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palabras de bienvenida y presentación de los participantes del taller.</li> <li>• Socializar a los participantes sobre la finalidad de la sesión.</li> <li>• Dar indicaciones acerca del proceso de diagnóstico en línea a realizar.</li> </ul>	<b>Tiempo</b> <b>10 minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar a los participantes de forma oral sobre la importancia y los beneficios de las herramientas digitales. (Anexo 1).</li> <li>• Abrir el enlace y seguir las instrucciones para el diagnóstico <a href="https://www.totemguard.com/aulatotem/test-competencias-digitales-tic/">https://www.totemguard.com/aulatotem/test-competencias-digitales-tic/</a></li> <li>• Realizar la evaluación respondiendo las preguntas del cuestionario en línea.</li> </ul>	<b>60 minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Cierre:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificar la puntuación obtenida en la evaluación.</li> <li>• Reflexionar sobre la experiencia de ser evaluados en línea.</li> <li>• Comparar brevemente la evaluación escrita y la evaluación en línea.</li> </ul>	<b>10 minutos</b>
	<b>Recursos:</b>	Participantes y docente facilitador, Computadoras, internet, proyector, pizarrón, marcador, borrador, Material impreso (Anexo 1).	
	<b>Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responder oralmente si tenían algún conocimiento sobre las herramientas digitales. <b>(10 minutos)</b></li> </ul>	

<b>Sesión: 2</b>	<b>Tiempo</b>	<b>120 minutos</b>	
<b>Objetivo específico de la propuesta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecutar las sesiones con los contenidos que ayudarán a los docentes a crear objetos de aprendizaje con herramientas digitales.</li> </ul>		
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear contenidos y objetos de aprendizaje para presentaciones interactivas en power point.</li> </ul>		
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas y objetos de aprendizaje para presentaciones en “power point”.</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Inicio:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo y bienvenida.</li> <li>Indicarles a los participantes que en esta sesión se requerirá de mucha concentración y motivación para comprender la temática y realizar las actividades.</li> </ul>	<b>5 minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar y mostrar la presentación habitual de una clase en una hoja.</li> <li>Observar el video “Cómo hacer una presentación en Power point” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UzAHubCqyHo">https://www.youtube.com/watch?v=UzAHubCqyHo</a></li> <li>Elaborar en Power point la presentación anterior tomando en cuenta cada paso dado en el video.</li> <li>Observar el video sobre objetos de aprendizaje “Juego botella loca en Power Point” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wXpMzw4sCNU">https://www.youtube.com/watch?v=wXpMzw4sCNU</a></li> <li>Reflexionar sobre el video y resaltar las partes más interesantes.</li> </ul>	<b>90 minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Cierre:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyectar la presentación elaborada en Power Point y comentar acerca de la experiencia vivida.</li> </ul>	<b>15 minutos</b>
<b>Recursos:</b>		Participantes y Docente tutor, computadora, proyector, pizarra, videos, hojas bond, esfero.	
<b>Evaluación:</b>		-Insertar el objeto de aprendizaje “La botella loca” en la presentación de Power Point realizada anteriormente de una clase habitual. <b>(10 minutos)</b>	

<b>Sesión: 3</b>	<b>Tiempo</b>	<b>120 minutos</b>	
<b>Objetivo específico de la propuesta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecutar las sesiones con los contenidos que ayudarán a los docentes a crear objetos de aprendizaje con herramientas digitales.</li> </ul>		
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear objetos de aprendizaje para clases interactivas en power point.</li> </ul>		
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruleta interactiva en “power point”.</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Inicio:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bienvenida a los participantes.</li> <li>Explicar que en esta sesión se trabajara de manera individual para realizar las actividades planteadas.</li> </ul>	<b>10 minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colocar una ruleta de espuma Flex en el pizarrón, pedir a cada participante que haga girar la ruleta y cumplir con lo que indica el espacio donde señala la flecha.</li> <li>Comentar en la sala sobre la experiencia de jugar en la ruleta.</li> <li>Observar el video tutorial “Ruleta interactiva en Power Point” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tJbwvmJtrb4">https://www.youtube.com/watch?v=tJbwvmJtrb4</a></li> <li>Reflexionar sobre los beneficios que se pueden obtener con el objeto de aprendizaje del video.</li> <li>Colocar en una carpeta imágenes que utilizaría en una ruleta interactiva.</li> </ul>	<b>80 minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Cierre:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dibujar y colorear en una hoja la ruleta interactiva y las imágenes que utilizaría para una clase.</li> </ul>	<b>10 minutos</b>
<b>Recursos:</b>		Computadora, Ruleta de Fómix, dardos, hojas bond, colores, proyector, pizarra, videos tutoriales e internet	
<b>Evaluación:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Construir en Power Point la ruleta interactiva dibujada y coloreada en la hoja para crear una clase.</li> </ul>	<b>20 minutos</b>

<b>Sesión: 4</b>	<b>Tiempo</b>	<b>90 minutos</b>	
<b>Objetivo específico de la propuesta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecutar las sesiones con los contenidos que ayudarán a los docentes a crear objetos de aprendizaje con herramientas digitales.</li> </ul>		
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear objetos de aprendizaje para realizar evaluaciones interactivas en power point.</li> </ul>		
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juego de preguntas de opción múltiple en Power Point.</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Inicio:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bienvenida a los participantes.</li> <li>Indicar que en esta sesión se trabajara de manera grupal e individual las actividades que susciten.</li> </ul>	<b>Tiempo</b> <b>10</b> <b>minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formar grupos de 3 integrantes y compartir experiencias acerca de la elaboración de instrumentos de evaluación que utilizan en el aula.</li> <li>Realizar en cada grupo un instrumento de evaluación de cualquier asignatura y compartirlo en la sala para su respectivo análisis. <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar el video “juego de preguntas de opción múltiple en Power Point” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MczMihnIX4A">https://www.youtube.com/watch?v=MczMihnIX4A</a></li> <li>Reflexionar acerca de los beneficios que trae realizar el objeto de aprendizaje del video.</li> </ul> </li> </ul>	<b>50</b> <b>minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Cierre:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar individualmente un instrumento de evaluación que contenga 10 preguntas de opción múltiple en el ordenador.</li> </ul>	<b>20</b> <b>minutos</b>
<b>Recursos:</b>		Computadora, proyector, pizarra, videos tutoriales e internet.	
<b>Evaluación:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Construir un juego de preguntas de opción múltiple en Power Point con el instrumento de evaluación de 10 preguntas que elaboró anteriormente, siguiendo los pasos del video.</li> </ul>	<b>20</b> <b>minutos</b>

<b>Sesión: 5</b>	<b>Tiempo</b>	<b>120 minutos</b>	
<b>Objetivo específico de la propuesta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecutar las sesiones con los contenidos que ayudarán a los docentes a crear objetos de aprendizaje con herramientas digitales.</li> </ul>		
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear mapas mentales a través de la herramienta digital Mindmeister.</li> </ul>		
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas para crear mapas mentales “Mindmeister”</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Inicio:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bienvenida a los participantes.</li> <li>Explicar que en esta sesión se realizaran actividades de manera individual y se fomentara la creatividad y la reflexión.</li> </ul>	<b>Tiempo</b> <b>10 minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir un tema y hacer un mapa mental en una hoja.</li> <li>Observar el siguiente video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qkF8v-Wae5s">https://www.youtube.com/watch?v=qkF8v-Wae5s</a></li> <li>Comparar en la sala la manera tradicional de crear mapas mentales frente a la utilización de la herramienta digital Mindmeister.</li> <li>Realizar en Mindmeister el mapa mental creado en la hoja.</li> </ul>	<b>70 minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Cierre:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyectar en la sala el mapa mental realizado en Mindmeister.</li> </ul>	<b>20 minutos</b>
<b>Recursos:</b>		Computadora, proyector, pizarra, videos tutoriales e internet.	
<b>Evaluación:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Agregar a la sala de Google Classroom el mapa mental realizado en Mindmeister</li> </ul>	<b>20 minutos</b>

<b>Sesión: 6</b>	<b>Tiempo</b>	<b>90 minutos</b>	
<b>Objetivo específico de la propuesta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecutar las sesiones con los contenidos que ayudarán a los docentes a crear objetos de aprendizaje con herramientas digitales.</li> </ul>		
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear evaluaciones interactivas a través de la aplicación Kahoot</li> </ul>		
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>herramienta para evaluación “Kahoot”</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Inicio:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bienvenida a los participantes.</li> <li>Indicar que en esta sesión se harán actividades prácticas que fomenten el análisis y la reflexión individual.</li> </ul>	<b>Tiempo</b> <b>10 minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar un test de evaluación en una hoja.</li> <li>Observar el siguiente video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=_Uh7Fx2cgE8">https://www.youtube.com/watch?v=_Uh7Fx2cgE8</a></li> <li>Crear una cuenta Kahoot</li> <li>Crear en Kahoot el test realizado en la hoja.</li> <li>Realizar una práctica con el test creado.</li> </ul>	<b>60 minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Cierre:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionar sobre la experiencia de trabajar de forma interactiva en la aplicación kahoot.</li> </ul>	<b>10 minutos</b>
<b>Recursos:</b>		Computadora, proyector, pizarra, videos tutoriales e internet.	
<b>Evaluación:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Agregar el test creado en Kahoot a la sala de Classroom.</li> </ul>	<b>10 minutos</b>

<b>Sesión: 7</b>	<b>Tiempo</b>	<b>90 minutos</b>	
<b>Objetivo específico de la propuesta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar el nivel de aprendizaje adquirido en el proceso de capacitación de los docentes.</li> </ul>		
<b>Objetivo de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluar los procesos impartidos mediante el uso de las herramientas digitales</li> </ul>		
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cierre del programa y evaluación</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Inicio:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bienvenida a los participantes.</li> <li>Explicar a los participantes que por ser la finalización del taller serán evaluados de forma práctica e individual.</li> </ul>	<b>Tiempo</b> <b>10</b> <b>minutos</b>
<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresar en la sala el nivel de satisfacción que cada participante ha adquirido.</li> <li>Realizar y presentar una clase creando y utilizando uno de los objetos de aprendizajes con los que se trabajaron en las sesiones anteriores durante los procesos de capacitación.</li> </ul>	<b>60</b>
<b>Actividades</b>	<b>Cierre:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agradecer y motivar a los participantes para que sigan innovando conocimientos.</li> </ul>	<b>20</b>
<b>Recursos:</b>		Computadora, proyector, pizarra.	

## 7.2. Evaluación y Monitoreo

El proceso de evaluación de la propuesta de intervención se desarrollará de forma continua, tanto así que cada sesión tiene su propia evaluación; el monitoreo lo llevará a cabo el docente encargado para evidenciar y guiar el proceso de aprendizaje que se desarrollará de forma personalizada en los contenidos, metodologías y de esta manera verificar la aplicabilidad en el área educativa.

En términos generales, la evaluación de la propuesta permitirá alcanzar los objetivos propuestos tomando como sesión inicial un test diagnóstico que permitirá conocer el nivel de competencia en el uso y manejo de las TIC de cada participante, al final del proceso se realizará una evaluación final que determinará los resultados obtenidos en todo el taller, donde realizarán una clase virtual creando objetos de aprendizaje con herramientas digitales.

De cada sesión se pretende alcanzar un producto concreto creado por los participantes en esta capacitación, a continuación presento un cuadro donde se va a evidenciar el producto concreto de cada sesión:

<b>Etapas</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Evidencia</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>Diagnóstico</b>	Sesión 1	Resultados de la prueba diagnóstico	Rúbrica
	Sesión 2	OA: La botella loca	Rúbrica
<b>Desarrollo</b>	Sesión 3	OA: Ruleta interactiva de la alegría.	Rúbrica
	Sesión 4	OA: Juego de preguntas de opción múltiple.	Rúbrica
	Sesión 5	OA: Organizadores gráficos hechos en “Mindmeister”	Rúbrica
	Sesión 6	OA: Evaluaciones interactivas en “Kahoot”	Ficha de observación
<b>Final</b>	Sesión 7	Encuesta de satisfacción	Ficha de observación

## 8.- REFERENCIAS

- Alvarado, L. J., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, (9), 187-202. [file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-CaracteristicasMasRelevantesDelParadigmaSociocriti-3070760%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-CaracteristicasMasRelevantesDelParadigmaSociocriti-3070760%20(2).pdf)
- Callejas, M., Hernández, E. y Pinzón, J. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. *Revista Entramado*, 7(1), 176-189. <https://www.redalyc.org/pdf/2654/265420116011.pdf>
- Chadwick, C. B. (2001). *La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México), 31(4), 111-126. <https://www.redalyc.org/pdf/270/27031405.pdf>
- Chan, M. E. (2002). *Objetos de aprendizaje: una herramienta para la innovación educativa*. *Revista Apertura*, 2, 3-11. [http://files.telematicoseducativos.webnode.es/200000026-8384d847af/Objetos-de-aprendizaje-\(1\).pdf](http://files.telematicoseducativos.webnode.es/200000026-8384d847af/Objetos-de-aprendizaje-(1).pdf)
- Chisag, J. C. C., Lagla, G. A. F., Alvarez, G. S. V., Moreano, J. A. C., Pico, O. A. G., & Chicaiza, E. M. I. (2017). *Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC'S en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática*. *Boletín Redipe*, 6(4), 112-134. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119349>
- Colome, D. (2019). Objetos de aprendizaje y recursos educativos abiertos en educación superior. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (69), 89-101. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.69.1221>
- Downes, S. (2007), "What Connectivism is", Half an hour. <https://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html>

- Fernández Puma, W. J. (2018). El trabajo en grupo desde un enfoque constructivista. Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/311>
- García, L. S. (2021). *EL CONSTRUCTIVISMO*. Milenaria, Ciencia y arte, (17), 35-37. <http://www.milenaria.umich.mx/ojs/index.php/milenaria/article/view/131>
- Herrera, M. A., Fernández, D. C., & Seguel, R. C. (2018). *Percepción de los profesores sobre integración de TIC en las prácticas de enseñanza en relación a los marcos normativos para la profesión docente en Chilea*. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, 26, 163-184. <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/yD4CF5xGZKyfKyvghPMGQKN/?lang=es>
- Instituto de Ciencias de la Educación. (2022). Los objetos de aprendizaje como recurso para la docencia universitaria. Universidad Politécnica de Valencia. [https://www.aqu.cat/doc/doc\\_22391979\\_1.pdf](https://www.aqu.cat/doc/doc_22391979_1.pdf)
- Lacasa, P., Vélez, R. y Sánchez, S. (2005). Objetos de aprendizaje y significado. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 4(5), 1-13. <https://www.um.es/ead/red/M5/lacasa25.pdf>
- Linares, M. M. L. (2019). *Mitos y Realidades del Uso de las TIC en la Enseñanza del Inglés con Fines Específicos*. Revista de Lenguas Modernas, (30). <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/38985>
- López, J. M. S. (2012). *La práctica pedagógica de las tecnologías de la información y la comunicación y su relación con los enfoques constructivistas*. REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 10(1), 58-73. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3993838>
- López, M. M. (2013). *De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales*. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, (27), 1-15. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/275963>
- Lloclla Tirado, N. L., Merino Apaza, J. G., Murillo Milla, E. R., & Sánchez Pérez, M. F. (2021). *Herramientas digitales para la planificación de actividades del nivel primario en una educación a distancia*. Escuela de Educación Superior

Pedagógica Pública de Monterrico.  
<http://repositorio.monterrico.edu.pe/handle/20.500.12905/1875>

Marqués, G. (1999). Criterios para la clasificación y evaluación de espacios web de interés educativo. *Revista Educar*, 25, 95-111.  
<https://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/20717/20557>

Martín, M., Hernández, C. y Mendoza, S. (2017). Ambientes de aprendizaje basados en herramientas web para el desarrollo de competencias TIC en la docencia. *Perspectivas*, 2(1), 97-104. DOI: <https://doi.org/10.22463/25909215.1282>

Ministerio de Educación del Ecuador (2016). *Currículo Nacional*.  
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.  
[https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011\\_leyeducacionintercultural\\_ecu.pdf](https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf)

Ministerio de Educación del Ecuador (2012). *Marco Legal Educativo*.  
[https://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/ml\\_educativo\\_2012.pdf](https://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/ml_educativo_2012.pdf)

Ministerio de Educación del Ecuador (2012). *Programa de Formación Continua del Magisterio Fiscal*.  
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-aplicadas.pdf>

Morales, E., García, F., Barrón, A., Berlanga, A. y López, C. (s.f.). Propuesta de Evaluación de Objetos de Aprendizaje. {Universidad de Salamanca}. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/54532496/ID06-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1638217593&Signature=TuYcQDWMY8Gn8B~F-Q8E2iKW~~M4Bp-ADsN9j2qDwYnhYM~XF2U~I7R5jJfUKL2ev8t9jp1UjAbrQeg~m4ryb1beBzj14LMkUWKM46sH0FuoXQ2jRMn0sXMFG4GMUa5RBwJ~4IJ54k8~vYaheQHceIF8SXTO4IOP~yCV6J~6rMs2iJ4EZ1nUdkIkAALsxXNUgE2iSQVpUcgwKBKcN XUGbEDAESKL6FUCzO-ZcUEfAGZiU2cRSHI3zavdXakeBIEHZOUkrssFvbu7j9v9CN8k2944GinG1M5HZ1X4BBoWx6qzacXWck1or~1J9FFU96PVaouOmR5JY38rVGsU0FD9g&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA>

- Muñoz, M. (2011). El uso de las TIC en EMS. Visión de un grupo de profesores-estudiantes. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 6(5), 65-77. <http://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/view/47409/42672>
- Novillo, E., González, J. y Facuy, J. (2018). Objetos digitales de aprendizaje. En Guerrero, J., Rodríguez, A. y Facuy, J. (Eds.), *Herramientas pedagógicas para un proceso de enseñanza innovado* (pp. 147-170). Editorial UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14345/1/Cap.6-Objetos%20digitales%20de%20aprendizaje.pdf>
- Núñez, J. (2017). *Mediaciones Tecnológicas II.* , Fundación Universitaria del Área Andina. 2017. <file:///C:/Users/Personal/OneDrive/Documentos/Mediaciones%20tecnológicas%20II.pdf>
- Ossandón Núñez, Y., & Castillo Ochoa, P. (2006). Propuesta para el diseño de objetos de aprendizaje. *Revista Facultad de Ingeniería-Universidad de Tarapacá*, 14(1), 36-48. [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-13372006000100005&script=sci\\_arttext&tlng=p](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-13372006000100005&script=sci_arttext&tlng=p)
- Oyarce Cruz, M. J. (2016). *Tecnologías de información y comunicación, TIC y su relación con el desempeño docente con calidad en la Escuela Académica Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*, 2015. <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/4961>
- Panibra Quispe, H. A. (2019). *Uso de las TIC por el Docente y su relación con la Enseñanza-Aprendizaje en el área de Matemática de la Institución Educativa María Murillo de Bernal*, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. 2018. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9010>
- Piaget, J. (1983). *Psicología y pedagogía.* Ariel. <https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/Psicolog%C3%ADa%20y%20Pedagog%C3%ADa.pdf>
- Real Academia Española. (s.f.). Docente. En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado en 11 de enero de 2022, de <https://dle.rae.es/docente?m=form>

- Rosanigo, Z. B., Bianchi, G. S., & Saenz López, M. S. (2008). Diseño de objetos de aprendizaje. In *III Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/19081>
- Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia*. [https://www.um.es/ead/red/M2/conferencia\\_onrubia.pdf](https://www.um.es/ead/red/M2/conferencia_onrubia.pdf)
- Sandoval, G. R., Pech, G. D. R. A., & Herrera, V. H. G. (2019). *CAPITULO 5: Herramientas digitales para desarrollar habilidades de investigación en la formación docente*. DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO EN LAS HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES COMUNIDADES Y TRANSDISCIPLINA, 67. [https://www.researchgate.net/profile/Joaquin-Vazquez-Garcia/publication/349773942\\_Desarrollo\\_del\\_conocimiento\\_en\\_las\\_Humanidades\\_y\\_Ciencias\\_Sociales/links/604147cb92851c077f188f14/Desarrollo-del-conocimiento-en-las-Humanidades-y-Ciencias-Sociales.pdf#page=66](https://www.researchgate.net/profile/Joaquin-Vazquez-Garcia/publication/349773942_Desarrollo_del_conocimiento_en_las_Humanidades_y_Ciencias_Sociales/links/604147cb92851c077f188f14/Desarrollo-del-conocimiento-en-las-Humanidades-y-Ciencias-Sociales.pdf#page=66)
- Urquijo, S. L. S., Álvarez, J. F., & Peláez, A. M. (2019). *Las competencias digitales docentes y su importancia en ambientes virtuales de aprendizaje*. *Revista Reflexiones y Saberes*, (10), 33-41. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaRyS/article/view/1069>
- Wiley, D. (1999). Learning Objects and the New CAI: So what do I do with a learning object?, <http://opencontent.org/docs/instruct-arch.pdf>