

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA



TEMA:

**HERRAMIENTAS EDUCOMUNICATIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
GONZALO ZALDUMBIDE.**

Trabajo de investigación previo al título de Magíster en Tecnología e Innovación
Educativa

AUTOR:

Alvio Manolo Romero Ibujés

DIRECTORA:

Lucía Cumanda Yépez Vásquez

Ibarra, 2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003166764		
APELLIDOS Y NOMBRES:	ROMERO IBUJÉS ALVIO MANOLO		
DIRECCIÓN:	URUGUAY 2-27 Y ARGENTINA		
EMAIL:	amromeroi@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0988473532
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO:	HERRAMIENTAS EDUCOMUNICATIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA GONZALO ZALDUMBIDE.		
AUTOR:	ROMERO IBUJÉS ALVIO MANOLO		
FECHA: DD/MM/AAAA	6/04/2023		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO		
TITULO POR EL QUE OPTA:	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa		
ASESOR /DIRECTOR:	Dra. Lucía Yépez		

2. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 6 días del mes de abril de 2023

EL AUTOR:

Alvio Manolo Romero Ibijés.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

Conformidad con el documento final

Ibarra, 13 de febrero de 2023

Dra. Lucía Yépez
Decana
Facultad de Postgrado

ASUNTO: Conformidad con el documento final

Señora Decana:

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado HERRAMIENTAS EDUCOMUNICATIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA GONZALO ZALDUMBIDE del maestrante Alvio Manolo Romero Ibujés, de la MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	Firma
Tutora	MSc. María Belén Zambrano	
Asesor	MSc. Víctor Caranqui	

DEDICATORIA

El resultado de este trabajo va dedicado a Dios y de manera especial a toda mi familia, quienes han sido partícipes de inspiración en mi vida, soporte y equilibrio en momentos difíciles; a mis hijos David, Jazmanthy, su nacimiento ya sea por casualidad o causalidad, ha coincidido con la fuerza y entrega que he puesto en este trabajo investigativo. Sin duda ellos son lo mejor que me ha pasado en la vida.

A mi madre querida que está en el cielo; a quien considero mi ángel, mi guía, quien cuida cada paso trazado, a mi padre Manuel; quien juntamente a este ser especial que llamamos en la tierra “mamá” me apoyaron y contuvieron en los momentos malos y en los menos malos. Gracias por enseñarme a afrontar las dificultades sin perder nunca la cabeza ni morir en el intento.

Me han enseñado a ser la persona que soy, mis principios, mis valores, mi perseverancia y mi empeño. Todo esto con una enorme dosis de amor y sin pedir nada a cambio. Nunca dejaré de estar agradecido por esto.

A mi hermana Lilian quien me ha apoyado con sus palabras de sabiduría y compañía de manera incondicional.

Finalmente, a mis amigos y compañeros absolutos, quienes me han animado con sus palabras de superación y así poder llegar a la consecución de este proyecto, que firma una etapa más en mi formación como profesional.

Manolo

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud para quienes hicieron posible esta culminación de mi trabajo de titulación.

A la Universidad Técnica del Norte, reconocida institución a nivel del norte del país, por formar profesionales competitivos al servicio de toda la comunidad imbabureña. Así mismo, a la Facultad de Posgrado, con su Maestría de Tecnología e Innovación Educativa, representada por cada una de las autoridades y profesionales encargados de formar a nuevos profesionales maestrantes, acogiendo a estudiantes desde otras latitudes del territorio ecuatoriano.

A mi docente tutora MSc. María Belén Zambrano, sin usted y sus virtudes, su paciencia, constancia, este trabajo no lo hubiese alcanzado con éxito. Sus consejos fueron siempre útiles cuando no fluían las ideas consecuentes para escribir lo que hoy he logrado. Usted formó parte importante de esta historia con sus aportes profesionales que lo caracterizan. Muchas gracias por sus múltiples palabras de aliento, cuando más las necesité; por estar allí cuando mis horas de trabajo se hacían confusas. Gracias por sus orientaciones profesionales.

A la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, bajo el liderazgo acertado de sus autoridades; Lcdo. Jorge Chapi, Rector; MSc. Rebeca Viracocha Vicerrectora; quienes me brindaron las facilidades en el campo de la investigación con sus opiniones, experiencias y palabras de aliento que proyectan a una planta docente a ejercer un liderazgo basado en estrategias innovadoras pensadas en el bienestar común de los estudiantes.

Manolo.

Índice de Contenidos

RESUMEN	9
ABSTRACT	10
CAPÍTULO I	11
EL PROBLEMA	11
1.1. Planteamiento del problema	11
1.2. Antecedentes	12
1.3. Objetivos de investigación	14
Objetivo general	14
Objetivos específicos	14
1.4. Justificación	15
CAPÍTULO II	17
MARCO REFERENCIAL	17
2.1. MARCO TEÓRICO	17
2.1.1 El aprendizaje	17
2.1.2 El proceso educativo	18
2.1.4 Herramientas educomunicativas	19
2.1.5 Comunicación, Educación y Tecnología	20
2.2. MARCO LEGAL	26
CAPÍTULO III	28
3.1. Descripción del grupo de estudio	28
3.2. Enfoque y tipo de investigación	29
3.3. Procedimientos	29
CAPÍTULO IV	33
4.1. CONOCIMIENTOS SOBRE HERRAMIENTAS DIGITALES	33
4.1.2. Uso de herramientas virtuales	36

4.1.3. Conocimientos sobre herramientas virtuales.....	40
4.2. Percepción sobre herramientas digitales de educomunicación a los docentes.....	45
4.3. Herramientas educomunicativas para la enseñanza aprendizaje en los estudiantes.	53
CAPÍTULO V.....	54
PROPUESTA.....	54
Introducción	54
Finalidad y objetivos	54
Contenido	55
Modalidad	56
Valor Agregado Investigación	56
REFERENCIAS	59
ANEXOS	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Herramientas Educomunicativas	23
Tabla 2: Edad	33
Tabla 3: Medios de comunicación.....	40
Tabla 4. Uso frecuente de Herramientas digitales	44
Tabla 5. Matriz de entrevista	47
Tabla 6. Selección final herramientas educomunicativas	53
Tabla 6. Actividades de talleres.....	55
Tabla 7. Temas de talleres	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide, cantón Ibarra, provincia Imbabura.....	28
Figura 2. Nivel de Educación	34
Figura 3. Años de experiencia.....	35
Figura 4. Nivel clases impartidas	35
Figura 5. Recursos tecnológicos.....	36
Figura 6. Uso de herramientas educomunicativas en la enseñanza - aprendizaje.....	37
Figura 7. Herramientas Educomunicativas.....	38
Figura 8. Ventajas de la Educomunicación	38
Figura 9. Frecuencia de uso de herramientas digitales	39
Figura 10. Herramientas de contenido multimedia interactivo.....	41
Figura 11. Herramientas de evaluación de aprendizaje	41
Figura 12. Herramientas de gamificación.....	42
Figura 13. Herramientas de clases virtuales	42
Figura 14. Pizarras digitales	43
Figura 16. Murales colaborativos	43
Figura 17. Métodos de enseñanza - aprendizaje en estudiantes	44

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA

MAESTRIA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

HERRAMIENTAS EDUCOMUNICATIVAS EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA GONZALO ZALDUMBIDE

Autor: Alvio Manolo Romero Ibujés

Tutor: MSc. María Belén Zambrano Martínez

Año: 2022

RESUMEN

Las herramientas educomunicativas, representan nuevas tendencias en el campo tecnológico educativo, aseguran un proceso de enseñanza aprendizaje guiado, personalizado y eficiente, con el fin de transformar la educación virtual de los establecimientos educativos nacionales, regionales y locales del Ecuador. En la actualidad las herramientas educomunicativas, no son las mejores aliadas en la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, por tener un déficit en conectividad y equipamiento tecnológico; a esto se suma, el desconocimiento de la utilidad de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). En tal virtud, se pretende mejorar y fomentar la formación permanente de los profesionales de la educación en esta institución; por consiguiente, fortalecer la educación y comunicación centrado en el perfeccionamiento, dominio de las herramientas educomunicativas y de esa manera mejorar los resultados del aprendizaje. Para alcanzar los objetivos en esta investigación su enfoque mixto, integraron métodos cuantitativos y cualitativos, incluyendo fuentes documentales como entrevistas y encuestas, para el avance de la investigación. Es así que surge la necesidad de un estudio de investigación al problema, el mismo que sugiera posibles soluciones. Así, emergen preguntas como: ¿cuáles son los conocimientos y herramientas digitales que pueden aplicarse en esta institución? ¿cuál es la percepción y el programa de capacitación que se aplicará? Los resultados, evidenciaron que, luego de la capacitación y asistencia a los talleres, los docentes participantes hicieron uso de las herramientas educomunicativas, como mecanismos innovadores dentro del aula con los estudiantes. El objetivo de la investigación fue: Desarrollar un programa de capacitación para los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, sobre el uso de herramientas digitales en la educomunicación, período 2021-2022.

Palabras clave: Herramientas educomunicativas, comunicación, educación, tecnología e innovación.

**TÉCNICA DEL NORTE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL
MASTER'S PROGRAM IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND
INNOVATION**

**MASTER'S DEGREE IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND
INNOVATION**

**EDUCOMMUNICATIVE TOOLS IN THE TEACHING-LEARNING
PROCESS IN THE STUDENTS OF THE GONZALO ZALDUMBIDE
EDUCATIONAL UNIT.**

Author: Alvio Manolo Romero Ibujés

Tutor: MSc. María Belén Zambrano Martínez

Year: 2022

ABSTRACT

Educommunicative tools represent new trends in the field of educational technology, they ensure a guided, personalized and efficient teaching and learning process, so as to transform virtual education in national, regional and local educational institutions in Ecuador. At present, the educational-communicative tools are not the best allies in the Gonzalo Zaldumbide school of the Lita town, due to a deficit in connectivity and technological equipment; in addition, there is a lack of knowledge about the usefulness of virtual learning environments (EVA). In that reason, it is intended to improve and promote the permanent training of education professionals in this one; consequently, to strengthen education and communication focused on the improvement, mastery of Educommunicative tools and thus improve learning outcomes. To achieve the objectives in this research its mixed approach, integrated quantitative and qualitative methods, including documentary sources such as interviews and surveys, to advance the research. thereby, the necessity for an educative research to the problem arises, the same that suggests possible solutions. So, questions such as: what are the knowledge and digital tools that can be applied in this institution? what is the perception and the training program to be applied? The results showed that, after the training and attendance to the workshops, the participating teachers made use of the Educommunicative tools as innovative mechanisms in the classroom with the students. The objective of the research was: To develop a training program for teachers of the Gonzalo Zaldumbide Educational school in Lita town, on the use of digital tools in Educommunication, period 2021-2022.

Key words: Educommunication tools, communication, education, technology and innovation.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

A nivel mundial, la educomunicación ha crecido conjuntamente con las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), principalmente vinculadas a la creación de nuevas herramientas educativas. Por tal razón, han sido desarrolladas para la formación de los educandos y su desempeño en el estudio y la investigación.

El avance tecnológico y la innovación educativa se comunican constantemente mediante las herramientas educomunicativas, en una sociedad digitalizada y por consiguiente en los procesos académicos y profesionales tanto en estudiantes como en docentes respectivamente.

Así mismo Aguaded (2002) menciona que: “si somos capaces de poner en marcha mecanismos de educación para los nuevos retos de la comunicación, podremos hablar con propiedad de una sociedad donde los recursos tecnológicos se ponen al servicio del ser humano” (p. 3)

A nivel de América, las competencias digitales conjuntamente con las herramientas educomunicativas, deben impartirse y obtener una formación académica orientada a las nuevas tendencias en el campo tecnológico educativo, con esto se llegará a una mejora e innovación en los nuevos procesos de enseñanza aprendizaje (PEA) en estudiantes y docentes.

En lo que se menciona a nivel nacional, las herramientas educomunicativas aseguran un PEA guiado, personalizado y eficiente, con el fin de transformar la educación virtual de los establecimientos educativos nacionales, regionales y locales del Ecuador, en innovadores de la tecnológica educativa.

En la actualidad las herramientas educomunicativas, no son las mejores aliadas en la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, por tener un déficit en conectividad y equipamiento tecnológico; a esto se suma, el desconocimiento de la utilidad de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). En tal virtud, se pretende mejorar y fomentar la formación permanente de los profesionales de la educación en esta

institución; por consiguiente, fortalecer la educación y comunicación centrado en el perfeccionamiento, dominio de las herramientas educacionales y de esa manera mejorar los resultados del aprendizaje.

Es así que surge la necesidad de un estudio de investigación al problema, el mismo que sugiera posibles soluciones. Así, emergen preguntas como: ¿cuáles son los conocimientos y herramientas digitales que pueden aplicarse en esta institución? ¿cuál es la percepción y el programa de capacitación que se aplicará? Todo esto dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita.

1.2. Antecedentes

Partimos del estudio sobre la educación en entornos digitales de (Laverde y Arias Vallejo, 2016), el cual permitió identificar una variedad de herramientas educacionales, las mismas que serán necesarias para el aprendizaje en el aula de forma sincrónica o asincrónica; todo esto tomando como referencia la enseñanza de las tecnologías de información y comunicación, para la ejecución de procesos educacionales que permitan una innovación en entornos virtuales de aprendizaje.

Por otra parte, existen investigaciones realizadas en formación académica y PEA, tanto de educandos como docentes, conjuntamente con el uso de herramientas tecnológicas educativas e innovadoras con medios de comunicación. Daza (2010) menciona que:

La relación entre educación y comunicación ha sido objeto de muchos estudios, propuestas, compilaciones, investigaciones formales y aplicadas, modelos pedagógicos, guías y materiales de análisis, que después de varias décadas constituyen un antecedente valioso como punto de partida hacia cualquier innovación en este aspecto (p. 2).

Estas investigaciones previas, conllevan a una práctica docente acorde con la calidad de enseñanza y sus beneficios de conocer nuevas herramientas educacionales para el aprendizaje en los estudiantes, considerando lo mencionado; se pueden incorporar planes de estudio y la utilización de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, de

esta manera se contribuiría al fortalecimiento de aprendizaje y progreso en el conocimiento pedagógico digital (*op cit.*).

Adicional, las TIC ofrecen un apoyo importante para este propósito de PEA, con un enfoque basado en competencias digitales innovadoras, además fortalece procesos de interacción en la formación de entornos virtuales y contextos diversos que ayudan a la concreción de saberes. Por ende, el trabajo colaborativo coadyuva al rompimiento de una estructura tradicional que se vive en las aulas con los diferentes actores (Aguilar, 2012).

Una investigación realizada por (Díaz, 2015), referente a educomunicación, menciona a la interrelación de la comunicación y la educación para el aprendizaje como una dinámica pedagógica y de avance tecnológico en el uso de las herramientas educomunicativas, redes telemáticas y la televisión las cuales constituyen un pilar fundamental en la creatividad y desarrollo cognitivo de calidad educativa en estudiantes a nivel del norte del país.

Con este trabajo de investigación se concluye que la educomunicación pretende ser una alternativa pedagógica de apoyo a la enseñanza - aprendizaje en el sistema regular de la educación, utilizando las TIC como medio que permita formar estudiantes críticos, creativos y fomentar el conocimiento tecnológico a nivel del norte del país.

Por otra parte, uno de los proyectos realizados en el Centro de Educación Inicial “Rafael Suarez” de la ciudad de Ibarra por (Ponce, 2014) menciona que la optimización del uso de las TIC como herramientas educomunicativas pedagógicas y de evaluación, mejoran la calidad de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, donde se desarrolla el aspecto cognitivo e intelectual, proporcionando un ambiente de afectividad, que favorece a la imaginación, creatividad, esfuerzo y dedicación en los educandos. Este concluye que, los estudiantes y docentes necesitan el uso e innovación de técnicas pedagógicas en su enseñanza, para motivar y despertar el interés e iniciativa en el uso de las Tecnología de Información y Comunicación para que estimule su aprendizaje en todas las áreas del conocimiento.

En el mismo sentido, se debe resaltar, la relevancia que adquiere la temática a tratar en la presente investigación; dentro de la normativa legal educativa; con respecto a lo anterior. La Constitución de la República de Ecuador (2008), en el Art. 347, numeral 8, establece que será compromiso del estado “incorporar las tecnologías de la información

y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales”. La Ley Orgánica de Educación Intercultural, con fecha 11 de febrero del 2011, en su Art. 6 respalda el uso de las TIC en los procesos educativos para el desarrollo de actividades productivas o sociales.

1.3. Objetivos de investigación

Objetivo general

- Desarrollar un programa de capacitación para los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, sobre el uso de herramientas digitales en la educomunicación, período 2021-2022.

Objetivos específicos

- Determinar los conocimientos que tienen los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, sobre las herramientas digitales para la Educomunicación.
- Diagnosticar la percepción de los docentes sobre el uso de herramientas digitales en la educomunicación.
- Clasificar las herramientas digitales para la educomunicación, que pueden aplicar los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita.
- Diseñar un programa de capacitación para los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, sobre el uso de herramientas digitales en la educomunicación.

1.4. Justificación

La aplicación de herramientas educomunicativas en los diferentes ámbitos educativos, ha sido parte fundamental y de relevancia sobre todo en los tres últimos años, a raíz del contexto social que se vivió, a nivel mundial, con el tema de la Covid 19. Las clases presenciales debían trasladarse a la virtualidad y en tal sentido, la educación y la comunicación aparecen para reforzar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Cabe resaltar que, el desarrollo de la presente investigación se alinea a las normativas presentes en los diferentes cuerpos legales que rigen la carrera educativa en el Ecuador. Es así que el Plan de Creación de Oportunidades 2021 -2025 incluye entre sus objetivos promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas (Secretaría Nacional de Planificación, 2021)

La educomunicación es un tema de importancia en todos los entornos, al permitir a los estudiantes desarrollar sus habilidades de conocimientos tecnológicos, donde se interactúa con herramientas que presiden el estudio académico con sus aplicaciones multiplataforma en la enseñanza aprendizaje de los educandos e investigadores en general. Barbas Coslado (2012) menciona:

La educomunicación es un campo de estudios teórico-práctico que conecta dos disciplinas: la educación y la comunicación. Tras el interés e impulso inicial de los años 70 y 80, la educomunicación se convierte en un campo de estudios heterogéneo y plural (p. 2).

La comunicación como lo representa Kaplún (1999) “(...) se trata de abrir canales de comunicación en los educandos a partir de los cuales se socialicen los productos de su aprendizaje” (p.5). Esto debidamente accionado con la capacitación relevante de los docentes para su innovación tecnológica y promocionar una educación de calidad y calidez bajo una estética de experiencia en didáctica educativa tecnológica.

La selección de las herramientas educomunicativas, para la capacitación de docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide, requiere fomentar la aplicación de recursos tecnológicos para lograr una enseñanza aprendizaje de excelencia educativa, además de formar profesionales pedagogos especializados, tanto en el manejo de la herramienta educomunicativas, como en el ámbito laboral docente.

La investigación a desarrollarse propone, como principales beneficiarios de este estudio, a los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide que, al estar inmersos en el desarrollo en innovación en las TIC del ámbito educativo, se ilustrarán sobre uso y aplicación de herramientas que permitan la calidad de enseñanza en la institución.

El aprendizaje de las TIC en el mundo actual en toda su complejidad, demanda una educación distinta y basada en elementos colaborativos de tecnología donde han cambiado las formas en las que los niños, niñas y jóvenes experimentan con la ayuda de las Tecnologías de Información y Comunicación en las llamadas sociedades del conocimiento. Ello implica una transformación en los sistemas educativos para avanzar hacia modelos más constructivistas que ponen en el centro al estudiante y potencian su habilidad para aprender en un ambiente interconectado y cooperativo. (Aguilar, 2012).

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1 El aprendizaje

Como mencionan: Abreu, Naranjo, Rhea, y Gallegos (2016), el Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA) debe garantizar la educabilidad en los estudiantes, quienes, motivados a través de clases dinámicas, estimulen el interés por una búsqueda constante de conocimientos y de esta manera alcancen a desarrollar sus habilidades y destrezas, mismas que ayuden en la resolución de problemas en todas las instancias de la vida.

Para Castellanos et, al., (2001) alcanzar este tipo de aprendizaje, conlleva a un desarrollo íntegro del ser humano, dueño de sus reflexiones en concordancia con las destrezas y habilidades intelectuales, las mismas que ofrecen una innovación en el PEA. Adquirir estos conocimientos contribuye a la transformación de un ser dependiente a otro totalmente independiente.

De acuerdo con los PEA en las instituciones educativas, los estudiantes necesitan tener espacios adecuados, ambientes de trabajo contextualizados, para que puedan adquirir dominio en las competencias básicas como: lectura comprensiva, reflexiva y crítica, escritura y dominio de las competencias matemáticas, en otras palabras; el aprendizaje se dinamiza junto a la creatividad que los educandos deben mantener a lo largo de su vida, formando en ellos seres totalmente proactivos dentro de la sociedad.

Uno de los aportes de investigación de Addine, et al., (2004) refiere que los estudiantes todo el tiempo están aprendiendo, es decir; el contexto que les rodea es relevante en los procesos académicos, están indagando, cuestionando, argumentando, en base a conocimientos adquiridos y lo complementan con nuevas hipótesis o formulación de problemas, para la resolución de los mismos. En tal virtud, los niveles de concreción escolar, constituyen un mecanismo concluyente en la formación de la idiosincrasia, que debe ser estimulada por el docente dentro de una clase dinamizadora.

2.1.2 El proceso educativo

El proceso educativo (PE), como lo menciona Ramos, Rhea, Pla, y Abreu (2017), es de carácter sistemático, profesional, que integra acciones formativas, hacia la búsqueda de soluciones a problemas cotidianos. Por lo tanto, van encaminadas a fortalecer la personalidad, fomentar valores, desarrollar facultades físicas, intelectuales, espirituales, es decir, que se sustenten en un sistema didáctico pedagógico.

Ahora bien, el PE debe guardar una correlación de responsabilidad, entre los actores educativos; docentes, estudiantes, padres de familia; según refiere el artículo Art. 26 de la LOEI, responsabiliza a las personas, las familias y la misma sociedad, de participar en el quehacer educativo, la educación en el Ecuador es un derecho que los ciudadanos ejercen a lo largo de su vida y para el Estado será una obligación ineludible e inexcusable.

En tal sentido, la familia debe mostrar interés en cuanto al rendimiento académico del estudiante, asumir su rol copartícipe entre la escuela y su entorno, comprender que la educación no solamente está basada en números (calificaciones), sino en aprendizajes significativos y contextualizados, saberes que aporten valor en el quehacer diario de los educandos.

2.1.3 La didáctica y el proceso de enseñanza-aprendizaje

La educación, como ciencia, se respalda en un sistema teórico, casi perfecto, en constante crecimiento e incorpora definiciones, categorizaciones, leyes y principios, cuyo desarrollo investigativo reúne las experiencias de contexto dentro el aula, en relación con el perfeccionamiento constante e integral de los estudiantes (Abreu, Gallegos, Jácome y Martínez, 2017).

La didáctica se encuentra vinculada con otras ciencias que busca mejorar el PEA, conserva su peculiaridad y atributo propio, por consiguiente la pedagogía como ciencia, organiza, socializa, orienta e integra a un proceso investigativo de índole educativo, con la finalidad de encontrar las posibles soluciones ante los problemas detectados en el ámbito académico; tomando en cuenta el factor físico-emocional tanto de docentes como estudiantes; los primeros porque cumplen el rol de guías y los segundos como sujetos de su auto aprendizaje durante toda su vida, en concordancia con

sus metas y propósitos de vida dentro de un determinado grupo social (Abreu, Gallegos, Jácome y Martínez, 2017).

2.1.4 Herramientas educomunicativas

Con el deseo de competir e innovar constantemente, los educadores se capacitan en herramientas tecnológicas que brindan estrategias estimulantes y emocionantes para los nativos digitales de esta época; las múltiples ventajas que ofrece Internet y las TIC, en la actualidad, junto con estrategias metodológicas y pedagógicas, permiten a los docentes adaptarse dentro de un enfoque educativo innovador, que optimiza los medios basados en recursos audiovisuales, logrando así promover conocimientos especializados para los estudiantes.

Es así que, las TIC son herramientas indispensables en esta época moderna, en donde los procesos académicos de los estudiantes han revolucionado o han dado un giro trascendental con respecto a innovación del PEA, promoviendo la creatividad de los educandos y la manera como procesan e interpretan la información (Aguilar, 2012a).

De acuerdo con Hinojo y Fernández (2012),

“(…) refieren sobre la capacidad de fusionar las TIC con la educación, trae consigo múltiples beneficios; conocimientos remotos de diferentes lugares y la forma creativa e innovadora de transformar la enseñanza tradicional a una que se ajuste a las necesidades de esta generación”.

En otras palabras, las TIC en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ayuda a los docentes a desarrollar clases creativas y potenciar el uso de nuevas herramientas educomunicativas, para la reinención del trabajo dentro del aula.

Por lo tanto, las directrices en materia de educación, que incluyen a las TIC como elemento regulador de vital importancia, no pueden desentender que las actuales generaciones están al margen de una sociedad digital y su constante evolución... pues no se trata solo de acceder a las TIC, sino de interiorizar su uso responsable y significativo para temas educativos (Gross & Contreras, 2006).

2.1.5 Comunicación, Educación y Tecnología

La comunicación y la educación van de la mano en todos los aspectos académicos de una institución; ninguna puede actuar por separado, para enseñar es necesario comunicar. Sin embargo, en lo que se refiere a estos temas mencionados, se puede apreciar que su vínculo se establece en el mismo momento de transferir conocimientos, labor asignada a la comunidad educativa que comprende, estudiantes, padres de familia y docentes.

(Julio y Carmen, 2007), mencionan que las herramientas comunicativas han transformado la noción de comunicación e innovado las diferentes cualidades y usos que se han fusionado para una interacción de las personas.

En la actualidad, la acción mutua que establecen las herramientas comunicativas son de vital importancia, puesto que los constantes cambios tecnológicos, se innovan vertiginosamente; trayendo consigo novedosas aplicaciones y recursos digitales tales como: herramientas colaborativas, de evaluación, de clases en línea, de gamificación y la integración de mensajería en telefonía celular, se convierten, en instrumentos que propician la conexión e interacción de la sociedad, todo esto enfocado en el ámbito educativo (Julio y Carmen, 2007).

La enseñanza actual está sustentada en teorías importantes como: el conductismo, cognitivismo y constructivismo, las mismas que participan una de otra para reforzar los procesos de aprendizaje hacia los estudiantes. Ahora bien, en este sentido, para el conductismo, las conductas humanas y sus comportamientos pueden ser modificados tras un proceso de estímulo, respuesta y refuerzo que finaliza con el aprendizaje de los individuos (Barón, 2016).

En educación, las teorías de aprendizaje siguen vigentes y se apoyan unas con otras, así también aparece el conectivismo, para proveer en cierto modo soluciones a las deficiencias generacionales en cuanto al aprendizaje; por mencionar una: la generación Z o millennial, la característica más importante de este grupo mencionado se encuentra en la disminución de la habilidad de retener información o mantener la concentración y se podría corregir, mediante la implementación de herramientas educomunicativas, donde el proceso de aprendizaje involucra la parte motivacional del individuo y según

los conceptos conductistas, estas partes pueden ser reforzadas positivamente, para alcanzar aprendizajes significativos. (Sánchez-Pacheco et al., 2020)

En la virtualidad y sus diversos entornos, aparecen las herramientas tecnológicas apoyadas con las teorías del conectivismo y las antes mencionadas, como elementos de apoyo e intercambio de comunicación, ya sea de forma síncrona o asíncrona; en tal virtud, es necesario señalar el análisis de cada una de ellas, desde las más comunes como son:

Genially (herramienta de diseño y presentación)

Es una herramienta educomunicativa informática, tanto para docentes como para educandos, pues permite dinamizar los contenidos curriculares saliendo de lo tradicional a lo creativo e innovador. En el mismo sentido, también ayuda a los educadores en la creación de sus propios contenidos web, de un manera práctica y sencilla aún sin que tengan los conocimientos técnicos de diseño o programación web. El profesional en educación sólo debe centrar los conocimientos obtenidos en su carrera docente, para de esta manera incluir ciertos elementos dinamizadores de los aprendizajes dentro del aula, en el cual interactúa de forma amigable, fácil y sencilla en su interfaz de usuario.

Una de las razones que agrega valor a esta herramienta en el uso, es porque es una interfaz dinámica y sencilla, es decir amigable con el usuario en los diferentes entornos virtuales. En el campo de la educación, tanto los profesionales docentes como los estudiantes, hacen uso de esta herramienta para innovar sus actividades pedagógicas dentro y fuera del aula.

Kahoot (Herramienta de Evaluación)

Una de las plataformas interactivas en línea es Kahoot, herramienta digital de acceso libre y gratuito, que permite a los usuarios y más aún, a profesionales en educación y estudiantes, las opciones de aprender a través del diseño, creación y realización de cuestionarios en línea, de tal forma que los educandos puedan interactuar con facilidad, desde cualquier dispositivo tecnológico disponible y responder las preguntas planteadas por el educador.

Esta aplicación en línea, aparte de ofrecer diversidad de opciones evaluativas, permite establecer una relación más dinámica, entre el entorno virtual y los estudiantes,

al momento de interactuar con las propuestas de evaluación realizadas por los docentes; es decir, a los profesionales les provee la oportunidad de innovar los recursos o materiales didácticos que se utiliza en el aula.

Teams (Herramienta de Clases en línea)

Microsoft Teams, es una plataforma para fortalecer el trabajo colaborativo, su función es ayudar a impulsar la transición de aprendizaje híbrido u online, síncrona y asíncrona, en el ámbito educativo. Genera confianza con herramientas de aprendizaje remoto; así también, trae consigo tareas multifuncionales. De esta manera, Microsoft Teams está integrado con un gran número de aplicaciones tradicionales de Microsoft Office 365, que permite compartir: documentos, llamadas y reuniones de audio y video.

Whiteboard (Herramientas pizarra digital)

Microsoft Whiteboard es una pizarra digital, que interactúa o ayuda dinamizando el trabajo en equipo, reuniones de trabajo en tiempo real, lluvia de ideas y la planificación oportuna de talleres educativos. En tal sentido, hace atractivo las opciones interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje dirigido a los estudiantes.

Una de las ventajas del uso de esta herramienta es que, al ser parte de la plataforma Teams, se obtienen beneficios más amplios en los paquetes de trabajo en línea, es decir, se convierte en una aplicación simultánea en la ejecución de las diversas tareas dentro del proceso académico.

Padlet (Herramienta colaborativa en línea)

Julio y Carmen (2007), mencionan a Martines y Prendes (2006) quienes manifiestan que las herramientas, que forman parte del PEA, sin lugar a duda son colaborativas en línea, permiten interactuar y desarrollar habilidades de opinión e intercambio de ideas, donde podrán formular conocimientos con características propias de liderazgo y trabajo en equipo. Padlet es una de ellas y ofrece, a nivel digital, la posibilidad de interactuar a través de muros colaborativos y, en el ámbito educativo, estos espacios virtuales colaboran al docente convirtiéndose en una pizarra en línea. A través de esta herramienta, estos profesionales pueden explotar la creatividad de los estudiantes ante un sinnúmero de posibilidades en el desarrollo de aprendizajes; con sólo crear una cuenta, se puede empezar a configurar un muro de actividades y facilitar

a los alumnos el enlace para que puedan acceder y empezar a publicar sus aportaciones en los diferentes formatos que permite la herramienta: texto, audio, vídeo o imagen.

Educaplay (Herramienta de gamificación)

Educaplay es una plataforma que ayuda a crear actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online y llevar a otro nivel de participación las clases.

En este sentido, las herramientas de gamificación, llegan al aula como metodología didáctica que los docentes emplean con sus estudiantes; en función de complementar y no reemplazar su labor.

Es una plataforma que ayuda a los docentes a desarrollar creativamente espacios o entornos gamificadores para los estudiantes, el propósito radica, salir de una enseñanza tradicionalista a una que ofrezca innovación en el proceso enseñanza aprendizaje, la idea es, que los estudiantes aprendan divirtiéndose.

Árbol ABC (Herramienta interactiva para niños)

Este es un portal de educación enfocada a inicial, básica preparatoria, básica elemental, básica media, aborda un aprendizaje dinámico a través de variados juegos educativos. Hoy en día, con el avance tecnológico, el juego se convierte en una estrategia novedosa y efectiva en los procesos educativos de los estudiantes, y desarrollan las competencias informáticas básicas.

Tabla 1.
Herramientas Educomunicativas

Herramienta	Descripción	URL
Genially	Es una herramienta educomunicativa informática tanto para docentes como para educandos, pues permite dinamizar los contenidos curriculares saliendo de lo tradicional a lo creativo o innovador	https://www.genial.ly/es

Kahoot	Una de las plataformas interactivas en línea es Kahoot, herramienta digital de acceso libre y gratuito, que permite a los usuarios y más aún a profesionales en educación o estudiantes	https://kahoot.com/
Microsoft Teams	Microsoft Teams, es una plataforma para fortalecer el trabajo colaborativo, su función es ayudar a impulsar la transición de aprendizaje híbrido u online	https://microsoftteams.com/
Whiteboard	Microsoft Whiteboard es una pizarra digital, que interactúa o ayuda dinamizando el trabajo en equipo	https://whiteboard.com/
Padlet	Padlet ofrece a nivel digital la posibilidad de interactuar a través de muros colaborativos; y en el ámbito educativo estos espacios virtuales	https://es.padlet.com/
Educaplay	Educaplay es una plataforma que ayuda a crear actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales	https://es.educaplay.com/
ArbolABC	portal de educación enfocada a inicial, básica preparatoria, básica elemental, básica media, aborda un aprendizaje dinámico a través de variados juegos educativos.	https://arbolabc.com/

Fuente: Elaboración propia.

Cuando se habla de comunicación y tecnologías, mediadas por equipos informáticos, resulta que, las personas apenas desarrollan competencias mínimas en aspectos tecnológicos al momento de perfeccionar la comunicación y dominar las tecnologías. En otras palabras, las personas deben adquirir una mínima competencia para comunicarse a través de medios informáticos como son los ordenadores, tablets, teléfonos inteligentes, aspectos que en esta era digitalizada ya no es muy convenientes por dos razones: los estudiantes están rodeados todo el tiempo por demasiada

información en internet, es decir, tienen altas competencias en las herramientas tecnológicas (Cabero y Llorente, 2006) y, por otra parte, las investigaciones refieren que los docentes son competentes a nivel instrumental cuando utilizan en espacios domésticos.

Como síntesis de lo expuesto, la interacción que se establece entre los diferentes participantes y las acciones educativas, se encuentran: las estrategias que se utilicen para la movilización de diferentes herramientas de comunicación, las estrategias metodológicas que aplique el docente, el tipo de tutoría que se realice, y la innovación de las comunidades virtuales

Señala Cabero Almenara (2006) citando a Orozco y Charles (1992) que, la familia tiene un rol intermediario frente a los medios de comunicación y por consiguiente, las instituciones educativas en la formación de los estudiantes; no solo porque se emiten actividades académicas en concordancia con la interacción de la diversidad de medios comunicativos; sino también por los modelos sociales, culturales y el mismo currículo desarrollado en el ámbito educativo.

Ahora bien, las Nuevas Tecnologías (NT) contribuyen al planteamiento innovador en el sistema pedagógico, realizando transiciones entre modelos de aprendizaje tradicionales y modelos dinámicos digitalizados, los mismo que favorecen en los PEA de los estudiantes (Cabero Almenara, 2006).

En otras palabras, las herramientas comunicativas influyen en las formas del consumo y motivos para hacer uso de estos espacios; indistintamente si la población estudiantil responde a diferentes niveles de concreción escolar. De forma similar, algunas investigaciones demuestran que el uso de herramientas educomunicativas en el aula, es un recurso didáctico importante, porque aportan a los estudiantes, experiencias significativas al adquirir el dominio de competencias y conocimientos en los diferentes ámbitos educativos (Octavio & Carmona, 2019).

2.2. MARCO LEGAL

En el sistema nacional educativo, en el tema de la virtualidad, la manera práctica o las formas de utilizar las herramientas educomunicativas han cambiado, su constante evolución en los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, en cierta medida, ha forzado a los docentes a migrar sus conocimientos tradicionales a las plataformas virtuales; es por ello que, se hace necesario que los docentes mejoren sus competencias profesionales a través de capacitaciones, talleres, conferencias o webinarios online, con el fin de alcanzar la calidad educativa; en tal sentido, las herramientas digitales aprendidas y comprendidas, bien contribuyen a generar conocimientos significativos y habilidades competitivas, por mencionar tenemos el paquete de Microsoft Office 365, entre otros.

Es por ello que, desde el 2018 el Ministerio de Educación y Microsoft, mantiene un convenio enfocado en la formación docente, administrativo y estudiantil, el diseño y adaptación que ofrece los recursos de la empresa Microsoft dio inicio a la integración del Learning Management System (LMS) del Ministerio, pues la finalidad radica en transformar los aprendizajes. Las instituciones que pertenecen al sistema fiscal o público hacen uso de estas herramientas de Microsoft de manera offline y online (Microsoft, 2021).

Ecuador es uno de los países que forma parte de grandes cambios en la educación virtual, puesto que realiza aportes considerables en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es decir, estos cambios se expresan bajo el amparo de la Constitución de la República del Ecuador.

El Art. 26, de la Constitución de la República del Ecuador, Sección quinta Educación, menciona que: la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado.

El Art. 16, numeral 2, de la Constitución de la República del Ecuador, en su Sección tercera Comunicación e Información; describe: todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Así mismo, el Art. 347, literal 8: será responsabilidad del Estado: incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

El trabajo investigativo propuesto, para herramientas educomunicativas que los docentes utilizan, para el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide, tiene relevancia en el sustento legal de los permisos concedidos por parte de la autoridad de la Unidad Educativa, con número de oficio 0041 REC-UEGZ, 12 de abril 2022, firmado por la autoridad de la institución, Lcdo. Jorge Chapi, Rector UEGZ; esto hace que se genere el compromiso de la práctica investigativa con metodología mixta.

Otra base legal para este proyecto investigativo reposa en el consentimiento informado dirigido a los docentes, en el momento de realizar la encuesta de herramientas educomunicativas.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del grupo de estudio

La Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide, ubicada en la parroquia de Lita del cantón Ibarra (Figura 1), perteneciente a la Zona 1, distrito 10D01, circuito 17, con código AMIE 10H00207, fue el escenario para llevar a cabo la investigación. Esta se enfoca principalmente en el grupo de docentes de la institución, la cual surgió para aplicar una estrategia de enseñanza aprendizaje con herramientas educomunicativas en las clases de educación virtual, mediante el uso de las TIC para los educandos y docentes. Es importante mencionar que, los educadores de esta institución, están conscientes que el aprendizaje mediante el uso de estas herramientas, son parte fundamental en su formación académica.

La institución es fiscal y pertenece a la zona rural del régimen sierra, actualmente presenta una modalidad de estudio matutina y está dividida en bloques o ambientes de trabajo: ambiente 1 (básica superior y bachillerato), ambiente 2 (inicial 2, básica elemental y media), cada uno de los ambientes cuenta con una infraestructura adecuada, espacios recreativos, conexión a internet (baja calidad) y un laboratorio de computación en el ambiente 2. Cuenta con treinta docentes a nivel de la institución, tres autoridades en el área administrativa y personal de apoyo.

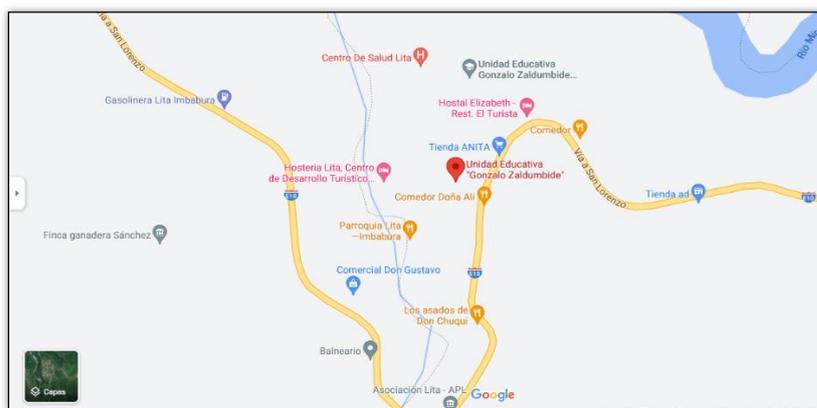


Figura 1. Ubicación de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide, cantón Ibarra, provincia Imbabura

Fuente: Google Maps. <https://goo.gl/maps/zKAYNUEjXXdCSy6e9>, agosto 21

3.2. Enfoque y tipo de investigación

La presente investigación tiene un enfoque mixto, en el cual se integran tanto métodos cuantitativos como cualitativos. Se ajustó al código de ética de la Universidad Técnica del Norte, justificando documentalmente el consentimiento informado del grupo de docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide, que participaron (Hernández *et al.*, 2018) y que resultan valiosas con aportaciones de fuentes documentales como de las entrevistas y grupos focales, notables al avance de la investigación destinada.

Galeano (2004), menciona que:

los estudios de corte cuantitativo pretenden la explicación de una realidad social vista desde una perspectiva externa y objetiva. Su intención es buscar la exactitud de mediciones o indicadores sociales con el fin de generalizar sus resultados a poblaciones o situaciones amplias. Trabajan fundamentalmente con el número, el dato cuantificable (citado en Crovi, 2018, p. 6).

Por otra parte, los autores Blasco y Pérez (2007), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes (Crovi, 2018).

3.3. Procedimientos

La investigación se desarrolló en cuatro fases que se describen a continuación, para cumplir con los objetivos planteados en la investigación:

Fase 1: Conocimientos que tienen los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, sobre las herramientas digitales para la Educomunicación.

En esta fase, se realizó un sondeo sobre el uso de herramientas digitales en la educomunicación, mediante la técnica de encuesta. Se usó como instrumento un cuestionario realizado en Google Forms, donde se determinó el grado de conocimiento

que poseen los docentes en herramientas de educomunicación. Esto permitió recabar información detallada sobre los datos esenciales de la investigación y se procedió a tabular, los resultados obtenidos para su respectivo análisis.

Fase 2: Percepción de los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, sobre el uso de herramientas digitales en la educomunicación.

En esta sección se realizó una entrevista focalizada, a profundidad, al grupo de docentes de la unidad educativa, para saber sobre el uso y utilización de las herramientas digitales de la educomunicación, en su ámbito de enseñanza aprendizaje y pedagógica. Los resultados se obtuvieron mediante una tabulación y análisis de la entrevista.

Fase 3: Selección de las herramientas digitales para la educomunicación, que pueden aplicar los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita.

En esta parte de la fase, se procedió a realizar una encuesta en base a los resultados obtenidos de la fase 1 y 2 mediante la herramienta Google Forms, donde se determinaron las herramientas digitales educacionales más utilizadas en la enseñanza aprendizaje para la unidad educativa, con el fin de tener una mayor eficiencia en la selección de estas. La información se recabó con una tabulación y análisis de datos.

Fase 4: Diseño de un programa de capacitación para los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, sobre el uso de herramientas digitales en la educomunicación.

Para este punto, se desarrolló un programa de capacitación en base a las herramientas tecnológicas recopiladas de la investigación de la encuesta realizada en la fase 3, para elevar el grado de conocimiento y utilidad de las mismas. La mencionada capacitación se efectuó mediante la aplicación de un instructivo, elaborado con anterioridad, mismo que incluye contenidos descritos de forma didáctica y comprensiva para lograr un eficiente proceso de capacitación.

Se utilizaron métodos complementarios de la investigación científica que tienen un significado especial para los procesos que se desarrollan dentro de las herramientas comunicativas, cuya complejidad se vincula con la variedad de métodos, técnicas e instrumentos que deben ponerse en práctica. El estudio documental permitió la exploración, la localización y el procesamiento de información contenida en diferentes bases de datos relacionadas con herramientas comunicativas, en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la unidad educativa Gonzalo Zaldumbide. Ello permitió la elaboración de los antecedentes de la investigación, sobre la base de los aportes que habían realizado otros investigadores acerca del tema.

El método histórico-lógico facilitó el estudio de la evolución del problema de investigación, desde su resurgimiento hasta su estado actual, revelando los momentos más significativos de ese proceso de desarrollo. El componente lógico propició conocer la dinámica interna del objeto de estudio y la lógica de la estrategia que se propone como alternativa de solución al problema de investigación.

Se puso en práctica el análisis y la síntesis como procesos complementarios que favoreció la descomposición del problema, para comprender su funcionamiento interno y determinar la relación entre los componentes de esta naturaleza. La síntesis permitió la integración como un todo del objeto de estudio a partir de su funcionamiento integrado.

La moderación fue un método de mucha utilidad, para concebir mentalmente las herramientas comunicativas, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide y concretarlo como la propuesta efectiva de solución, al problema de investigación que se enfrentó.

El método sistémico se aplicó para diseñar las herramientas comunicativas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide, como un sistema cuyos componentes guardan una estrecha relación de dependencia, poseen una dialéctica interna en su funcionamiento y una dinámica armónica que revela a dicha estrategia como un todo integrado y funcional.

La abstracción fue un proceso mental importante para llegar a la determinación de los elementos que formaron parte de las herramientas comunicativas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa Gonzalo Zaldumbide.

El método hermenéutico garantizó la interpretación de la información contenida en los documentos y emanada métodos, técnicas e instrumentos que se pusieron en práctica y que se empleó en la elaboración del informe final del proceso investigativo.

3.4. Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrolló conservando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia ni autonomía. El trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización de las autoridades educativas del plantel y de los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide.

A los sujetos participantes de la investigación, se les informó de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de la participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se transmitieron todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetó el anonimato de los involucrados.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. CONOCIMIENTOS SOBRE HERRAMIENTAS DIGITALES

Conocimientos que tienen los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, sobre las herramientas digitales para la Educomunicación.

4.1.1 Datos demográficos del encuestado

Los docentes de la Unidad Educativa participantes en la investigación fueron: 57% mujeres y 43 % hombres, el 48% de los docentes encuestados, la edad comprendida desde: 20-30 años corresponde al 10%; en el rango de 31 a 40 años se encuentra un 50%; finalmente en la edad de más de 41 años se encuestaron un 40% de la población docente.

Tabla 2:

Edad

Rango	Frecuencia	Porcentaje
20 -30 años	3	10%
31 – 40 años	15	50%
Más de 41 años	12	40%

Fuente: Elaboración propia.

El 30% de los encuestados tiene formación profesional de tercer nivel en ciencias de la educación, 10% en otras áreas y el 40% entre maestrías y egresamientos, también con referentes educativos; un 20% pertenece a la formación de nivel tecnológico (Instituto Superior). Esto significa que un 90% de la población encuestada, sabe la importancia de las pedagogías y el tema educativo que involucra la innovación tecnológica; el uso de las herramientas, al parecer, supone temas superados; sin embargo, se encuentra una población de un 10% que necesita comprender que la práctica educativa con herramientas de innovación, mejora los procesos de enseñanza aprendizaje; para ello, esta gran población será tomada en cuenta dentro de las estrategias de capacitación, para un mejor abordaje de los temas que se propongan.

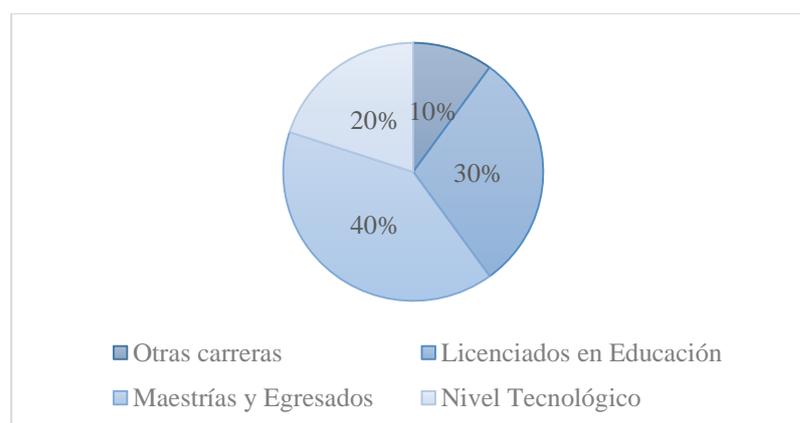


Figura 2. Nivel de Educación

Fuente: Documentos Institucionales – Distributivo.

El 67% de los docentes tiene una experiencia en el campo educativo de 1 a 10 años, el 16% entre 11 a 20 años; mientras que un 17% corresponde a quienes tienen 20 hasta 30 años de experiencia docente.

En este aspecto, en la población encuestada, del 17% de docentes puede estar representado por profesionales que utilizan metodologías tradicionales en clase, es decir, que a lo largo de estos años han tenido que ir poco a poco migrando al conocimiento tecnológico y su dominio práctico, en este tipo de plataformas virtuales no son competencias fuertes de experticia en este campo de la enseñanza; esto puede hacer suponer que, puede haber una actitud evasiva para participar en temas de innovación tecnológica dentro del aula; por lo tanto, es necesario la elaboración de una guía responsable a través de una capacitación en herramientas educomunicativas, la misma que permitirá, a toda la planta docente de esta institución, alinearse a un mismo conocimiento y perfeccionamiento de esta nueva propuesta educativa.

El 67% de los docentes encuestados, puede representar a hombres y mujeres que poseen títulos de Tercero y Cuarto nivel educativo, es decir, no desconocen temas relevantes de innovación tecnológica o la experticia en el uso de herramientas educomunicativas; de esta manera, contribuyen positivamente a esta investigación.

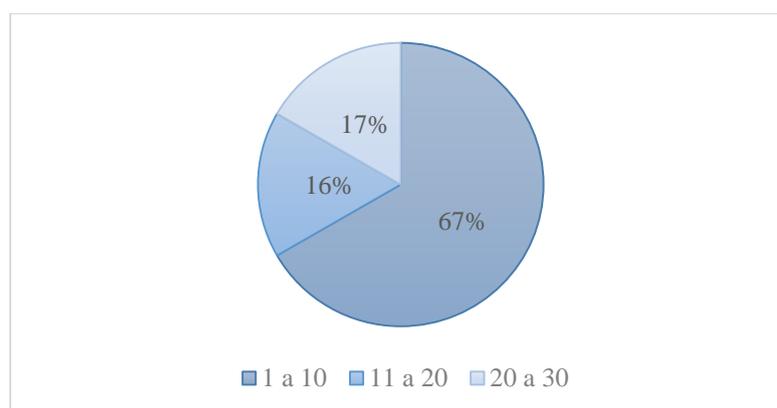


Figura 3. Años de Experiencia
Fuente: Documentos Institucionales – Distributivo.

El 34% de los docentes imparte clases en Bachillerato; el 13% lo hace en Básica Superior; mientras el 20% lo hace en Básica Media y el 33% lo realiza en Básica Elemental. Las herramientas educomunicativas y su aplicación en los estudiantes, empezaría abarcando los niveles de concreción escolar, por citar un ejemplo: para Bachillerato, se utilizaría las herramientas digitales de diseño, evaluación y gamificación Genially, entre otros; sin embargo, las opciones se reducirían de acuerdo al nivel de complejidad en el resto de subniveles educativos; de esta manera, en el subnivel media y elemental, se pretende abordar el contenido de ArbolABC.

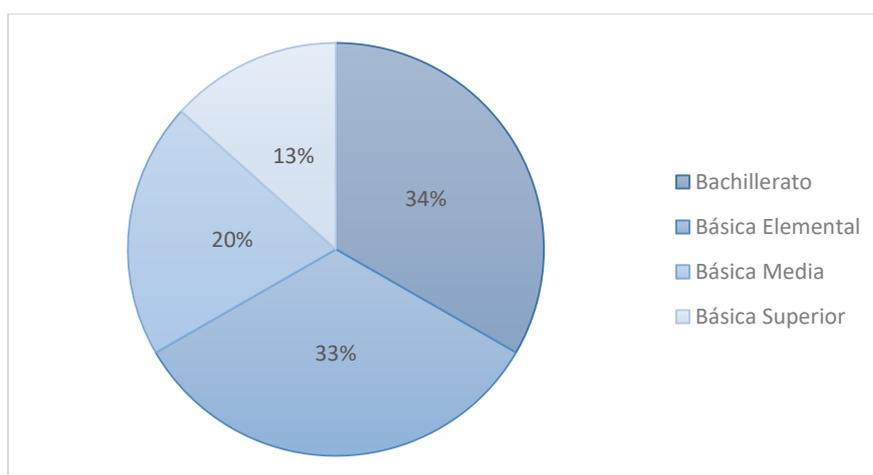


Figura 4. Nivel Clases Impartidas
Fuente: Elaboración propia

4.1.2. Uso de herramientas virtuales

En lo referente a recursos tecnológicos, utilizado por los docentes para el proceso de enseñanza aprendizaje, el 41% lo realiza mediante el uso de laptops; el 40% lo hace utilizando un teléfono inteligente; el 12% lo plasma con la ayuda de computadora de escritorio; mientras el 7% lo realiza con el uso de una Tablet u otra herramienta.

Esto significa que la mayoría de los docentes, por cualquier medio, es conocedor de los recursos tecnológicos y los han utilizado en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

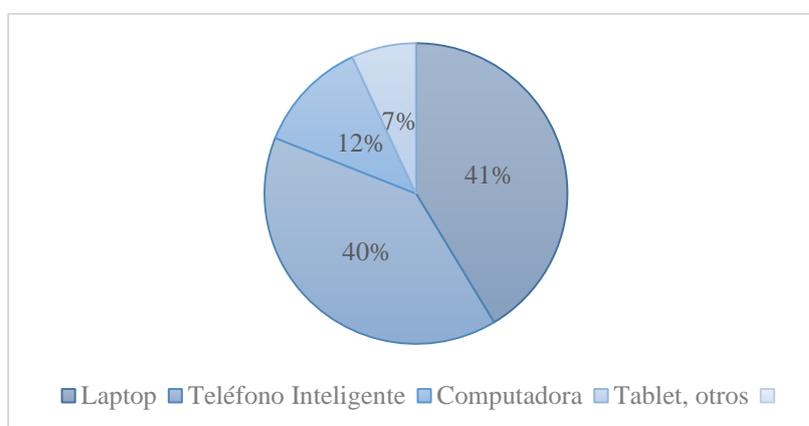


Figura 5. Recursos Tecnológicos
Fuente: Elaboración propia

En el uso de las herramientas educomunicativas, tales como: colaborativas, de evaluación, clases en línea y gamificación para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, los docentes indican que el 13% no usa estas herramientas; mientras que el 87% si las ha utilizado; esto quiere decir que, constituye una gran ventaja para esta investigación; por lo tanto, se encaminan a perfeccionarse a través de la capacitación en el abordaje de las herramientas educomunicativas. Por otra parte, este gran porcentaje ayudaría involucrando a este pequeño grupo de docentes que no dominan el uso de las mismas, de esta manera se podría decir que se puede lograr la experticia y dominio de estas herramientas digitales.

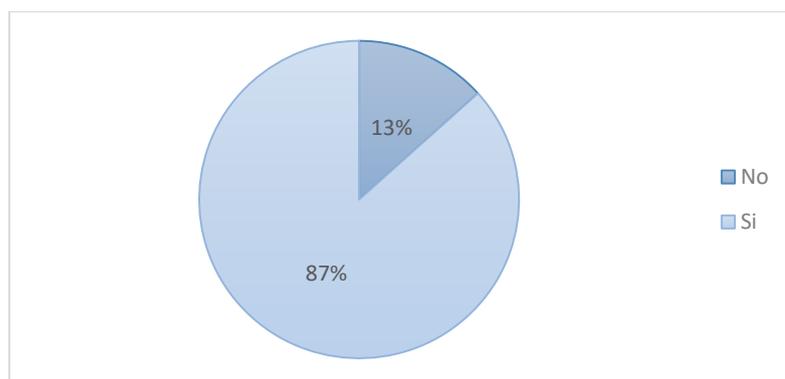


Figura 6. Uso de Herramientas Educomunicativas en la Enseñanza - Aprendizaje
Fuente: Elaboración propia

Entre las herramientas educomunicativas más utilizadas por los docentes en su área de trabajo están: WhatsApp con el 35%, Facebook con 11%, Drive con el 17%, el E-mail con el 8%, Genially, Kahoot y Padlet están con un 4% cada uno, la herramienta de Teams esta con 10%, el 5% corresponde a Educaplay, mientras que el 2% está para Whiteboard.

La emergencia mundial, permitió que, herramientas de comunicación como WhatsApp y Facebook, empiecen a simular o reemplazar la actividad pedagógica que un docente venía realizando en la presencialidad; sin embargo, en el proceso de enseñanza - aprendizaje, se empezó a observar serias dificultades en la parte académica; en tal sentido, fue necesario reestructurar o replantear la forma como se estaban entregando los contenidos curriculares, a través de estas aplicaciones informáticas para dispositivos móviles y tabletas. Ahora bien, hablando de Microsoft Teams, es una herramienta que claramente expone características, ventajas, para dinamizar una clase, muy por el contrario, las aplicaciones mencionadas carecerían de un sinnúmero de opciones para mejorar el aprendizaje.

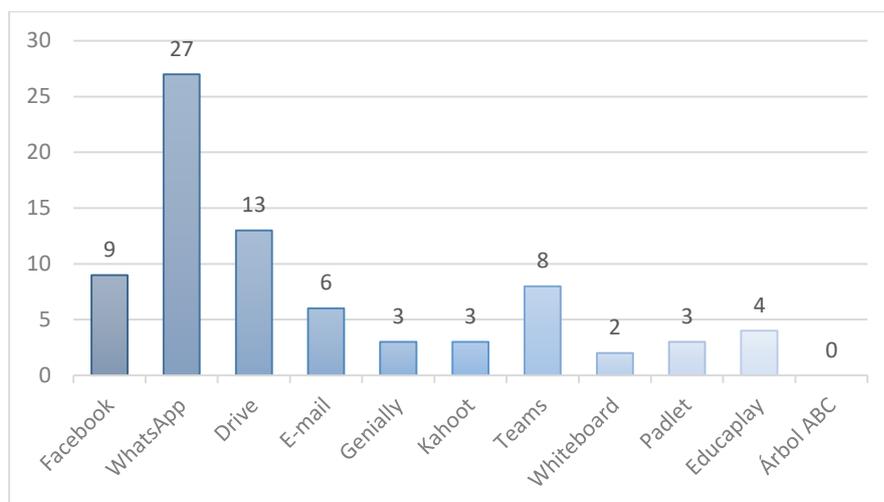


Figura 7. Herramientas Educomunicativas

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a las ventajas de la educomunicación, que aporta para el proceso de enseñanza aprendizaje, la encuesta refiere: el 26% corresponde al aprendizaje flexible y activo, el 24% seleccionaron la opción favorece el aprendizaje autónomo; el 22% organización de tiempos de estudio; el 15% propicia la exploración y aprendizaje; el 13% comprensión práctica de los contenidos.

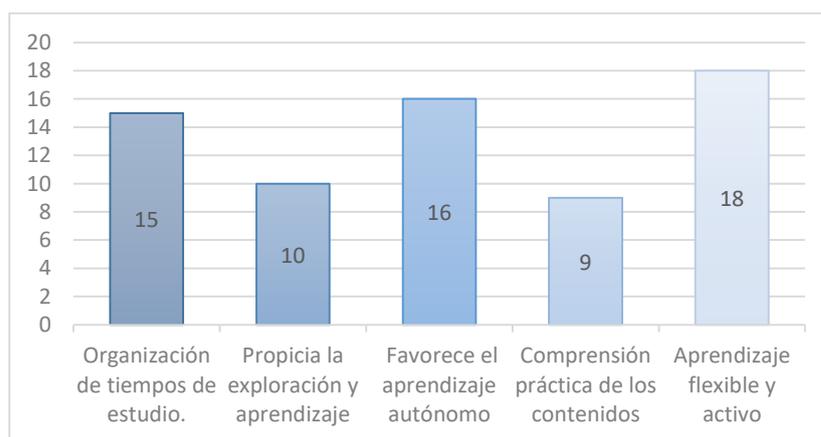


Figura 8. Ventajas de la Educomunicación

Fuente: Elaboración propia

Los encuestados refieren sobre la frecuencia de uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, de esta manera: el 33% señala que lo hace

ocasionalmente; el 30% raramente; el 27% corresponde a frecuentemente; mientras que el 10% lo realiza muy frecuentemente. Adicional a esto, es necesario destacar que los profesionales docentes descartaron las opciones de Nunca y No conoce las herramientas; ya que de alguna forma hacen uso de las mismas.

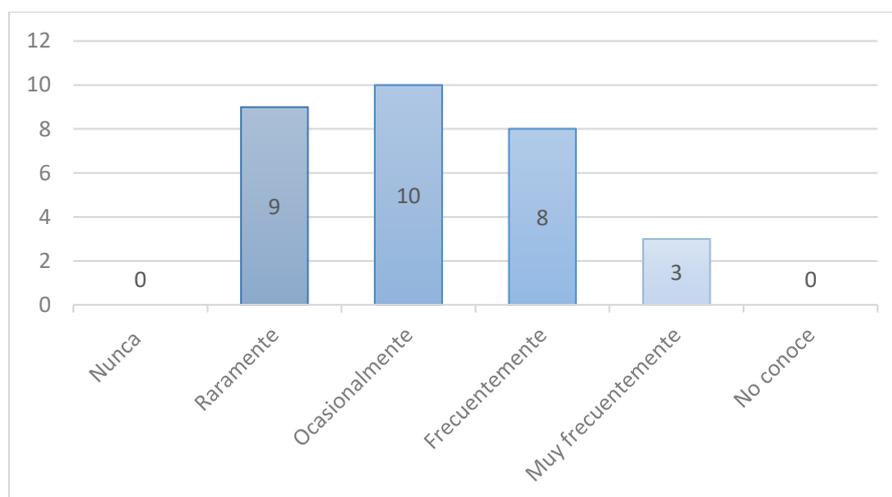


Figura 9. Frecuencia de Uso de Herramientas Digitales

Fuente: Elaboración propia

La frecuencia de uso de medios de comunicación, para el proceso de enseñanza aprendizaje, muestra que: los docentes encuestados de una manera ocasional suelen recurrir a la visualización de videos, mientras que otro grupo de docentes, en su gran mayoría y de forma indistinta, optó por señalar que: Nunca hacen uso de las siguientes alternativas: Salas de Chat, Foros de texto, Foros de video, Periódicos, Glosario de términos, Podcast, Infografías.

Por lo tanto, es necesario motivar al personal docente de esta institución, a implementar el uso de estas alternativas, para dinamizar los aprendizajes en los estudiantes a través del uso de herramientas educacionales en el aula.

**Tabla 3:
Medios de Comunicación**

	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente
Visualización de videos.		9	10	9	2
Salas de Chat	15	6	6	3	
Foros de texto	16	7	4	3	
Foros de video	16	4	7	3	
Periódicos	12	6	9	2	1
Glosario de términos	10	8	7	5	
Podcast	18	5	5	1	1
Infografías	10	7	6	5	2

Fuente: Elaboración propia.

4.1.3. Conocimientos sobre herramientas virtuales

Los docentes participantes, al hacer uso de las herramientas virtuales como mecanismos innovadores dentro del aula con los estudiantes, contribuyen en su formación profesional y a su vez, les permite fortalecer su liderazgo en los procesos educativos, permitiéndoles alcanzar las metas planteadas para un determinado período escolar.

En tal sentido, en cuanto a los conocimientos sobre herramientas virtuales, los docentes indicaron que: el 29% domina el aplicativo Canva, 25% utiliza Genially, 24% lo hace mediante Prezzi; 10% con Padlet, 8% no ha utilizado ninguna herramienta interactiva y el 4% usa Sway. De acuerdo con estas estadísticas, los profesionales en la educación, tienen un dominio en la integración del aprendizaje mediante herramientas de contenido interactivo.

Con base en estos resultados, la propuesta investigativa es factible, pues ayudaría a mejorar el conocimiento en cuanto a la herramienta virtual Genially y a fortalecer los aprendizajes de los estudiantes a través de clases dinamizadoras.

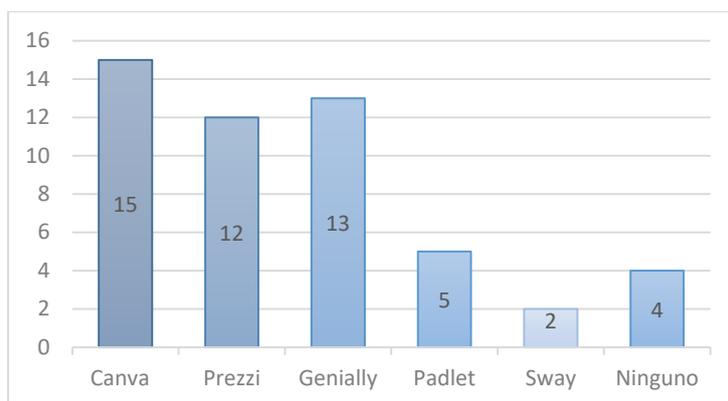


Figura 10. Herramientas de Contenido Multimedia Interactivo
Fuente: Elaboración propia

El grupo de profesionales docentes encuestados, menciona que: el 57% utiliza Google Forms, el 13% se inclina por Edpuzzle, el 10% utiliza Kahoot, el 8% no utiliza ninguna herramienta de evaluación digital, mientras que el 5% ha utilizado Nearpod.

Según lo expuesto, la mayoría de docentes tiene dominio de la herramienta de evaluación Google Forms y se hace necesario que puedan dominar la segunda propuesta por la que se inclinan en dominio, como es el Edpuzzle; de esta manera tendrían una herramienta adicional evaluadora, que provea creatividad en las actividades a desarrollarse por los estudiantes.

De acuerdo en lo mencionado por los docentes, usan una herramienta virtual para las evaluaciones, es por ello que se toma como referencia a Edpuzzle, como propuesta para fortalecer esta herramienta de evaluación en los estudiantes.

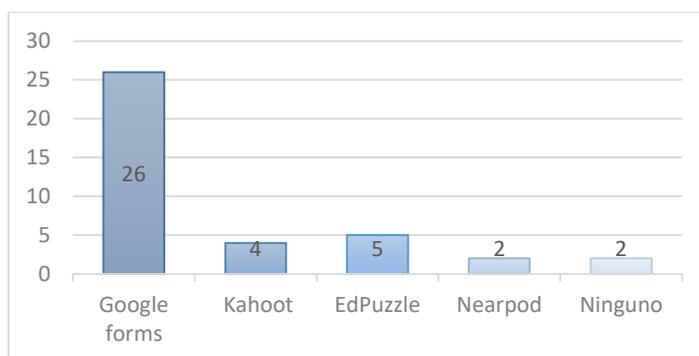


Figura 11. Herramientas de Evaluación de Aprendizaje
Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la gamificación, los docentes encuestados mencionan que: 32% lo hace mediante Educaplay, el 28% utiliza Quizizz, el 21% se inclina a Kahoot, el 12% no utiliza ninguna herramienta de gamificación y el 7% lo realiza con Mentimeter.

Con base en estas estadísticas, se propone a Educaplay como herramienta de gamificación y su fortalecimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje para los estudiantes.

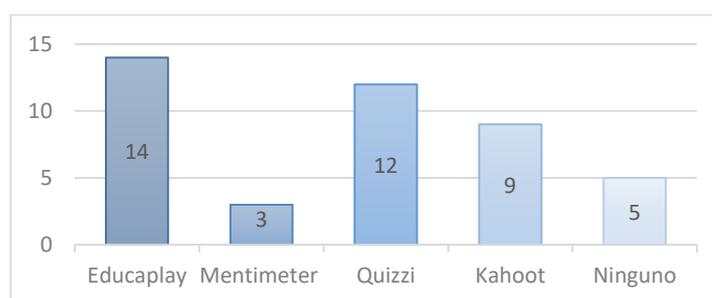


Figura 12. Herramientas de Gamificación
Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos sobre herramientas virtuales en clases sincrónicas, los docentes encuestados mencionan que: el 43% utiliza Zoom, el 25% está más familiarizado con Google Meet, el 24% lo realiza con Microsoft Teams, mientras que el 6% no utiliza ninguna herramienta para sus clases virtuales. Un 2% usa Skype.

Con estas referencias obtenidas de la encuesta a los profesionales en educación, se propone seguir con la capacitación de la herramienta Microsoft Teams, por ser una herramienta utilizada por las instituciones educativas fiscales al tener convenios del Ministerio de Educación con la empresa Microsoft.

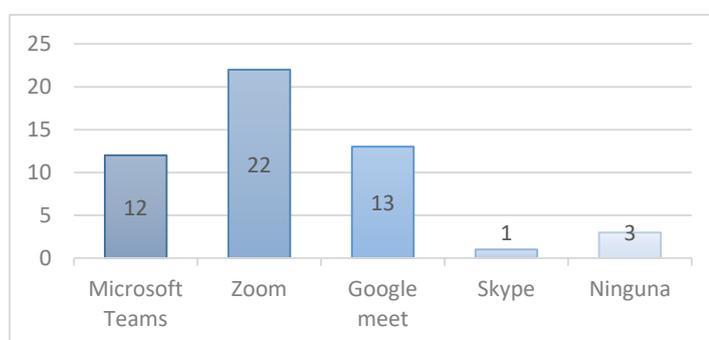


Figura 13. Herramientas de Clases Virtuales
Fuente: Elaboración propia

En lo que refiere a pizarras digitales, los docentes encuestados mencionan que: el 36% usa Microsoft Whiteboard, el 29% no las utiliza, el 23% utiliza OpenBoard, mientras que comparten el 6% Google Jamboard y Miro.

Al reflejar estas estadísticas, se propone utilizar y potenciar a Microsoft Whiteboard como herramienta para uso de pizarra digital en el aprendizaje de los educandos.

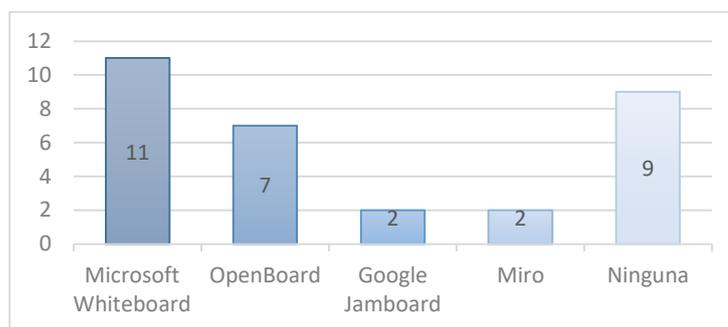


Figura 14. Pizarras Digitales

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados indicados por los docentes, en el uso de murales colaborativos, refieren que: el 54% utiliza Padlet, el 13% utiliza Mural.ly, el 7% lo hace mediante Miro, el 3% utiliza Linoit, mientras que el 23% no utiliza ninguna.

Esto refiere que, en la propuesta de capacitación, se fortalecerá a Padlet como herramienta de mural colaborativo.

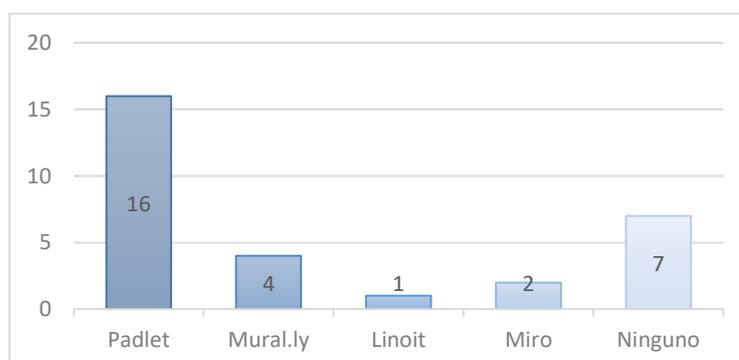


Figura 15. Murales Colaborativos

Fuente: Elaboración propia

En los resultados obtenidos de los docentes, con respecto a una mejora de métodos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, mencionan: el 19% usa la exposición de estudiantes, el 17% utiliza video tutoriales, el 11% mejora mediante clases en línea; el 10% lo hace mediante una clase inversa, mientras que el 9% utilizan tutorías, juegos digitales educativos y talleres y el 8% los hace mediante clases magistrales.

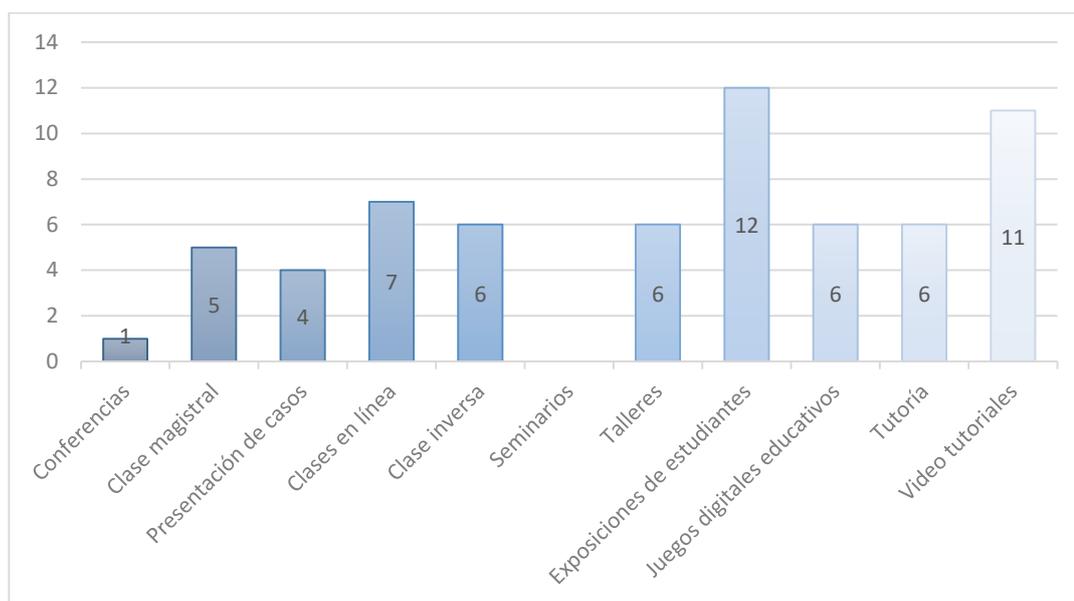


Figura 16. Métodos de Enseñanza - Aprendizaje en Estudiantes
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la tabla estadística, obtenida del ítem uso de herramientas digitales, se observa que: el grupo de aplicaciones tecnológicas tiene un mayor uso, frecuentemente, para el aprendizaje y comunicación en los estudiantes.

De esta manera, se seguirá con el fortalecimiento de Microsoft Teams como una herramienta primordial en mejoramiento y enseñanza aprendizaje en los educandos.

Tabla 4.
Uso Frecuente de Herramientas Digitales

	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy Frecuentemente
WhatsApp	2	2	6	7	13
Correo electrónico Institucional	10	6	8	5	1
zoom	6	4	5	11	4
Microsoft Teams	9	6	7	5	3

Fuente: Elaboración propia.

4.2. Percepción sobre herramientas digitales de educomunicación a los docentes

En esta sección, se realizó una entrevista focalizada a profundidad al grupo de docentes de la unidad educativa, para saber sobre el uso y utilización de las herramientas digitales de la educomunicación, en su ámbito de enseñanza aprendizaje y pedagógica; los resultados se los obtuvo mediante una tabulación y análisis de la entrevista.

Los entrevistados, en lo que respecta a los mecanismos dinamizadores que contribuyen al aprendizaje, responden que: genera recursos multimedia dinámicos, fáciles de comprender, así como también, consideran que estas herramientas educomunicativas optimizan el tiempo y los recursos en función de las necesidades de los estudiantes.

Así mismo, consideran que han utilizado para el proceso de enseñanza aprendizaje, las siguientes herramientas: Teams, Zoom, Meet, Genially, Canva y Mentimeter; mismas que han brindado un apoyo en el aprendizaje de los estudiantes.

Con respecto a Genially, una plataforma de diseño de contenidos interactivos, los entrevistados sostienen que las presentaciones animadas son contenidos desarrollados en clases, recursos que contribuyen a potenciar la creatividad de los estudiantes.

En lo que se mencionan a evaluaciones de aprendizaje en herramientas como Kahoot, también consideran que crearon cuestionarios con esta herramienta porque les ayudaba en la optimización de tiempo en la evaluación; sin embargo, es de uso limitado por ser de versión no gratuita para realizar más acciones educativas.

En cuanto a Microsoft Teams, consideran que esta herramienta de aprendizaje participativo lo utilizan por las siguientes características: interactividad colaborativa en línea, a través de clases síncronas y asíncronas, organización y almacenamiento de actividades académicas, retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams y dinamiza los contenidos curriculares al hacer uso de otras plataformas virtuales.

Los entrevistados, en lo que concierne a Whiteboard como pizarra digital, sostienen que la utilidad que este recurso provee es un trabajo colaborativo e individual, los cual lleva a un aprendizaje dinámico y libre.

Los docentes entrevistados mencionan a Padlet como un recurso que ofrece la opción de mantener organizada la temática planificada.

Finalmente, los profesionales entrevistados refieren a ArbolABC, destacando las utilidades que se adquieren de este recurso virtual, que ayuda a mejorar los procesos básicos de aprendizaje en la estimulación cognitiva de los estudiantes de los subniveles básico, elemental y media.

Tabla 5.
Matriz de Entrevista

MATRIZ DE TABULACIÓN ENTREVISTAS

PREGUNTAS	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3	Entrevistado 4	Entrevistado 5	Entrevistado 6	Resumen o conclusión
<p>Las herramientas educomunicativas, en el ámbito educativo, provee a los docentes una serie de mecanismos que contribuyen a dinamizar el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes. ¿Cuáles son esos mecanismos dinamizadores de la enseñanza aprendizaje?</p>	<p>Genera recursos multimedia dinámicos, fáciles de comprender.</p>	<p>Genera recursos multimedia dinámicos, fáciles de comprender.</p> <p>Optimiza el tiempo y los recursos en función de las necesidades de los estudiantes.</p>	<p>Evalúa y refuerza los aprendizajes de manera oportuna.</p>	<p>Genera recursos multimedia dinámicos, fáciles de comprender.</p>	<p>Optimiza el tiempo y los recursos en función de las necesidades de los estudiantes.</p> <p>Genera recursos multimedia dinámicos, fáciles de comprender.</p>	<p>Genera recursos multimedia dinámicos, fáciles de comprender.</p>	<p>Los entrevistados responden que genera recursos multimedia dinámicos, fáciles de comprender.</p> <p>Consideran que estas herramientas educomunicativas optimiza el tiempo y los recursos en función de las necesidades de los estudiantes.</p> <p>Otra entrevista considera que solamente evalúa y refuerza los aprendizajes de manera oportuna.</p>

En virtualidad, los avances que se han realizado en educación son significativos, por lo tanto, se han vinculado al contexto de vida, aplicaciones útiles dentro de procesos académicos, en consecuencia: ¿Cuáles de las siguientes herramientas virtuales ha utilizado para el proceso de enseñanza – aprendizaje?	Teams Zoom Meet Genially Canva. Mentimeter	Teams Zoom Meet Genially Canva. Mentimeter	Teams Zoom Meet Genially Canva. Mentimeter	Teams Zoom Meet Genially Canva. Mentimeter	Teams Zoom Meet Genially Canva. Mentimeter	Teams Zoom Meet Genially Canva. Mentimeter	Consideran que han utilizado para el proceso de enseñanza aprendizaje las siguientes herramientas: Teams Zoom Meet Genially Canva. Mentimeter
Genially al ser una herramienta de diseño y creación de contenidos multimedia, permite al docente generar una serie de recursos que contribuyen a	Diseño de contenidos Interactivos. Presentaciones animadas.	Los entrevistados sostienen que el Diseño de contenidos Interactivos y las presentaciones animadas, son contenidos desarrollados en clases, recursos					

potenciar la creatividad de los estudiantes a la hora de presentar sus trabajos interactivos. ¿Qué contenidos ha desarrollado para sus clases?

que contribuyen a potenciar la creatividad de los estudiantes.

Kahoot es una herramienta digital que permite a los docentes desarrollar evaluaciones para los estudiantes, a través de la creación, diseño y realización de cuestionarios en línea, de tal forma que los educandos puedan interactuar con facilidad. ¿Cuáles son las opciones que ofrece este recurso tecnológico?

Optimización de tiempo en la evaluación.

Consideran que crearon cuestionarios con esta herramienta porque les ayudaba en la optimización de tiempo en la evaluación; sin embargo, es de uso limitado por ser de versión no gratuita para realizar más acciones educativas.

Microsoft Teams, al ser una herramienta híbrida, permite la enseñanza en línea de una manera dinámica y colaborativa de forma sincrónica y asincrónica, de tal forma que el aprendizaje académico sea participativo.	Interactividad colaborativa en línea, a través de clases síncronas y asíncronas.	Interactividad colaborativa en línea, a través de clases síncronas y asíncronas.	Interactividad colaborativa en línea, a través de clases síncronas y asíncronas.	Interactividad colaborativa en línea, a través de clases síncronas y asíncronas.	Interactividad colaborativa en línea, a través de clases síncronas y asíncronas.	Interactividad colaborativa en línea, a través de clases síncronas y asíncronas.	Consideran que esta herramienta de aprendizaje participativo lo utilizan por las siguientes características: Interactividad colaborativa en línea, a través de clases síncronas y asíncronas. Organización y almacenamiento de actividades académicas. Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams. Organización y almacenamiento de actividades académicas. Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams. Organización y almacenamiento de actividades académicas. Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams. Organización y almacenamiento de actividades académicas. Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams.
	Organización y almacenamiento de actividades académicas.						
	Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams.	Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams.	Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams.	Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams.	Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams.	Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams.	
	Dinamiza los contenidos curriculares al hacer uso de otras plataformas virtuales.	Dinamiza los contenidos curriculares al hacer uso de otras plataformas virtuales.	Dinamiza los contenidos curriculares al hacer uso de otras plataformas virtuales.	Dinamiza los contenidos curriculares al hacer uso de otras plataformas virtuales.	Dinamiza los contenidos curriculares al hacer uso de otras plataformas virtuales.	Dinamiza los contenidos curriculares al hacer uso de otras plataformas virtuales.	Dinamiza los contenidos curriculares al hacer uso de otras plataformas virtuales.
Whiteboard, es una pizarra digital multiplataforma	Trabajo colaborativo e individual.	Sostienen que la utilidad que este recurso provee es un trabajo					

que admite la enseñanza en línea, de una manera dinámica, en colaboración con otras herramientas complementarias. ¿Cuál es la utilidad que ofrece este recurso?

colaborativo e individual.

Padlet, es una herramienta educ comunicativa que permite al docente, crear murales colaborativos; publicar, almacenar y compartir recursos multimedia e informaciones de diferentes fuentes bibliográficas con los estudiantes. ¿Cuáles son las opciones más conocidas que este recurso ofrece?

Mantiene organizada la temática planificada.

Consideran que el recurso que ofrece esta herramienta es la opción de mantener organizada la temática planificada.

<p>ArbolABC, es un portal educativo, orientado a Educación Inicial, Educación Básica Preparatoria, Educación Básica Elemental, Educación Básica Media, aborda un aprendizaje dinámico a través de una serie de juegos educativos. ¿Cuáles son las utilidades que se adquiere con este recurso virtual?</p>	<p>Ayuda a mejorar los procesos básicos de aprendizaje en la estimulación cognitiva de los estudiantes.</p>	<p>Ayuda a mejorar los procesos básicos de aprendizaje en la estimulación cognitiva de los estudiantes.</p>	<p>Ayuda a mejorar los procesos básicos de aprendizaje en la estimulación cognitiva de los estudiantes.</p>	<p>Ayuda a mejorar los procesos básicos de aprendizaje en la estimulación cognitiva de los estudiantes.</p>	<p>Ayuda a mejorar los procesos básicos de aprendizaje en la estimulación cognitiva de los estudiantes.</p>	<p>Ayuda a mejorar los procesos básicos de aprendizaje en la estimulación cognitiva de los estudiantes.</p>	<p>Sostienen que las utilidades que se adquiere con este recurso virtual es que: Ayuda a mejorar los procesos básicos de aprendizaje en la estimulación cognitiva de los estudiantes.</p>
---	---	---	---	---	---	---	---

Fuente: Elaboración propia.

4.3. Herramientas educomunicativas para la enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Este resultado se consiguió con una tabulación y análisis de datos de la aplicación de la fase 1 y 2, la cuál permitió seleccionar, de forma óptima, las herramientas educomunicativas en la enseñanza – aprendizaje de los educandos.

Como parte concluyente de la investigación, se destacó a Genially como herramienta de contenido interactivo, Kahoot como instrumento de evaluación en aprendizaje, Microsoft Teams en uso de clases virtuales en línea, Whiteboard para pizarra digital en línea, Educaplay uso de gamificación y ArbolABC como herramienta de contenido interactivo para niños.

Como análisis final de la selección de herramientas educomunicativas, los 30 docentes indicaron:

Tabla 6.
Selección Final Herramientas Educomunicativas

Herramienta	Cantidad de muestra	Porcentaje
Genially	24	80 %
Kahoot	26	87 %
Microsoft Teams	24	80 %
Whiteboard	27	90 %
Educaplay	27	83 %
ArbolABC	30	100 %

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Desarrollar un programa de capacitación para los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, sobre el uso de herramientas digitales en la educomunicación.

Introducción

Las herramientas digitales educomunicativas son parte fundamental en la educación, ya que permiten a los docentes dominar la enseñanza - aprendizaje en los estudiantes, es un tema primordial; el perfeccionamiento de estas herramientas, ya que ayudan a tener un buen desempeño en la docencia, así mismo, desarrollan conocimientos innovadores para aplicar cada una de las actividades de aprendizaje como profesionales de la educación.

Entre las herramientas digitales más utilizadas en educación está: Kahoot como herramienta de evaluación, Microsoft Teams esta como herramientas de clases virtuales sincrónicas, Whiteboard como pizarra digital, Genially se establece como herramienta de contenido interactivo, Educaplay hace referencia a gamificación mientras que ArbolABC muestra contenido interactivo para niños de inicial, básica elemental y media.

Finalidad y objetivos

La propuesta tiene como fin capacitar a los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide, en herramientas educomunicativas innovadoras, para la enseñanza – aprendizaje en los educandos, esto a través de la ejecución de talleres colaborativos de capacitación y ponencias para contribuir con el mejor desarrollo y utilización de herramientas tecnológicas en la institución.

Como principal objetivo de la propuesta está:

Uso y aplicación en el aprendizaje educativo para los estudiantes mediante herramientas educomunicativas de Evaluación, contenido interactivo, gamificación, clases en línea, pizarra digital, herramientas colaborativas y contenido interactivo para niños.

Contenido

La propuesta procura que cada docente participativo en la capacitación, lo hagan de manera colaborativa y puedan nutrirse de los aprendizajes que se describan a través de los talleres prácticos en forma presencial.

Por lo tanto, se consideran cuatro talleres participativos, enfocados en temas de interés y contexto, mismos que contribuyan a fortalecer las herramientas tecnológicas educativas que favorezca la enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de esta institución.

Dentro de estos talleres, se encuentran herramientas educativas como: Genially, Microsoft Teams, Whiteboard, Kahoot, Educaplay y ArbolABC; donde se capacitará en una guía de conocimiento de las mismas.

Para cada una de estas estrategias, se plantea la enseñanza de herramientas educativas, que permitan desarrollar las temáticas y de esa manera contribuir al fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes.

Y se consideran también las siguientes actividades:

Tabla 7. Actividades de talleres

ACTIVIDADES	RECURSOS
Gestionar la autorización con la autoridad de la Unidad Educativa.	Oficio de solicitud
Definir fecha y hora para la capacitación a los docentes.	Cronograma
Preparar material de apoyo	Planificación de talleres

Fuente: Elaboración propia.

Temas de talleres

Tabla 8. Temas de talleres

fecha	Actividades	Responsables
12/2022	Apertura y socialización de los temas a tratar Herramientas educomunicativas para la enseñanza aprendizaje en los estudiantes.	Vicerrectora de la U.E.G.Z. MSc. Rebeca Viracocha
12/2022	Herramienta de contenido interactivo: Genially.	Ing. Manolo Romero (Moderador)
12/2022	Taller de capacitación de las herramientas Herramienta de clases virtuales Microsoft Teams y Pizarra digital Whiteboard.	Ing. Manolo Romero (Moderador)
12/2022	Herramienta de evaluación Kahoot.	Ing. Manolo Romero (Moderador)
12/2022	Herramienta de Gamificación Educaplay.	Ing. Manolo Romero (Moderador)
12/2022	Herramienta de contenido interactivo para niños ArbolABC.	Ing. Manolo Romero (Moderador)

Fuente: Elaboración propia.

Modalidad

La ejecución de la propuesta: Programa de capacitación para los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide de la parroquia de Lita, sobre el uso de herramientas digitales en la educomunicación, se llevará a cabo de manera presencial/virtual; en el laboratorio de computación.

Valor Agregado Investigación

Se considera alojar en el repositorio Drive de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide, el siguiente Manual de Herramientas Educomunicativas, la misma que el personal docente puede acceder a través del siguiente enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1kKFjPM3FHXeIXCDE0wVh6EeVShwkOlf?usp=share_link

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Los docentes participantes hacen uso de herramientas educomunicativas como mecanismos innovadores para implementarlas dentro del aula con los estudiantes y eso contribuye a su formación profesional y fortalece su liderazgo docente, permitiendo alcanzar las metas trazadas para un determinado período escolar.

Con los talleres pedagógicos, se promueve el trabajo en equipo y el aprendizaje basado en experiencias, mismas que enmarcadas en el contexto socio cultural dentro del ámbito académico, manifiestan aspectos vitales que trazan el camino hacia el fortalecimiento de un conocimiento innovador.

La encuesta, entrevista dirigida a los docentes de esta institución, dentro de la fase 1 y 2, determinó como base concluyente que herramientas educomunicativas tales como: Genially, Kahoot, Microsoft Teams, Whiteboard, Educaplay y ArbolABC, son aplicativos de preferencia para utilizar en la enseñanza – aprendizaje de los educandos.

Los temas de los talleres son una gran contribución para generar nuevas maneras de poner en práctica las competencias profesionales de los docentes y que éstas, a su vez, promuevan el fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje con los estudiantes dentro de la institución.

Recomendaciones

Realizar una serie de recopilaciones de nuevas propuestas y necesidades académicas dentro de la institución, mismas que sugieran organizar nuevos programas de capacitación que ayuden a perfeccionar el manejo de las herramientas educomunicativas; por lo tanto, se constituirán en mecanismos innovadores dentro del aula con los estudiantes.

Coordinar con docentes y autoridades el compromiso permanente para utilizar, con responsabilidad, el archivo digital en el repositorio drive de la Unidad Educativa (Manual de Herramientas Educomunicativas) proporcionada como un valor agregado de esta investigación y que siga generando nuevas maneras de poner en práctica, las competencias profesionales adquiridas en las capacitaciones y que éstas a su vez promuevan el fortalecimiento del trabajo en equipo.

Incorporar nuevas herramientas de innovación educativa, sin descartar las clasificadas como son: Genially, Kahoot, Microsoft Teams, Whiteboard, Educaplay y ArbolABC; e ir mejorando la funcionalidad dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje de los educandos.

Invitar a profesionales, de cuarto nivel, que tengan la experticia en temas nuevos relacionados con la educomunicación, que contribuyan a nuevas representaciones de poner en práctica las competencias profesionales de los docentes y que éstas a su vez promuevan el fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje con los estudiantes dentro de la institución.

REFERENCIAS

- Abreu, O., Rhea, S., Arciniegas, G., y Rosero, M. (2018). Objeto de Estudio de la Didáctica: Análisis Histórico Epistemológico y Crítico del Concepto. *Formación universitaria*, 11(6), 75-82.
- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J. y Martínez, R. (2017). Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Administración y Economía de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación universitaria*, 10 (3), 81-92.
- Abreu, O., Naranjo, M., Rhea, S. y Gallegos. C. (2016). Modelo Didáctico para la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte en Ecuador. *Formación universitaria*, 9(4), 03-10.
- Addine, F. (2004). *Didáctica Teoría y Práctica.*, 1ra Edición, Pueblo y Educación.
- Aguaded, J. (2002, November 19). *Educomunicación en el mundo global*.
<https://www.redalyc.org/pdf/158/15801901.pdf>
- Aguilar, M. (2012a). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* , 10(2), 801–811. <http://ns520666.ip-158-69-118.net/rllcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/727>
- Aguilar, M. (2012b). *Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos / Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. <http://ns520666.ip-158-69-118.net/rllcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/727>
- Arredondo, S. C. (2012). Evaluación educativa de aprendizajes y competencias. In *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación* (Issue 13).
- Barón, N. (2016). Conectivismo - Reseña. *Educación Con Responsabilidad Social*, 3.
<https://bit.ly/3F3LyPB>
- Cabero Almenara, J. (2006). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1, 14–25.
<https://doi.org/10.21556/edutec.1996.1.576>

- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Sección Séptima Salud. *Registro Oficial 449 de 20 Oct. 2008*, 1–136.
- Crovi, D. (2018). *Vista de Comunicación, interacción y diálogo. Contribuciones desde América Latina a la educomunicación [Bilingual edition: Spanish – English]*. <http://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/perspectivas/article/view/1167/1745>
- Daza, G. (2010). *DESAFÍOS DE LA EDUCOMUNICACIÓN Y ALTERNATIVAS PEDAGÓGICAS EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA CIUDADANÍA THE CHALLENGES OF EDUCOMUNICATION AND EDUCATIONAL ALTERNATIVES IN THE CONSTRUCTION OF CITIZENSHIP*. 333–345. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/33397/Desafios de la educomunicacion y alternativas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/33397/Desafios%20de%20la%20educomunicacion%20y%20alternativas.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Díaz, E. (2015). *Universidad técnica del norte*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/6605>
- Galeano, M. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa - María Eumelia Galeano M. - Google Libros*. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Xkb78OSRMI8C&oi=fnd&pg=PA11&dq=Galeano,+M.+María+Eumelia+\(2004\).+“Diseño+de+Proyectos+en+la+investigación++cualitativa”.+Fondo+Medellín,+Editorial+Universidad+EAFIT.+Colombia.+&ots=zsFA7UPFoM&sig=L5X4cZCYY4yeaFAd](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Xkb78OSRMI8C&oi=fnd&pg=PA11&dq=Galeano,+M.+María+Eumelia+(2004).+“Diseño+de+Proyectos+en+la+investigación++cualitativa”.+Fondo+Medellín,+Editorial+Universidad+EAFIT.+Colombia.+&ots=zsFA7UPFoM&sig=L5X4cZCYY4yeaFAd)
- Hernández, M., Paredes, R., Amilcar, F., & Albert, A. (2018). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA Related papers Metodologia de la Investigacion-Sampieri (6ta edición)*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65000949/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1628827355&Signature=FCPUnMFIRVNUHFpD7mhDT9Ii7UGfxGOY~DmDugcHBK4ljEhWA~kMeK~ESvH9HWooJndts-KkOAYxOBZSDtn-Je46opemLYEwH4lNfbMRAzpQcyr3gK8
- Julio, C., & Carmen, L. (2007). *LA INTERACCIÓN EN EL APRENDIZAJE EN RED: USO DE HERRAMIENTAS, ELEMENTOS DE ANÁLISIS Y POSIBILIDADES EDUCATIVAS*. <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/995/912>

- Kaplún, M. (1999). *Reseña de “Una Pedagogía de la Comunicación” de Mario Kaplún*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801236>
- Laverde, A. C., & Arias Vallejo, V. (2016). La Educomunicación en entornos digitales: un análisis desde los intercambios de información. *No. Especial*, 32, 461–479.
- Microsoft. (2021). *Ministerio de Educación*. 1. <https://customers.microsoft.com/es-es/story/860496-ministerio-de-educacion-del-ecuador-higher-education-office365-es-ecuador>
- Octavio, J., & Carmona, I. (2019). *APROXIMACIÓN PERIODÍSTICA Y EDUCOMUNICATIVA AL FENÓMENO DE LAS REDES SOCIALES*. www.cedro.org
- Ponce, M. (2014). *Universidad técnica del norte*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/4852>
- Sánchez-Pacheco, C., García-Balladares, E., & Ajila-Méndez, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(5), 47–55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan-de-Creación-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado* (pp. 1–122).

ANEXOS

Anexo 1. Formulario de la encuesta para determinar los conocimientos que tienen los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide sobre las herramientas digitales para la Educomunicación.

ENCUESTA		
USO DE HERRAMIENTAS VIRTUALES		
N°	ASPECTOS A PREGUNTAR	INDICADORES
1	¿Está usted de acuerdo en participar en esta investigación?.	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
2	Seleccione su género:	<ul style="list-style-type: none"> • Femenino • Masculino • Otro
3	Su rango de edad está comprendida entre:	<ul style="list-style-type: none"> • 20 – 30 años • 31 – 40 años • Más de 41 años
4	Seleccione ¿cuál es el nivel de estudios que tiene actualmente?.	<ul style="list-style-type: none"> • Instituto Pedagógico Superior (profesor) • Tercer Nivel • Cuarto Nivel • Otro
5	Nivel Educativo que imparte clases:	<ul style="list-style-type: none"> • Básica Elemental • Básica Media • Básica Superior • Bachillerato
6	¿Cuáles son los recursos tecnológicos que utiliza para el proceso de enseñanza aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Computadora • Teléfono inteligente • Tablet • Smart TV • Otros

7	<p>Las herramientas educomunicativas fortalecen las prácticas pedagógicas en educación virtual, tales como: Herramientas colaborativas (promueven el trabajo grupal en línea), de evaluación (proporciona recurso de práctica continua de los contenidos), clases en línea (promueven experiencias síncronas y asíncronas) y gamificación (dinamizan los contenidos académicos). Por consiguiente ¿Usted utiliza alguna de las herramientas educomunicativas para la enseñanza - aprendizaje en los estudiantes?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
8	<p>Seleccione, ¿cuáles de las herramientas educomunicativas utiliza en su Institución Educativa?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Facebook (red social) • WhatsApp (mensajería instantánea) • Driver (Nube de almacenamiento virtual) • E-mail (correo electrónico) • Genially (herramienta de diseño y presentación) • Kahoot (Herramienta de Evaluación) • Teams (Herramienta de Clases en línea) • Whiteboard (Herramientas pizarra digital) • Padlet (Herramienta colaborativa en línea) • Educaplay (Herramienta de gamificación) • Árbol ABC (Herramienta interactiva para niños)
9	<p>Seleccione ¿cuáles son las ventajas de la educomunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje en sus estudiantes?.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de tiempos de estudio. • propicia la exploración y aprendizaje • favorece el aprendizaje

		<p>autónomo</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprensión práctica de los contenidos • aprendizaje flexible y activo
10	<p>Seleccione la frecuencia de uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Raramente • Ocasionalmente • Frecuentemente • Muy frecuentemente • No conoce
11	<p>Seleccione la frecuencia de uso en medios de comunicación para el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de videos. • Salas de Chat • Foros de texto • Foros de video • Periódicos • Glosario de términos • Podcast • Infografías.....
CONOCIMIENTOS SOBRE HERRAMIENTAS VIRTUALES		
12	<p>De las siguientes herramientas digitales, ¿cuál usa para crear contenido multimedia interactivo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canva • Prezzi • Genially • Padlet • Sway
13	<p>¿Qué herramientas digitales utiliza para crear contenido de evaluaciones del aprendizaje?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Google forms • Kahoot • EdPuzzle • Nearpod

14	De la lista de herramientas digitales, ¿cuáles utiliza para crear juegos interactivos (gamificación)?	<ul style="list-style-type: none"> • Educaplay • Mentimeter • Quizzz • Kahoot
15	De las siguientes herramientas digitales ¿cuál utiliza para la enseñanza durante sus clases sincrónicas?	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Teams • Zoom • Google meet • Skype • Ninguna
16	Una pizarra digital, permite que la enseñanza en línea sea dinámica con intercambio de ideas y colaboración. Seleccione ¿cuál de las pizarras digitales utiliza para el aprendizaje en línea con sus estudiantes?.	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Whiteboard • OpenBoard • Google Jamboard • Miro • Otra
17	Las herramientas digitales que permiten crear murales colaborativos; permite publicar, almacenar y compartir recursos multimedia e informaciones de diferentes fuentes. Seleccione ¿Cuál de estas herramientas utiliza en sus clases colaborativas en línea?.	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Mural.ly • Linoit • Miro • Otro
18	¿Qué método de enseñanza aprendizaje le ha permitido tener mejores resultados con los estudiantes?.	<ul style="list-style-type: none"> • Conferencias • Clase magistral • Presentación de casos • Clases en línea • Clase inversa • Seminarios

		<ul style="list-style-type: none"> • Talleres • Exposiciones de estudiantes • Juegos digitales educativos • Tutoría • Video tutoriales
19	¿Cuál es la frecuencia de uso que ha dado a los medios de educomunicación para la enseñanza aprendizaje en relación a compartir y organizar información, búsqueda de recursos, retroalimentación, evaluación, comunicación, revisión de contenidos?.	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Correo electrónico • Institucional • zoom • Microsoft Teams

Anexo 2. Formulario para diagnosticar la percepción de los docentes sobre el uso de herramientas digitales en la educomunicación.

ENTREVISTA		
PERCEPCIÓN SOBRE HERRAMIENTAS DIGITALES DE EDUCOMUNICACIÓN A LOS DOCENTES		
N°	ASPECTOS A PREGUNTAR	INDICADORES
1	Las herramientas educomunicativas, en el ámbito educativo, provee a los docentes una serie de mecanismos que contribuyen a dinamizar el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes. ¿Cuáles son esos mecanismos dinamizadores de la enseñanza aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> • Mejora el plan de clase para los estudiantes. • Genera recursos multimedia dinámicos, fáciles de comprender. • Optimiza el tiempo y los recursos en función de las necesidades de los estudiantes. • Evalúa y refuerza los aprendizajes de manera oportuna. <hr/>

2	<p>En virtualidad, los avances que se han realizado en educación son significativos, por lo tanto, se han vinculado al contexto de vida, aplicaciones útiles dentro de procesos académicos, en consecuencia: ¿Cuáles de las siguientes herramientas virtuales ha utilizado para el proceso de enseñanza – aprendizaje?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chat (WhatsApp, Messenger) • Correo Electrónico (Gmail, Hotmail) • Redes sociales (Facebook, YouTube) • Teams, Zoom, meet • Genially, Canva. • Kahoot, mentimeter • Educapley, ArbolABC • Whiteboard, Openboard, Jamboard • Otras herramientas virtuales.
3	<p>Genially al ser una herramienta de diseño y creación de contenidos multimedia, permite al docente generar una serie de recursos que contribuyen a potenciar la creatividad de los estudiantes a la hora de presentar sus trabajos interactivos. ¿Qué contenidos ha desarrollado para sus clases?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Infografías. • Diseño de contenidos Interactivos. • Presentaciones animadas. • Alojamiento de recursos multimedia.
4	<p>Kahoot es una herramienta digital que permite a los docentes desarrollar evaluaciones para los estudiantes, a través de la creación, diseño y realización de cuestionarios en línea, de tal forma que los educandos puedan interactuar con facilidad. ¿Cuáles son las opciones que ofrece este recurso tecnológico?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Optimización de tiempo en la evaluación. • Contenido dinámico, y de fácil uso para los estudiantes. • Estímulos académicos, basados en porcentajes que la herramienta ofrece.
5	<p>Microsoft Teams, al ser una herramienta híbrida, permite la enseñanza en línea de una manera dinámica y colaborativa de forma sincrónica y asincrónica, de tal forma</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactividad colaborativa en línea, a través de clases síncronas y asíncronas. • Organización y almacenamiento de actividades académicas. • Retroalimentación a través de recursos didácticos guardados en Microsoft Teams. • Dinamiza los contenidos

	que el aprendizaje académico sea participativo.	curriculares al hacer uso de otras plataformas virtuales.
6	Whiteboard, es una pizarra digital multiplataforma que admite la enseñanza en línea, de una manera dinámica, en colaboración con otras herramientas complementarias. ¿Cuál es la utilidad que ofrece este recurso?	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo e individual. • Recursos gráficos integrados. • Entorno de fácil acceso. • Área de trabajo sencilla y de fácil uso.
7	Padlet, es una herramienta educ comunicativa que permite al docente, crear murales colaborativos; publicar, almacenar y compartir recursos multimedia e informaciones de diferentes fuentes bibliográficas con los estudiantes. ¿Cuáles son las opciones más conocidas que este recurso ofrece?	<ul style="list-style-type: none"> • Dinamiza los contenidos curriculares. • Mejora los procesos de aprendizaje. • Mantiene organizada la temática planificada. • Crea entornos colaborativos en línea.
8	ArbolABC, es un portal educativo, orientado a Educación Inicial, Educación Básica Preparatoria, Educación Básica Elemental, Educación Básica Media, aborda un aprendizaje dinámico a través de una serie de juegos educativos. ¿Cuáles son las utilidades que se adquiere con este recurso virtual?	<ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación a través de juegos interactivos. • Construcción de aprendizajes significativos. • Desarrolla y fortalece la creatividad en los estudiantes. • Ayuda a mejorar los procesos básicos de aprendizaje en la estimulación cognitiva de los estudiantes.

Anexo 3. Formulario de encuesta para clasificar las herramientas digitales para la educomunicación, que pueden aplicar los docentes de la Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide.

ENCUESTA		
HERRAMIENTAS EDUCOMUNICATIVAS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE		
N°	ASPECTOS A PREGUNTAR	INDICADORES
1	¿Cuáles son los recursos tecnológicos que utiliza para el proceso de enseñanza aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Computadora • Teléfono inteligente
2	De las siguientes herramientas digitales, ¿cuál escogería en la capacitación para crear contenido multimedia interactivo?	<ul style="list-style-type: none"> • Canva • Genially
3	¿Qué herramientas digitales escogería en una capacitación para crear contenido de evaluaciones del aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> • Kahoot • EdPuzzle
4	De las herramientas digitales, ¿cuál escogería en una capacitación para crear juegos interactivos (gamificación)?	<ul style="list-style-type: none"> • Educaplay • Quizzi
5	De las siguientes herramientas digitales ¿cuál escogería en una capacitación para la enseñanza durante sus clases sincrónicas?	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Teams • Google meet
6	Una pizarra digital, permite que la enseñanza en línea sea dinámica con intercambio de ideas y colaboración.	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Whiteboard • OpenBoard

	Seleccione ¿cuál escogería para capacitarse en herramientas de pizarra digital?.	
7	ArbolABC al ser una herramienta de gamificación y de contenido interactivo ¿está usted de acuerdo en una capacitación sobre su entorno virtual?	<ul style="list-style-type: none">• Si• No