

Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**TALLER DE CAPACITACIÓN VIRTUAL PARA EL FORTALECIMIENTO DEL
USO Y MANEJO ADECUADO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS BÁSICAS
EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR CON
ESCOLARIDAD INCONCLUSA DEL COLEGIO VIRTUAL INTENSIVO RAFAEL
GALETH**

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Dorys Siomara Bedoya Quillupangui y

Germania Maribel Calero Haro



TUTOR: Msc. Estefany Nenger

FECHA: Agosto 2025

Autor: Dorys Siomara Bedoya Quillupangui y Calero Haro Germania Maribel



Título a obtener: Tecnólogo/a Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí –Ecuador

Correo electrónico:

dorisbedoya1980@hotmail.com- germaniacalero122019@gamil.com



Dirigido por: Mg. Joseph Montece Zambrano

Título: Licenciado en Pedagogía de la Matemática y Física

Magister en Educación, Mención Gestión de los Aprendizajes Mediadas por TICs

Master en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación



Matriz: Sangolquí –Ecuador

Correo electrónico: joseph.montece@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre



difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2025 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

Bedoya Quillupangui Dorys Siomara y Calero Haro Germania Maribel

**TALLER DE CAPACITACIÓN VIRTUAL PARA EL FORTALECIMIENTO DEL
USO Y MANEJO ADECUADO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS BÁSICAS
EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR CON
ESCOLARIDAD INCONCLUSA DEL COLEGIO VIRTUAL INTENSIVO RAFAEL
GALETH**

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 15 de agosto de 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, Dorys Siomara Bedoya Quillupangui y Germania Maribel Calero Haro, declaramos y aceptamos en forma expresa lo siguiente: Ser autoras del trabajo de titulación denominado **TALLER DE CAPACITACIÓN VIRTUAL PARA EL FORTALECIMIENTO DEL USO Y MANEJO ADECUADO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR CON ESCOLARIDAD INCONCLUSA DEL COLEGIO VIRTUAL INTENSIVO RAFAEL GALETH**, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifestamos nuestra voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservamos los derechos morales sobre nuestra obra.

En fe de lo cual, firmamos la presente.

Atentamente,



Dorys Siomara Bedoya Quillupangui
C.I.: 171732017-8



Germania Maribel Calero Haro
C.I : 2200135354

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2025-ISTER-3

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR /ES:

DORYS SIOMARA BEDOYA QUILLUPANGUI Y GERMANIA MARIBEL CALERO HARO

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

Msc. ESTEFANY NENGER y Mg. JOSEPH MONTECE ZAMBRANO

CONTACTO ESTUDIANTE:

0987378898- 0967791737

CORREO ELECTRÓNICO:

dorisbedoya1980@hotmail.com

germaniacalero122019@gmail.com

TEMA:

TALLER DE CAPACITACIÓN VIRTUAL PARA EL FORTALECIMIENTO DEL USO Y MANEJO ADECUADO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR CON ESCOLARIDAD INCONCLUSA DEL COLEGIO VIRTUAL INTENSIVO RAFAEL GALETH

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

Este proyecto se desarrolló en el año 2025, en el Colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth, ubicado en la provincia de Orellana, Ecuador, donde se evidenció que varios estudiantes de Educación General Básica Superior con escolaridad inconclusa enfrentaban dificultades en el uso adecuado de herramientas tecnológicas básicas. El problema principal radicaba en su limitada preparación digital, lo cual afectaba su autonomía, participación y rendimiento en los entornos virtuales de aprendizaje. Frente a esta realidad, el objetivo general

fue crear un taller virtual que fortaleciera sus habilidades tecnológicas esenciales. La propuesta se justificó por la necesidad urgente de cerrar brechas digitales y brindar oportunidades educativas más inclusivas y adaptadas a sus realidades. Para llevar a cabo la investigación, se utilizó un enfoque cuantitativo, mediante encuestas aplicadas a estudiantes del tercer año de bachillerato, lo que permitió identificar sus conocimientos previos y evaluar el impacto del taller. Entre los resultados más destacados se evidenció un avance significativo en el manejo de plataformas como Google Docs, Canva y Genially, así como en la creación de contenidos digitales. Se concluyó que el taller fue una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje práctico, mejorar la confianza de los estudiantes y potenciar su desempeño académico en entornos virtuales.

PALABRAS CLAVE: Herramientas digitales, educación virtual, escolaridad inconclusa, capacitación tecnológica, aprendizaje autónomo.

ABSTRACT:

This project was carried out in 2025 at the Rafael Galeth Intensive Virtual School, located in the province of Orellana, Ecuador, where it was observed that several students from the upper level of Basic General Education with incomplete schooling faced difficulties in the proper use of basic technological tools. The main problem was their limited digital skills, which affected their autonomy, participation, and performance in virtual learning environments. In response to this situation, the general objective was to create a virtual workshop to strengthen their essential technological abilities. The proposal was justified by the urgent need to reduce the digital gap and offer more inclusive educational opportunities tailored to their context. A quantitative research approach was applied, using surveys conducted with third-year high school students, which allowed for the identification of their prior knowledge and the assessment of the workshop's impact. Among the most relevant results, a significant improvement was noted in their use of platforms such as Google Docs, Canva, and Genially, as well as in their ability to create digital content. It was concluded that the workshop was an

effective tool to promote practical learning, boost student confidence, and enhance academic performance in virtual settings.

Keywords: Digital tools, virtual education, incomplete schooling, technological training, autonomous learning.



Dorys Siomara Bedoya Quillupangui
C.I.: 171732017-8



Germania Maribel Calero Haro
C.I : 2200135354

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 15 de agosto de 2025

Sres.-

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

Presente

Yo, Dorys Siomara Bedoya Quillupangui, con C.I.: 1717320178 y Germania Maribel Calero Haro, con C.I.: 2200135354 alumnas de la Carrera TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, cedo al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante
Dorys Siomara Bedoya Quillupangui
C.I.: 171732017-8



Firma del Estudiante
Germania Maribel Calero Haro
C.I.: 2200135354

Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi familia, especialmente a mi querido padre, quien desde el cielo sigue siendo mi guía y fortaleza. Su recuerdo vive en cada logro. Agradezco también a quienes, con amor y fe, me acompañaron en este camino.

Calero Haro Germania Maribel

Dedico este proyecto a mi familia, en especial a mi madre que siempre ha sido un gran ejemplo a seguir y me ha dado fortaleza todos los días quien ha visto cada paso que doy, a mi esposo por ese apoyo incondicional y a las personas que han estado junto a mí con sus muestras de apoyo y cariño.

Bedoya Quillupangui Dorys Siomara

AGRADECIMIENTOS

Con profundo agradecimiento, expreso mi gratitud a Dios, por ser mi guía constante y fuente de fortaleza en este proceso. A mi familia, por su amor, paciencia y fe inquebrantable que me sostuvieron en cada etapa, incluso en los momentos más difíciles. A mi tutora, Msc. Estefany Nenger, por su acompañamiento, dedicación y valioso apoyo académico. Y a todos los docentes que formaron parte de mi formación durante esta etapa, gracias por compartir su conocimiento, por motivarme a seguir adelante y por dejar huellas significativas en mi camino profesional. A todas las personas que creyeron en mí, este logro también les pertenece.

Calero Haro Germania Maribel

Expreso mi gratitud al Rey de Reyes mi Dios Jehová por darme esta oportunidad de haber llegado a mi meta final y a sido mi principal fortaleza en este proceso, A mis seres

queridos, a nuestra tutora de proyectos Msc. Nenger León quien nos supo direccionar en este proceso y nos apoyó de manera constante, y a todos los docentes quienes con su paciencia fueron parte de nuestro desarrollo profesional, mi gratitud por que su labor no ha sido en vano sino fiel reflejo de que sus enseñanzas han dado frutos dejando plasmado en mis grandes anhelos para seguir preparándome ya que esta es una de mis metas que quizá termina, pero empiezan otras finalmente agradecer a mis compañeros de curso de esta carrera que también fueron parte de mi caminar en este proceso este proceso Dios les bendiga a todos siempre.

Bedoya Quillupangui Dorys Siomara

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto se desarrolló en el año 2025, en el Colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth, ubicado en la provincia de Orellana, Ecuador, donde se evidenció que varios estudiantes de Educación General Básica Superior con escolaridad inconclusa enfrentaban dificultades en el uso adecuado de herramientas tecnológicas básicas. El problema principal radicaba en su limitada preparación digital, lo cual afectaba su autonomía, participación y rendimiento en los entornos virtuales de aprendizaje. Frente a esta realidad, el objetivo general fue crear un taller virtual que fortaleciera sus habilidades tecnológicas esenciales. La propuesta se justificó por la necesidad urgente de cerrar brechas digitales y brindar oportunidades educativas más inclusivas y adaptadas a sus realidades. Para llevar a cabo la investigación, se utilizó un enfoque cuantitativo, mediante encuestas aplicadas a estudiantes del tercer año de bachillerato, lo que permitió identificar sus conocimientos previos y evaluar el impacto del taller. Entre los resultados más destacados se evidenció un avance significativo en el manejo de plataformas como Google Docs, Canva y Genially, así como en la creación de contenidos digitales. Se concluyó que el taller fue una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje práctico, mejorar la confianza de los estudiantes y potenciar su desempeño académico en entornos virtuales.

Palabras clave: Herramientas digitales, educación virtual, escolaridad inconclusa, capacitación tecnológica, aprendizaje autónomo.

ABSTRAC

This project was carried out in 2025 at the Rafael Galeth Intensive Virtual School, located in the province of Orellana, Ecuador, where it was observed that several students from the upper level of Basic General Education with incomplete schooling faced difficulties in the proper use of basic technological tools. The main problem was their limited digital skills, which affected their autonomy, participation, and performance in virtual learning environments. In response to this situation, the general objective was to create a virtual workshop to strengthen their essential technological abilities. The proposal was justified by the urgent need to reduce the digital gap and offer more inclusive educational opportunities tailored to their context. A quantitative research approach was applied, using surveys conducted with third-year high school students, which allowed for the identification of their prior knowledge and the assessment of the workshop's impact. Among the most relevant results, a significant improvement was noted in their use of platforms such as Google Docs, Canva, and Genially, as well as in their ability to create digital content. It was concluded that the workshop was an effective tool to promote practical learning, boost student confidence, and enhance academic performance in virtual settings.

Keywords: Digital tools, virtual education, incomplete schooling, technological training, autonomous learning.

ÍNDICE GENERAL

1.1 Tabla de contenido

ÍNDICE GENERAL	13
.....	16
1.2 Objetivo general	17
1.3 Objetivos específicos	17
1.4 Justificación.	17
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	19
1.5 Antecedentes	20
1.6 Bases legales	21
1.7 Fortalecimiento de habilidades digitales como pilar fundamental para el aprendizaje en entornos virtuales	25
1.7.1 Competencias digitales en la Educación General Básica	26
1.7.2 Factores que dificultan el desarrollo de competencias digitales.....	27
1.8 Diseño e implementación de talleres virtuales como estrategias pedagógicas	27
1.8.1 Herramientas tecnológicas básicas en talleres virtuales	28
1.8.2 Uso de plataformas educativas accesibles.....	28
1.8.3 Impacto del uso de herramientas tecnológicas en sus procesos educativos virtuales	29
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	30
1.9 Enfoque metodológico de la investigación	30
1.10 Población y muestra.....	30
Población.....	31
Muestra.....	32
1.11 Técnica.....	33
Encuesta.	33
Encuesta realizada a través de la participación de los estudiantes de tercero Básica Media...34	
1.12 Instrumentos.....	34
1.13 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico	34
1.1 Procesamiento de datos.....	35
1.2 Figura 1 Identificar el género de los estudiantes.	35
1.3 Figura 2. Edad.....	36
1.4 Figura 3. ¿En qué curso estás actualmente?.....	36
1.5 Figura 4. ¿Tienes acceso a un dispositivo tecnológico propio (computadora, tablet, celular)?.....	37

1.6	Figura 5. ¿Tienes acceso frecuentemente a internet?	38
1.7	Figura 6. ¿Cuál de estas herramientas tecnológicas básicas usas con más frecuencia? 39	
1.8	Figura 7 ¿Con que frecuencia utilizan las herramientas tecnológicas para tus tareas escolares?	40
1.9	Figura 8. ¿Qué nivel de facilidad tienes al utilizar plataformas virtuales como Google Classroom, Zoom o Microsoft Teams para tus actividades escolares?	40
1.10	Figura 9. ¿Le gustaría participar en un taller virtual sobre cómo usar de manera eficaz las herramientas digitales?.....	41
1.11	Figura 10. ¿Qué temas te gustaría aprender más sobre tecnología?	42
CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....		43
1.12	Fundamentos de la propuesta.....	43
1.13	Importancia y características de la propuesta	45
1.14	Presentación de la propuesta.....	46
1.15	Figura 11	48
1.16	Figura 12	49
1.17	Figura 13.....	51
		51
1.18	Figura 14.....	52
1.19	Figura 15.....	53
1.20	Figura 16.....	54
1.21	Figura 17.....	55
2.1	Figura 18.....	57
2.2	Figura 19.....	57
2.3	Figura 20.....	58
2.4	Desarrollo.....	59
2.5	Ejecución de la propuesta	59
	Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.....	61
2.6	Procesamiento de Datos.....	62
2.1	Figura 1 ¿Qué tan fácil fue para ti crear y editar el documento Google docs durante el taller virtual?	62
2.2	Figura 2 ¿Cómo calificarías tu participación en la creación del documento colaborativo en Google Docs?.....	63
2.3	Figura 3. ¿Lograste elaborar tu mini biografía en “Canva Docs” con texto e imágenes? 64	
2.4	Figura 4. ¿Lograste desarrollar y presentar tu trabajo personal en Canva durante la clase virtual?	65

2.5	Figura 5. ¿Qué tanto lograste insertar elementos multimedia (videos, enlaces, animaciones) en tu infografía de Canva?	66
2.6	Figura 6. ¿Qué tanto aprendiste a organizar y compartir archivos por Google Drive durante el taller virtual?	67
2.7	Figura 7. ¿Pudiste crear un juego interactivo funcional en Genially durante el taller virtual?	68
2.8	Figura 8. ¿Cuánto crees que mejoraron tus habilidades digitales después del taller virtual?	69
2.9	Figura 9. ¿Qué tan satisfecho estás con los recursos y guías proporcionadas durante el taller virtual?	70
2.10	Figura 10. ¿Cómo calificarías tus conocimientos en herramientas digitales después de finalizar el taller?	71
CONCLUSIONES		72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		74
ANEXOS		76

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

En la actualidad, diversas instituciones educativas han adoptado la modalidad virtual como una alternativa para garantizar la continuidad del proceso formativo, como el caso del Colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth; donde se ha evidenciado que muchos estudiantes de Educación General Básica Superior presentan dificultades para desenvolverse en plataformas virtuales, lo que limita su aprendizaje autónomo y participación en actividades educativas. De ahí surge la necesidad de diseñar e implementar un taller de capacitación virtual que les permita adquirir experiencias prácticas con el uso y manejo adecuado de las herramientas tecnológicas básicas existentes para poder adaptarlas a sus necesidades educativas.

El escaso conocimiento sobre el uso y manejo adecuado de las herramientas tecnológicas no solo limita su correcta utilización, sino que también obstaculiza el desarrollo de competencias digitales esenciales para el aprendizaje autónomo y significativo. Esta situación se ve agravada por la falta de estrategias didácticas que promuevan el uso efectivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso educativo (Pérez y Moraima 2022).

Por tanto, este proyecto propone una solución a esta problemática educativa con el propósito que los estudiantes fortalezcan su aprendizaje en el uso y manejo adecuado de las herramientas digitales a través de un taller educativo virtual (ACTIVTECNOVIDA) el mismo que les permitirá desarrollar de manera efectiva sus tareas educativas.

Problema científico 1

¿Cómo implementar un taller de capacitación virtual que potencie el uso efectivo de herramientas tecnológicas básicas en estudiantes de Educación General Básica Superior con escolaridad inconclusa del Colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth, para mejorar su desempeño en entornos virtuales de aprendizaje?

Preguntas científicas o directrices

- ¿Qué nivel de conocimiento previo tienen los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales básicas?

- ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan en el manejo de estas herramientas?
- ¿Cuál es el impacto del uso de herramientas tecnológicas en sus procesos educativos virtuales?

1.2 Objetivo general

Crear un taller de capacitación virtual que promueva el uso y manejo adecuado de las herramientas tecnológicas básicas, en estudiantes de Educación General Básica Superior con escolaridad inconclusa del Colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth, para fortalecer el desempeño en entornos virtuales de aprendizaje.

1.3 Objetivos específicos

- ✓ Evaluar su avance progresivo a través de la elaboración de un portafolio digital como producto final del aprendizaje.
- ✓ Implementar un taller sobre el uso y manejo de herramientas tecnológicas básicas como (creación de documentos, presentaciones y almacenamiento); que sirva de referencia a sus necesidades educativas.
- ✓ Identificar el conocimiento previo que tienen los estudiantes sobre el uso y manejo adecuado de las herramientas digitales para la elaboración de sus actividades educativas mediante un diagnóstico inicial.

1.4 Justificación.

En el contexto actual de la conversión digital en la educación, la integración efectiva de las tecnologías de información y comunicación (TIC) se ha vuelto importante para garantizar una formación inclusiva y un estudio real. Sin embargo, muchos estudiantes de educación general básica superior con escolaridad inconclusa, como el colegio virtual intensivo Rafael Galeth, que enfrenta problemas importantes por la falta de información relevante al usar y manejar de manera correcta las herramientas tecnológicas.

La participación activa y la autonomía de los estudiantes en el ámbito educativo se ven afectadas cuando no cuentan con las herramientas adecuadas para desenvolverse, lo que repercute directamente en su rendimiento académico y en la manera en que asimilan el conocimiento.

Por ello, este taller de capacitación virtual tiene como finalidad brindar orientación tecnológica que sirva de apoyo en la realización de tareas escolares. Se busca que los estudiantes aprendan a elaborar trabajos de forma dinámica, con un enfoque positivo, dentro de un entorno que favorezca el aprendizaje. De este modo, podrán desarrollar competencias clave que les permitan avanzar de manera integral en su formación.

Diversas investigaciones recientes resaltan que un uso adecuado de las tecnologías digitales puede influir positivamente en el desempeño académico. Estas herramientas fomentan nuevas formas de aprender e interactuar dentro del aula, tanto física como virtual (Cedeño, Vásquez y Maldonado, 2023).

Los principales beneficiarios de esta propuesta serán los estudiantes de Educación General Básica del colegio Rafael Galeth. A través del proyecto, podrán fortalecer sus habilidades digitales, lo que aportará significativamente a su preparación académica. Además, esta iniciativa contribuirá al fortalecimiento de la educación digital, promoviendo una formación más equitativa e inclusiva para todos.

Estructura de la propuesta en tres capítulos:

El primer capítulo estará centrado en el desarrollo del marco teórico. Se comenzará con una contextualización del problema, tomando en cuenta su evolución a lo largo del tiempo. A

continuación, se profundizará en las variables involucradas, tanto independientes como dependientes. También se incluirá una revisión de antecedentes relevantes y estudios actuales que respaldan y fundamentan esta propuesta.

En el capítulo II se analizará la metodología, especificando el enfoque investigativo adaptado, la población y muestra, los instrumentos que será utilizados para la recolección de datos, y la interpretación de los resultados adquiridos en la evaluación inicial.

Posteriormente en el capítulo III se desarrollará la propuesta del proyecto, en el cual se diseña, fundamenta, ejecuta, y evalúa un taller de capacitación virtual encaminado al fortalecimiento de las habilidades tecnologías en los estudiantes con escolaridad inconclusa. Asimismo, se darán a conocer los resultados obtenidos tras la puesta en marcha del proyecto, seguidos por las conclusiones y sugerencias derivadas del análisis realizado durante todo el proceso investigativo.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

En los últimos años, la digitalización en el ámbito educativo ha cobrado gran relevancia, especialmente en entornos virtuales, donde se ha consolidado como una alternativa clave para garantizar la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Un ejemplo claro de esta realidad se observa en el Colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth, ubicado en la provincia de Orellana. Allí se ha identificado que muchos estudiantes de Educación General Básica Superior, cuya escolaridad ha sido interrumpida, enfrentan notables dificultades al momento de utilizar de manera efectiva herramientas tecnológicas básicas.

Esta situación representa un obstáculo importante para su desarrollo académico, ya que limita tanto su capacidad de aprendizaje autónomo como su participación activa en espacios educativos virtuales.

Diversas investigaciones han subrayado la necesidad de integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo como un medio esencial para fomentar la equidad y la inclusión. Sin embargo, la falta de competencias digitales entre los estudiantes con escolaridad incompleta sigue siendo una barrera que afecta directamente su crecimiento personal y su desempeño académico (Cedeño, 2024).

1.5 Antecedentes

Históricamente la educación ha sido examinada como un medio imprescindible para el desarrollo de la humanidad y el avance de la sociedad. Ya que no solo transmite conocimientos, si no también promueve valores y habilidades que permiten a todas las personas a desenvolverse de manera más efectiva y activamente en su entorno, especialmente en un mundo más globalizado y dinámico como es ahora, la educación representa un instrumento clave para minimizar las desigualdades, fomentar la equidad y combatir la pobreza

Según (Arenas, 2023), el enfoque de los sistemas educativos establece una prioridad para los países en desarrollo, ya que si nos referimos a una educación de calidad se enlaza directamente con el crecimiento económico sostenible. Este estudio destaca que los países que intervienen en la educación, formación docente y tecnológicas ayudan a que el aprendizaje sea más productivo y representativo para todos.

En Ecuador la educación ha evolucionado de manera eficaz, experimentando avances importantes en acceso y cobertura, no obstante, siguen persistiendo brechas, especialmente en las áreas rurales y entre estudiantes con escolaridad inconclusa. Se destaca que estas brechas se volvieron más visibles a causa de la pandemia del COVID-19, que forzó el cambio abrupto a educación virtual, puso en evidencia las brechas tanto tecnológicas como pedagógicas que existían en docentes y estudiantes.

Como mencionan (Fernández, 2024), el principal desafío no es sólo facilitar el acceso a dispositivos y la conectividad, sino que ambos, educadores y aprendices, cuenten con las habilidades digitales que les permitan desenvolverse adecuadamente en un entorno de aprendizaje virtual. En este sentido, las formaciones tecnológicas como talleres virtuales emergen como factores decisivos para asegurar la inclusión educativa.

Del mismo modo, la creación de espacios formativos a través de talleres virtuales se ha considerado una estrategia acertada para fortalecer las habilidades digitales de los estudiantes. Estos espacios no solo promueven un aprendizaje más significativo, sino que también permiten una mayor interacción mediante el uso adecuado de la tecnología.

A partir de la investigación realizada por los participantes del estudio, se puede afirmar que la incorporación de estrategias pedagógicas apoyadas en herramientas digitales representa una alternativa efectiva para enfrentar las dificultades educativas que enfrentan los estudiantes con escolaridad incompleta. Los resultados evidencian que el uso de tecnologías digitales facilita el diseño y desarrollo de talleres virtuales orientados a potenciar competencias esenciales, promover la inclusión y aportar de forma notable al crecimiento académico y personal de esta población.

1.6 Bases legales

En el contexto ecuatoriano, el sistema educativo cuenta con un sólido respaldo legal que lo reconoce como un derecho fundamental, asegurando además principios esenciales como la equidad, la inclusión y la calidad en la enseñanza.

La Constitución de la República del Ecuador, vigente desde 2008, establece el marco legal que sustenta el funcionamiento del sistema educativo nacional. Esta normativa reconoce la educación como una responsabilidad del Estado, que debe garantizar su acceso en todas las

etapas y modalidades, adaptándose a las diversas realidades sociales, culturales y geográficas del país.

De manera particular, el artículo 26 de la Carta Magna define la educación como un proceso continuo a lo largo de la vida, y reafirma su carácter dual: es tanto un derecho de toda persona como una obligación que el Estado debe asegurar.

Este artículo subraya, además, la corresponsabilidad del gobierno y de la ciudadanía en el fortalecimiento del sistema educativo. En coherencia con esta perspectiva, en el artículo 27 se indica que la educación tiene que apuntar al desarrollo humano integral, lo que incluye la atención progresiva de los recursos tecnológicos que faciliten los aprendizajes y la activa participación del aprendiz.

Otro punto de apoyo legal, es la Constitución, específicamente en el artículo 344, se establece cómo funciona todo el sistema educativo nacional, incluyendo las diferentes modalidades de enseñanza que hoy en día son tan importantes, como las clases en línea. Esta disposición nos abre la puerta para pensar en maneras más accesibles de aprender, sin necesidad de estar siempre en un mismo lugar, lo cual es fundamental para quienes han tenido que interrumpir su educación o no han podido acceder a ella de forma tradicional. (Legislativo, 2011).

- Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Por otro lado, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) es como la guía principal que regula la educación en Ecuador, sobre todo cuando se trata de respetar y valorar la diversidad cultural del país. La Ley Orgánica de Educación Intercultural reconoce la educación como un derecho esencial, orientado a la formación integral de cada persona, sin distinciones de ningún tipo y con pleno respeto a la diversidad cultural, lingüística y regional del país.

Uno de los aspectos más significativos de esta normativa es su enfoque hacia una educación más justa, que garantice igualdad de oportunidades para todos, con especial atención a aquellos sectores históricamente excluidos. En este sentido, la ley promueve la aplicación de métodos de enseñanza variados y flexibles, adaptados a las diferentes realidades sociales.

Entre estas estrategias se incluyen modalidades como la educación intercultural bilingüe y la enseñanza virtual o a distancia, que no solo abren nuevas vías de acceso al conocimiento, sino que también hacen posible que muchas más personas continúen su formación, superando obstáculos geográficos, económicos o sociales.

Para concluir, la LOEI también destaca lo importante que es la evaluación cuando se trata de apoyar el aprendizaje. No se trata solo de poner una nota o calificación, sino de usar ese proceso para ver cómo van avanzando los estudiantes, qué necesitan mejorar y qué estrategias pueden ayudar, no solo a ellos, sino también a los profesores y a las escuelas en general. La idea es que la evaluación sea una herramienta para crecer y mejorar, no solo un simple trámite. (INTERCULTURAL, 2017)

-Políticas educativas nacionales (la andrología temas relacionados con la educación inconclusa)

En Ecuador, dentro de las políticas educativas nacionales, se ha reconocido con urgencia la necesidad de ofrecer opciones de formación para jóvenes y adultos que, por distintas razones sociales, económicas o personales, no pudieron terminar sus estudios en el tiempo esperado. Esta realidad ha llevado a implementar modalidades educativas más flexibles, que realmente se ajusten a las necesidades, expectativas y contextos de estas personas.

La educación para quienes tienen la escolaridad inconclusa se basa en el principio de inclusión y en el respeto a los derechos humanos, entendiendo que aprender no es algo exclusivo de una edad, sino un proceso que dura toda la vida. En este contexto, la andragogía

disciplina enfocada en orientar el aprendizaje en personas adultas, cobra especial relevancia, ya que propone métodos centrados en la experiencia previa, la autonomía y la motivación de quienes retoman su formación en etapas más avanzadas de la vida.

A partir de esta perspectiva, se han impulsado políticas públicas orientadas a facilitar el acceso y la permanencia en el sistema educativo, como la Educación Básica Superior Intensiva y el Bachillerato Intensivo. Estas modalidades están diseñadas para ajustarse a la realidad de los estudiantes adultos, ofreciendo recorridos formativos más breves, flexibles y contextualizados. Reconocen, además, que el aprendizaje en la adultez resulta más efectivo cuando los contenidos se relacionan directamente con las experiencias cotidianas, el ámbito laboral y las metas personales de los participantes.

Desde el Ministerio de Educación, se ha resaltado que estos programas forman parte de un enfoque integral que garantiza el derecho a aprender a lo largo de toda la vida. A través de la Coordinación Nacional de Educación para Personas con Escolaridad Inconclusa, se promueven metodologías activas, el uso de herramientas digitales y un acompañamiento pedagógico adaptado a las necesidades específicas de este grupo, con el objetivo de que puedan avanzar y culminar sus estudios con éxito.

De acuerdo con un informe presentado por Pérez (2022), estos programas han logrado impactar positivamente no solo en el ámbito académico, sino también en aspectos clave del desarrollo personal. Entre los beneficios más destacados se encuentran el fortalecimiento de la autoestima, una mayor participación en la vida comunitaria y un mejor acceso a oportunidades laborales.

Estos resultados evidencian que la educación dirigida a jóvenes y adultos va mucho más allá de la simple adquisición de conocimientos; representa una herramienta poderosa de

cambio, capaz de generar transformaciones profundas tanto en la vida individual como en el entorno social de quienes participan en estos procesos formativos.

1.7 Fortalecimiento de habilidades digitales como pilar fundamental para el aprendizaje en entornos virtuales

Actualmente, el desarrollo de habilidades digitales es un aspecto esencial dentro del proceso educativo. No se trata únicamente de saber manejar herramientas tecnológicas básicas, sino de poder integrarse y participar de manera activa en los espacios de aprendizaje virtual. Estas capacidades incluyen desde el uso de plataformas digitales hasta la creación y evaluación responsable y ética de contenidos digitales.

La incorporación de la tecnología en la educación tiene como objetivo transformar las clases tradicionales en experiencias más dinámicas, colaborativas e interactivas. Gracias a estas competencias, los estudiantes encuentran nuevas formas de aprender, comunicarse y solucionar problemas, algo fundamental en un mundo donde la información se mueve con rapidez y a escala global.

Según Jiménez et al. (2024), tanto docentes como alumnos deben dominar estas habilidades para que los entornos digitales funcionen de manera efectiva. Además, la educación en línea requiere que los estudiantes adopten una postura crítica y reflexiva que les permita utilizar los recursos digitales con sentido y propósito, más allá del simple manejo técnico.

Esta visión está respaldada por iniciativas como el Plan de Desarrollo de Competencias Digitales del Ministerio de Educación de Ecuador, que promueve la formación continua y adaptada de los docentes para integrar la tecnología de forma ética e innovadora en cada aula. De esta manera, no solo se fomenta el uso técnico de las herramientas digitales, sino también una ciudadanía digital consciente y responsable.

1.7.1 Competencias digitales en la Educación General Básica

Desde los primeros años de la Educación General Básica en Ecuador, es esencial que los estudiantes empiecen a adquirir habilidades digitales. El currículo nacional incluye materias y actividades enfocadas en desarrollar el pensamiento computacional, fomentar el uso responsable de internet y aplicar diversas herramientas educativas digitales. Estas competencias no solo preparan a los niños para continuar con éxito su trayectoria académica, sino que también les brindan recursos útiles para manejarse mejor en su vida cotidiana (Básica, 2021).

En este proceso, el rol de los docentes es fundamental, ya que son quienes orientan a los estudiantes para que comprendan tanto las ventajas como los posibles riesgos del entorno digital. El aprendizaje debe estar dirigido a estimular la creatividad, promover la seguridad informática y fomentar el trabajo colaborativo a través del uso de la tecnología, asegurando que los estudiantes se sientan motivados y protegidos mientras exploran estas nuevas herramientas.

Este enfoque se alinea con investigaciones recientes que revelan que, aunque muchos docentes de educación básica en Ecuador aún enfrentan desafíos para dominar todas las competencias digitales necesarias, su papel sigue siendo clave para diseñar contenidos educativos atractivos y personalizados, que respondan a las necesidades individuales de cada estudiante. De esta manera, la tecnología se convierte en un recurso aliado para una educación más inclusiva y efectiva, preparando a los niños para desenvolverse en un mundo cada vez más digitalizado.

1.7.2 Factores que dificultan el desarrollo de competencias digitales.

A pesar de los progresos significativos en la integración de la tecnología en el ámbito educativo, aún persisten diversos desafíos que limitan el fortalecimiento de las habilidades digitales.

Entre ellos destacan las desigualdades en el acceso a dispositivos y a una conexión estable, la poca capacitación que tienen muchos docentes para usar las tecnologías de manera pedagógica, y la falta de materiales didácticos adaptados al mundo digital.

Estos problemas son especialmente graves en comunidades rurales y entre estudiantes que no han terminado su educación formal, donde la infraestructura tecnológica es limitada o incluso inexistente. Además, todavía hay cierta resistencia al cambio dentro del sector educativo; algunos profesores y directivos ven las tecnologías como un complemento opcional y no como una parte fundamental del aprendizaje.

Para superar estos retos, es clave fortalecer la formación continua de los docentes, mejorar la infraestructura tecnológica y fomentar una cultura digital que valore las TIC como herramientas esenciales para una educación más equitativa y de calidad. De esta manera, será posible reducir la brecha digital y asegurar que cada estudiante cuente con igualdad de oportunidades para aprender y desarrollarse en un mundo que avanza constantemente.

1.8 Diseño e implementación de talleres virtuales como estrategias pedagógicas

Los talleres en línea se han convertido en una herramienta muy útil para fomentar un aprendizaje más dinámico y personalizado. Estos espacios combinan contenidos teóricos con actividades prácticas que invitan a los participantes a involucrarse activamente, reflexionar y aplicar lo que han aprendido. Además, representan una gran oportunidad tanto para docentes como para estudiantes de fortalecer sus habilidades digitales.

Al ofrecer estos talleres de manera virtual, se crea un ambiente flexible donde cada persona puede avanzar a su propio ritmo, resolver dudas en el momento y acceder a materiales multimedia cuando lo necesite, ya sea en sesiones en vivo o grabadas. Esto es especialmente valioso para quienes no han concluido sus estudios, pues les ayuda a superar obstáculos como la falta de tiempo, la distancia o las responsabilidades familiares, permitiéndoles seguir formándose sin descuidar otras áreas de su vida.

1.8.1 Herramientas tecnológicas básicas en talleres virtuales

Para que los talleres en línea sean realmente efectivos, es esencial contar con herramientas tecnológicas que resulten sencillas de manejar y accesibles para todos los participantes. Entre las más utilizadas están las plataformas de videoconferencia como Zoom o Google Meet, los entornos virtuales de aprendizaje como Moodle o Google Classroom, y recursos interactivos como Kahoot o Canva.

Estas herramientas no solo facilitan la organización y el intercambio de materiales, sino que también permiten llevar a cabo evaluaciones de forma sencilla y promueven la colaboración entre los asistentes. Cuando se emplean adecuadamente, no solo enriquecen la dinámica del taller, sino que también fortalecen la autonomía del estudiante adulto y su capacidad para autoevaluarse, aspectos fundamentales para un aprendizaje más significativo y duradero.

1.8.2 Uso de plataformas educativas accesibles

Tener plataformas educativas que sean realmente fáciles de usar y accesibles es clave para que los talleres virtuales realmente funcionen. No basta con que las herramientas estén ahí, sino que deben ser amigables para todo tipo de usuarios, especialmente para quienes no tienen mucha experiencia con la tecnología. Por eso es tan importante elegir entornos digitales que no requieran equipos muy avanzados ni conexiones a internet súper rápidas. Además, que

funcionen bien en teléfonos o tabletas es una gran ventaja, porque muchos estudiantes se conectan desde estos dispositivos y necesitan poder acceder en diferentes momentos y lugares.

En Ecuador, el Ministerio de Educación ha hecho un esfuerzo para ofrecer plataformas nacionales que toman en cuenta estas realidades. Un buen ejemplo es el portal Educa Emociones, que ofrece recursos accesibles y adaptados a contextos donde las limitaciones técnicas son comunes. Esto ayuda a que más personas puedan aprovechar los contenidos educativos sin sentirse excluidas por problemas tecnológicos. Estas iniciativas no solo facilitan el acceso al conocimiento, sino que también promueven una educación más equitativa, donde la tecnología se convierte en un enlace que une y no en un obstáculo que separa.

En resumen, emplear plataformas educativas accesibles va más allá de lo técnico; es un compromiso para que todos los estudiantes, sin importar su situación, puedan aprender y desarrollarse plenamente.

1.8.3 Impacto del uso de herramientas tecnológicas en sus procesos educativos virtuales

Las tecnologías han transformado de manera significativa la educación virtual, abriendo nuevas formas de enseñar y aprender que resultan muy valiosas, especialmente en países como Ecuador, donde todavía existen retos relacionados con el acceso y la desigualdad educativa. Herramientas como Canva o Google Docs permiten a los estudiantes crear sus propios contenidos, organizar sus tareas, trabajar en equipo y fortalecer sus competencias digitales, habilidades que son cada vez más importantes en el mundo actual.

Estas tecnologías no solo facilitan el acceso a materiales educativos, sino que también incentivan a los alumnos a involucrarse de manera activa en su aprendizaje, fomentando su creatividad y autonomía.

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador (2021), el uso de estas herramientas digitales potencia la enseñanza, impulsa la innovación y promueve una educación más inclusiva. Por eso, incorporarlas al proceso educativo es fundamental para elevar la calidad del aprendizaje y brindar más y mejores oportunidades para todos.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

1.9 Enfoque metodológico de la investigación

Para este estudio se eligió un enfoque cuantitativo, ya que permitió recopilar datos claros y fáciles de medir, lo que facilita un análisis más objetivo de la información. Esta metodología ayudó a entender con mayor precisión qué nivel de comprensión tienen los estudiantes sobre el tema tratado.

Para ello, se aplicó una encuesta estructurada mediante Google Forms, lo que permitió que los estudiantes respondieran de manera rápida, segura y sencilla. Además, esta herramienta facilitó la organización de los resultados, haciendo más ágil su análisis posterior.

1.10 Población y muestra

La investigación se centró en un grupo de 120 estudiantes de tercer año de bachillerato del colegio Rafael Galeth. Se eligió a este grupo porque está directamente involucrado en el contexto educativo que se analiza y tiene experiencias relacionadas con el tema de estudio. Para seleccionar la muestra, se aplicó un muestreo aleatorio, tomando en cuenta a los estudiantes que estuvieron disponibles y dispuestos a participar de manera voluntaria en el proceso. Esta forma de selección se justifica por la facilidad de acceso a los encuestados y por el uso de medios digitales para la recolección de datos.

Población

La población se refiere al conjunto de personas que habitan un determinado espacio geográfico y que comparten características sociales, culturales, económicas y demográficas. Este grupo humano no solo representa una cifra estadística, sino que refleja la diversidad y riqueza de una comunidad en constante transformación. (INVESTIGACIONES, 2024). En el campo educativo, la población de estudio suele estar formada por estudiantes de un nivel determinado; en este caso, los jóvenes de tercer año de Bachillerato, quienes comparten un entorno, necesidades y circunstancias parecidas.

Formula:

$$n = \frac{N * Z \frac{2}{\alpha} * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z \frac{2}{\alpha} * p * q}$$

NOMBRE:DORYS BEDOYA Y CALERO					
CALCULO DE LA MUESTRA			Total de Estudiantes		
PARÁMETRO	INSERTAR VALOR		TAMAÑO DE LA MUESTRA		
N	215		n=		
Z	1,645		120,06		
P	50%		EL TAMAÑO DE LA MUESTRA ES DE 120 ESTUDIANTES		
Q	50%				
E	5%				

n= tamaño de muestra buscado

N= tamaño de la población o universo

Z= parámetro estadístico que depende el nivel de confianza

p= probabilidad que ocurra el evento

q= probabilidad que no ocurra el evento

e= error de estimación máximo aceptado

Muestra

La muestra es una parte representativa de un grupo mucho más grande, y su propósito principal es reflejar con precisión las características del conjunto sin tener que analizar a cada individuo. Elegir una muestra adecuada es clave para que los resultados sean confiables y puedan aplicarse al total de la población.

Utilizar una muestra permite ahorrar tiempo, dinero y esfuerzo, lo que facilita la realización de estudios en campos como la estadística, la educación, la sociología o las ciencias, siempre y cuando se sigan procedimientos apropiados.

Existen diferentes maneras de seleccionar una muestra: el muestreo aleatorio, donde todos tienen la misma oportunidad de ser seleccionados; el muestreo estratificado, que divide al grupo en subgrupos similares para asegurar una representación equilibrada; y el muestreo por conveniencia, que se emplea cuando no es posible utilizar métodos más rigurosos.

También es fundamental definir el tamaño correcto de la muestra según el nivel de precisión y confianza que se desea, para evitar errores o distorsiones en los resultados. De acuerdo con (López, 2024) una muestra es “una parte o fracción de una población seleccionada mediante un diseño de muestreo, que permite obtener información estadística para describir o inferir características del conjunto total”. Esto demuestra que la muestra no es solo una herramienta práctica, sino un elemento esencial para entender situaciones complejas y tomar decisiones bien fundamentadas con datos representativos y fiables.

Para el proyecto titulado “taller de capacitación virtual se va a fortalecer el uso y manejo adecuado de herramientas tecnológicas básicas se tiene en cuenta a los estudiantes de educación general básica superior con escolaridad inconclusa de tercero BGU del colegio virtual intensivo Rafael Galeth, teniendo como tamaño de la población universo 215 estudiantes. Para calcular

el tamaño de la muestra, se utilizó un nivel de confianza del 90% equivalente a 1,645. Teniendo en cuenta que la probabilidad de que ocurra el evento es de 50% y la probabilidad de que no ocurra es del 50%. Así también se utilizó un margen de error del 5%, obteniendo como resultado que para este proyecto sea ejecutado con el tamaño de la muestra es de 120 estudiantes.

1.11 Técnica

Es el conjunto de métodos y procedimientos que se usan de manera organizada para reunir y analizar la información necesaria para cumplir con los objetivos planteados. Estas técnicas ayudan a estructurar el trabajo y a que cada parte del proyecto se realice con orden y precisión. Escoger las técnicas adecuadas es clave para que los resultados sean confiables y puedan servir de base para tomar buenas decisiones. Por ejemplo, en investigaciones, algunas técnicas comunes son las encuestas, las entrevistas, la observación directa o el análisis de documentos, y se eligen según el tipo de estudio y los recursos con los que se cuenta.

Encuesta.

La encuesta es una herramienta que sirve para conocer qué piensa o cómo se comporta un grupo de personas respecto a un tema específico. Básicamente, es hacer preguntas directas para entender sus opiniones o actitudes, y así obtener información útil para tomar decisiones o comprender mejor una situación.

Lo práctico de la encuesta es que permite recopilar datos de muchas personas de forma ordenada y rápida, lo que facilita luego analizar y comparar las respuestas. Además, se puede aplicar de diferentes maneras: en persona, por teléfono o incluso en línea, adaptándose según las necesidades del estudio y el público al que está dirigida.

**Encuesta realizada a través de la participación de los estudiantes de tercero
Básica Media.**

1.12 Instrumentos

Un instrumento es una herramienta creada con el propósito de recolectar información de forma ordenada y precisa. Su función principal es facilitar la obtención de datos confiables que sirvan de base para el análisis y las conclusiones de una investigación.

Dependiendo del tipo de estudio, estos instrumentos pueden presentarse como encuestas, entrevistas, escalas de valoración o registros de observación. Diseñarlos y aplicarlos correctamente es fundamental, ya que de ello depende la calidad y validez de los resultados obtenidos.

Como parte del desarrollo de este proyecto, se aplicará un cuestionario inicial a través de la herramienta Google Forms. Este instrumento, compuesto por preguntas cerradas, servirá como punto de partida para conocer qué tanto saben los estudiantes sobre el uso adecuado de las herramientas tecnológicas.

Al finalizar la implementación de la propuesta, se llevará a cabo una segunda encuesta con el fin de comparar los resultados. Esta permitirá evaluar el nivel de aceptación de la iniciativa por parte de los estudiantes y analizar el impacto que tuvo en sus conocimientos y habilidades.

1.13 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico

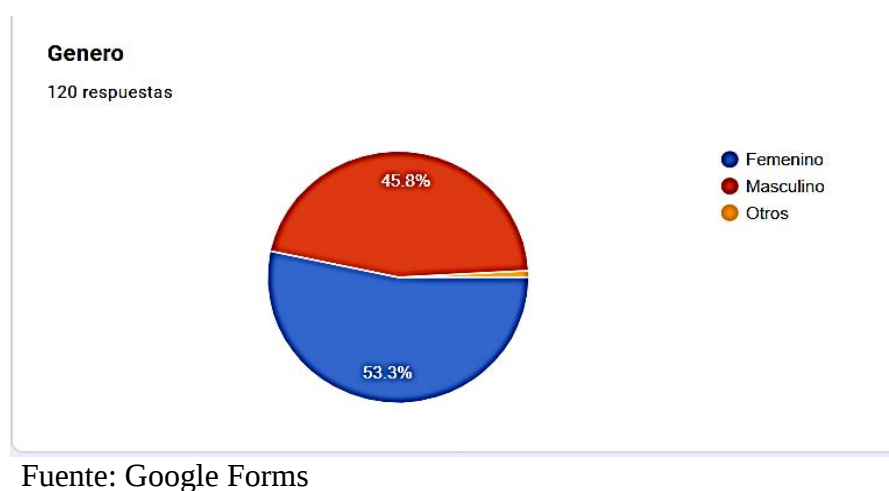
A continuación, se comparten los resultados obtenidos a partir de la encuesta diagnóstica aplicada con el objetivo de conocer cómo los estudiantes utilizan y manejan las herramientas digitales. Cada una de las preguntas fue analizada con el apoyo de gráficos y descripciones interpretativas, lo que permitió tener una comprensión más clara del nivel de

familiaridad tecnológica de los participantes, así como de sus intereses y su disposición para aprender más en esta área.

1.1 Procesamiento de datos

Para la tabulación de los resultados que arrojen las encuestas se utilizara la aplicación Google Forms, la cual permite diseñar encuestas digitales de forma práctica y accesible para los estudiantes.

1.2 Figura 1 Identificar el género de los estudiantes.



Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

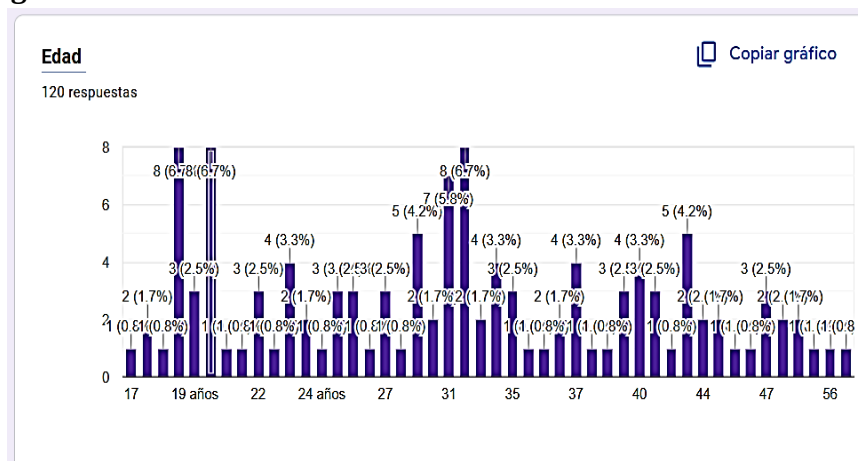
Análisis:

De acuerdo con los resultados obtenidos en el diagnóstico aplicado, se encuestó a un total de 120 estudiantes del tercer año de Bachillerato del Colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth. De estos, 53.3% se identifican con el género femenino, mientras que el 45.8% con el género masculino, y un 0.9% seleccionó la opción "Otros".

Interpretación

Mediante los resultados obtenidos en esta primera pregunta, se observa que el grupo encuestado es mayormente femenino, con una leve diferencia frente al porcentaje masculino. Este dato permite tener una visión general del perfil de los estudiantes y es útil para adaptar el desarrollo del taller a sus características. Además, contribuye al objetivo de identificar el contexto y las necesidades educativas desde el inicio del proceso formativo.

1.3 Figura 2. Edad



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

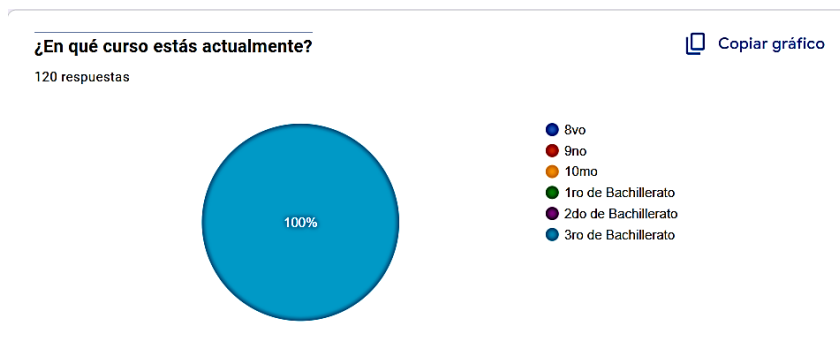
Análisis:

El análisis de la variable edad muestra que los estudiantes encuestados pertenecen a un amplio rango etario que va desde los 17 hasta los 56 años. Este resultado refleja una característica distintiva del Colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth, ya que, al ser una institución dirigida a personas con escolaridad inconclusa, atiende tanto a jóvenes como a adultos.

Interpretación

A partir de los resultados sobre la variable edad, se evidencia que los estudiantes pertenecen a un grupo etario diverso, entre los 17 y 56 años. Esta variedad confirma que el colegio acoge tanto a jóvenes como a adultos con escolaridad inconclusa, lo cual resalta la importancia de adaptar el taller a distintos ritmos de aprendizaje y niveles de familiaridad con la tecnología, en línea con el objetivo de responder a sus necesidades educativas y reconocer su punto de partida en el manejo de herramientas digitales.

1.4 Figura 3. ¿En qué curso estás actualmente?



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

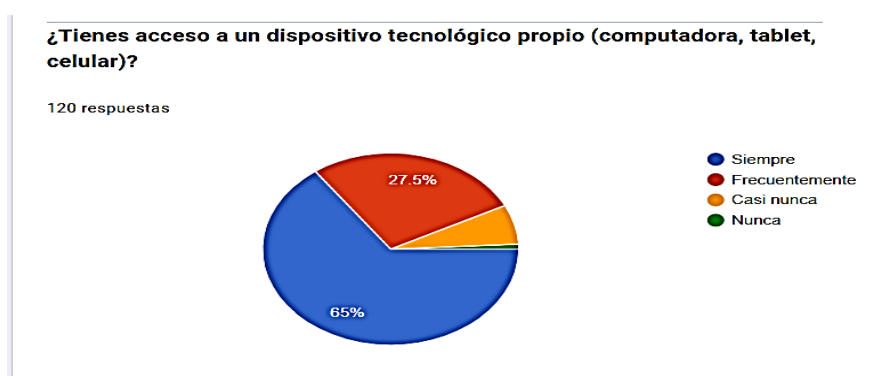
Análisis:

Los resultados de esta pregunta muestran que el 100% de los encuestados cursan el 3ro de Bachillerato en el Colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth. Esta información es relevante, ya que indica que la población objetivo del diagnóstico pertenece a un mismo nivel educativo, lo cual facilita el diseño de estrategias pedagógicas focalizadas.

Interpretación

De acuerdo con los resultados, todos los estudiantes encuestados pertenecen al tercer año de Bachillerato. Este dato es clave porque permite enfocar el taller en un solo nivel educativo, lo que facilita ajustar los contenidos y actividades según las habilidades y necesidades propias de ese grupo. Además, ayuda a cumplir con el objetivo de diseñar estrategias claras y adecuadas, asegurando que el proceso de aprendizaje sea más cercano, comprensible y efectivo para todos.

1.5 Figura 4. ¿Tienes acceso a un dispositivo tecnológico propio (computadora, tablet, celular)?



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis:

Los resultados obtenidos permiten identificar elementos clave en cuanto al acceso, uso y disposición de los estudiantes hacia la tecnología en entornos virtuales. En primer lugar, un

65% de los estudiantes indica tener acceso "siempre" a un dispositivo tecnológico propio como celular, tablet o computadora, mientras que un 27.5% menciona usarlo y un pequeño porcentaje (6.7%) lo tiene "casi nunca" o "nunca".

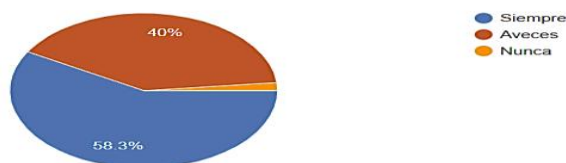
Interpretación

Cabe recalcar que la mayoría de los estudiantes tiene acceso constante a un dispositivo tecnológico, lo cual es positivo para el desarrollo del taller. No obstante, el hecho de que algunos tengan acceso limitado indica que no todos parten desde las mismas condiciones. Esta realidad refuerza la importancia de adaptar los contenidos y brindar apoyo según las posibilidades de cada estudiante, tal como lo plantea el objetivo de responder a sus necesidades educativas reales.

1.6 Figura 5. ¿Tienes acceso frecuentemente a internet?

¿Tienes acceso frecuentemente a internet ?

120 respuestas



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis:

Los resultados del diagnóstico evidencian que, si bien el 58.3% de los estudiantes cuenta con acceso frecuente a internet y el 40% lo tiene siempre, aún existe un pequeño porcentaje (1.7%) que no cuenta con acceso alguno, lo cual representa una limitación significativa en la modalidad virtual.

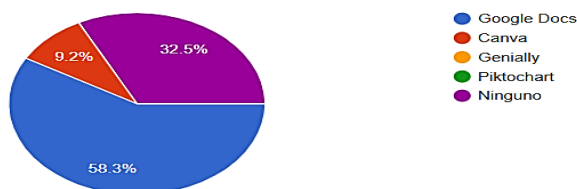
Interpretación

La mayoría de los estudiantes tiene acceso frecuente o constante a internet, lo cual favorece su participación en actividades virtuales. Sin embargo, el pequeño grupo que no cuenta con conexión representa una dificultad importante, lo que destaca la necesidad de considerar estrategias inclusivas que respondan a esta limitación dentro del taller.

1.7 Figura 6. ¿Cuál de estas herramientas tecnológicas básicas usas con más frecuencia?

¿Cuál de estas herramientas tecnológicas básicas usas con más frecuencia?

120 respuestas



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis:

La mayoría de los encuestados (58.3%) utiliza con mayor frecuencia Google Docs como herramienta tecnológica básica para realizar sus tareas, lo que indica una preferencia por plataformas accesibles y conocidas para la creación y edición de documentos. En cambio, un 32,5% de los estudiantes indicó que no utiliza ninguna de las herramientas tecnológicas mencionadas, lo que pone en evidencia una brecha significativa en el uso de recursos digitales dentro del grupo. Canva fue mencionada por el 9,2% de los encuestados, mientras que plataformas como Genially y Piktochart no registraron ningún uso entre los participantes, lo que sugiere un bajo conocimiento o interés en herramientas más especializadas para presentaciones y visualización de información.

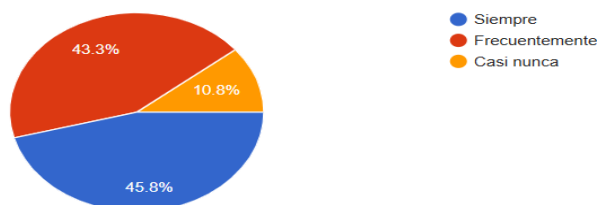
Interpretación

Los resultados muestran que una gran parte de los estudiantes se siente más segura trabajando con Google Docs, lo que evidencia cierto nivel de familiaridad con herramientas digitales básicas. No obstante, el hecho de que algunos no utilicen ninguna de estas plataformas revela la existencia de una brecha digital que aún necesita ser abordada. Esto respalda la necesidad del taller para fortalecer sus habilidades tecnológicas desde lo más esencial.

1.8 Figura 7 ¿Con que frecuencia utilizan las herramientas tecnológicas para tus tareas escolares?

¿Con que frecuencia utilizan las herramientas tecnológicas para tus tareas escolares?

120 respuestas



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

De los 120 estudiantes encuestados, el 45.8% indicó que utiliza siempre las herramientas tecnológicas, mientras que el 43.3% manifestó usarlas con frecuencia y solo el 10.8% señaló que casi nunca las utiliza.

Interpretación

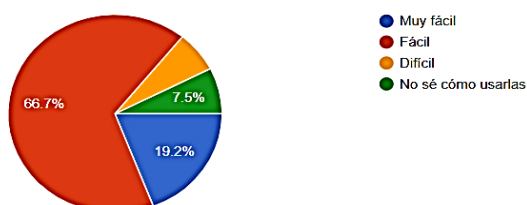
Se observó que la mayoría de los estudiantes usa las herramientas tecnológicas de forma habitual o frecuente, lo que indica que tienen un nivel aceptable de manejo y actitud positiva hacia su uso. Sin embargo, un grupo reducido todavía tiene poca práctica, lo que resalta la importancia de ofrecer un apoyo más cercano para que todos puedan desarrollar sus habilidades digitales y aprovechar mejor las herramientas durante el taller.

1.9 Figura 8. ¿Qué nivel de facilidad tienes al utilizar plataformas virtuales como Google Classroom, Zoom o Microsoft Teams para tus actividades escolares?

¿Qué nivel de facilidad tienes al utilizar plataformas virtuales como Google Classroom, Zoom o Microsoft Teams para tus actividades escolares?

120 respuestas

 Copiar gráfico



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

Los resultados muestran que la mayoría de los encuestados tiene un buen manejo de plataformas como Google Classroom, Zoom o Microsoft Teams. El 66.7% de los participantes señaló que les resulta fácil utilizarlas, mientras que el 19.2% indicó que es muy fácil. En contraste, un pequeño grupo manifestó dificultades: el 6.7% dijo que no sabe cómo usarlas y el 7.5% expresó que le resulta difícil.

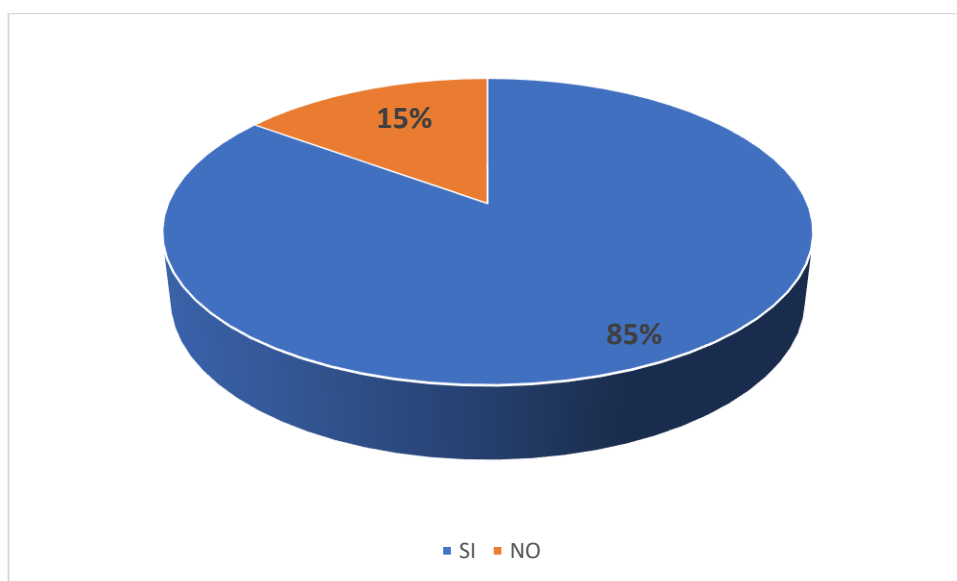
Interpretación

El estudiante se siente cómodos utilizando plataformas como Google Classroom, Zoom y Microsoft Teams, lo cual facilita su participación en ambientes virtuales. Sin embargo, existe un pequeño grupo que aún enfrenta dificultades o desconocimiento sobre su uso, lo que señala la necesidad de brindar un apoyo más personalizado para asegurar que todos puedan aprovechar estas herramientas de manera efectiva durante el taller.

1.10 Figura 9. ¿Le gustaría participar en un taller virtual sobre cómo usar de manera eficaz las herramientas digitales?

SI / NO

¿PORQUE?



Fuente: Excel

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

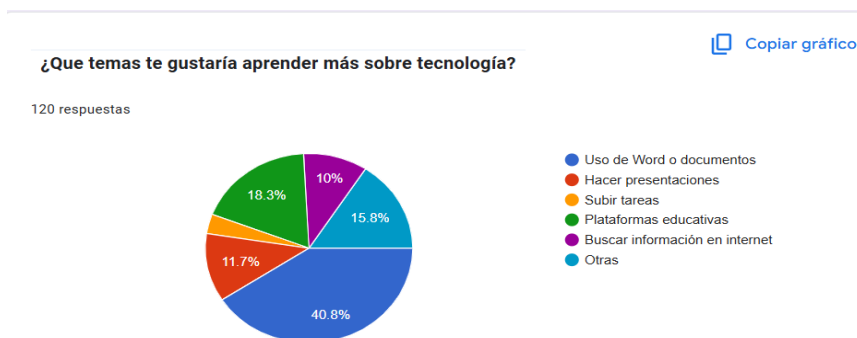
Análisis

Ante la pregunta sobre si les gustaría participar en un taller virtual sobre el uso eficaz de herramientas digitales, la gran mayoría de los encuestados respondió afirmativamente, con un 85% aproximadamente indicando 'Sí' y solo un 15% indicando 'No'. Entre las principales razones para participar se destacan: el deseo de aprender más, facilitar sus tareas escolares y laborales, mejorar su manejo de plataformas digitales y adquirir independencia tecnológica. Las respuestas negativas se relacionan en su mayoría con la falta de tiempo o dificultades de conexión. Esto demuestra un fuerte interés en la capacitación digital siempre que se adapten a las condiciones y disponibilidad del público.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes muestra un claro interés en participar en un taller virtual sobre herramientas digitales, motivados por el deseo de aprender, facilitar sus tareas y ganar autonomía tecnológica. También, algunos estudiantes mencionan limitaciones como el tiempo y la conexión a internet, lo que indica la importancia de diseñar el taller considerando estas condiciones para asegurar una participación efectiva y ajustada a sus necesidades.

1.11 Figura 10. ¿Qué temas te gustaría aprender más sobre tecnología?



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

De los 120 estudiantes encuestados, la mayoría manifestó interés en aprender sobre habilidades prácticas relacionadas con el uso de la tecnología. El tema más solicitado fue "Uso de Word o documentos", con un 40.8% (49 respuestas), lo que refleja la necesidad de dominar herramientas básicas de ofimática. En segundo lugar, el 18.3% (22 respuestas) desea mejorar en el uso de plataformas educativas, seguido por un 15.8% (19 respuestas) que mencionó otras temáticas, lo cual indica intereses diversos como edición, redes sociales, o herramientas de comunicación. El 11.7% (14 respuestas) quiere aprender a hacer presentaciones, el 10% (12 respuestas) mostró interés en buscar información en internet, y solo el 3.3% (4 respuestas) en subir tareas, lo que podría indicar que ya dominan esta acción básica.

Interpretación

Casi todo el estudiante expresó un claro interés en adquirir habilidades prácticas, especialmente en el manejo de documentos y Word, lo que refleja la necesidad de fortalecer competencias básicas de ofimática. Además, la diversidad de temas solicitados muestra que hay distintos niveles y motivaciones, lo que resalta la importancia de diseñar un taller flexible y adaptado a las diferentes necesidades para lograr un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

1.12 Fundamentos de la propuesta

El uso de las herramientas tecnológicas es necesario en el desarrollo académico de los estudiantes en modalidades virtuales es por eso que esta iniciativa nace como respuesta directa ante una carencia identificada a través del diagnóstico inicial realizado en el Colegio Virtual intensivo Rafael Galeth a los estudiantes del tercero bachillerato de BGU; en donde presentaron dificultades en el manejo y usabilidad de las herramientas tecnológicas al momento de realizar sus labores académicas diarias, por consecuencia esto desfavorece el avance académico a la hora de poder ejecutar sus ideas, y por ende no responde favorablemente a las demandas tecnológicas actuales.

Por tal razón la propuesta de realizar un “Taller de Capacitación Virtual” en respuesta a esto, propone una estrategia de capacitación práctica que se enfoca al desarrollo de competencias digitales el mismo que busca potenciar las habilidades digitales de los estudiantes

Justificación

Brecha digital. Muchos estudiantes a quienes va dirigido este taller son de escolaridad inconclusa la mayoría se enfrentan a brechas digitales ya que una gran parte no han recibido una formación tecnológica adecuada, colocándolos en gran desventaja porque esto limita como poder plasmar sus ideas en su vida diaria estudiantil, por consecuencia es necesaria el desarrollo de esta propuesta.

Necesidad Educativa. El colegio Virtual intensivo Rafael Galeth por ser un PCEI, opera en modalidad virtual el conocimiento uso y manejo adecuado de las herramientas tecnológicas no sólo es un beneficio, sino un requisito indispensable para que los estudiantes puedan tener éxito en el desarrollo de sus actividades prácticas estudiantiles, así como también que puedan ejecutar de una forma adecuada las plataformas y programas digitales para un mejor desarrollo de su aprendizaje en entornos virtuales.

Autoaprendizaje. Capacitar a los estudiantes sobre el uso y manejo adecuado de herramientas tecnológicas ayudará a crear autonomía en el transcurso de sus procesos educativos para entornos virtuales, al adquirir estas habilidades mejoran y efectivizan sus trabajos de una forma más eficiente.

Objetivos de la propuesta

1. Identificar el nivel de conocimientos previos que tienen los estudiantes de tercero de Bachillerato BGU del colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth sobre el uso de herramientas digitales básicas, mediante la aplicación de una encuesta diagnóstica.
2. Implementar un taller virtual sobre el uso y manejo adecuado de herramientas tecnológicas básicas como la creación de documentos (Google Docs, Canva

Docs), presentaciones (Canva, Genially) y almacenamiento de información (Google Sites, Google Drive), con el fin de responder a las necesidades identificadas en el diagnóstico inicial.

3. Diseñar e incorporar estrategias de acompañamiento y retroalimentación durante el desarrollo del taller, que fortalezcan la autonomía digital de los estudiantes y potencien su desempeño en entornos virtuales de aprendizaje.

1.13 Importancia y características de la propuesta

Esta propuesta surge del compromiso de acompañar a los estudiantes de tercer año de Bachillerato General Unificado del colegio Virtual Intensivo Rafael Galeth en el fortalecimiento de sus competencias digitales, fundamentales para desenvolverse con éxito en entornos educativos virtuales.

Tomando como base los hallazgos del diagnóstico inicial, se diseñó un taller virtual adaptado a su realidad y a las necesidades concretas que presentan. Más allá de enseñar cómo utilizar ciertas herramientas tecnológicas, esta iniciativa busca ofrecer una experiencia de aprendizaje práctica, accesible y cercana, que les permita sentirse más seguros y preparados en su proceso formativo.

. A continuación, se presentan las principales características que hacen de esta propuesta una alternativa educativa útil y significativa:

Características	Descripción
Flexibilidad	Permite que los estudiantes avancen a su propio ritmo de aprendizaje y se adapten a sus horarios
Entretenida	Incluye actividades prácticas dinámicas que hacen que el aprendizaje se torne más creativo e interactivo.
Creativa	Fomenta autonomía y creatividad a través de los proyectos y tareas donde los estudiantes sean capaces de manifestar sus ideas propias.
Accesible	Asegura que todos los estudiantes sin importar sus habilidades o recursos puedan acceder y participan fácilmente en el taller
Práctica	Ofrece ejercicios y ejemplos aplicados a situaciones reales para que los estudiantes vean lo útil que les será lo que aprendieron.

1.14 Presentación de la propuesta

La propuesta de nuestro Taller virtual contiene 10 actividades teórico prácticos cuyo enfoque está orientado al uso y correcto manejo de herramientas tecnológicas para los estudiantes de tercero de bachillerato BGU, del colegio virtual intensivo Rafael Galeth tomando como referencia las herramientas tecnológicas para **almacenamiento, presentaciones y creación de documentos**. Cada una de estas actividades contienen:

- Introducción (Tema central simplificado)
- Guía (Paso a paso para su ejecución)
- Ejecución (prácticas con de los estudiantes).

Bajo este esquema realizado las otras actividades serán desarrolladas en el mismo orden.

1. Actividades con Google Docs y Canva Docs para la Creación de documentos

(2 con Google Docs y 1 con Canva Docs)

Actividad 1 Creación de Documentos (Google Docs)

Objetivo de la Actividad: Fomentar en los estudiantes el dominio de las funciones básicas de Google docs, para que sean capaces de crear y editar documentos de forma conjunta, utilizando herramientas de formato, comentarios y control de cambios para contribuir eficazmente a un proyecto grupal.

Desarrollo:

- Introducción al uso de la herramienta Google Docs

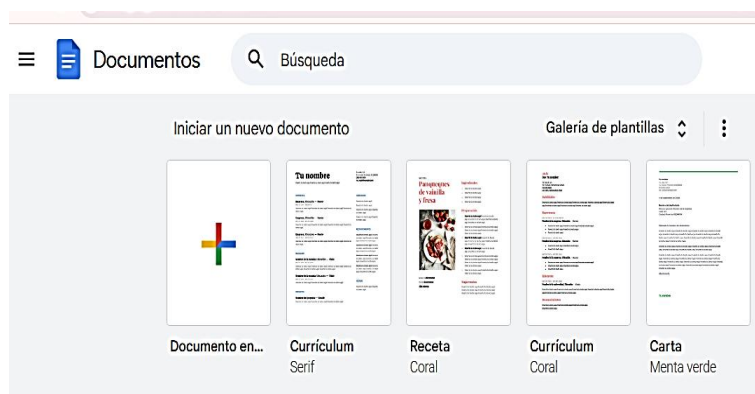
Guía a seguir

- Elegir una plantilla prediseñada.
- Iniciar desde una plantilla de currículum en Google Docs para facilitar el diseño y organización del contenido.
- Completar datos personales
- Ingresar información básica como nombre, dirección, número de contacto y correo electrónico.
- Redactar perfil profesional o personal
- Escribir un pequeño párrafo que describa sus habilidades, intereses o metas académicas.
- Incluir experiencia y formación
- Agregar estudios realizados, cursos, talleres o experiencias escolares relevantes.
- Revisar y dar formato final

- Corregir errores, ajustar el diseño y asegurarse de que todo esté ordenado y bien presentado.

1.15 Figura 11

Página de inicio de Google Docs, con plantillas disponibles.



Fuente: tomada desde la plataforma de googles docs

<https://docs.google.com/document/u/0/?hl=es&ftv=1>

Actividad 2 Creación de un Documento Colaborativo (Google Docs)

Objetivo de la Actividad: Activar la participación de los estudiantes en el trabajo en equipo para desarrollo de las competencias digitales mediante la elaboración de un documento colaborativo en Google Docs, donde los estudiantes integren información sobre un tema específico practicando la redacción, edición conjunta y el uso de esta herramienta tecnológica para la construcción compartida del conocimiento.

Desarrollo:

- Introducción al uso de la herramienta Google Docs

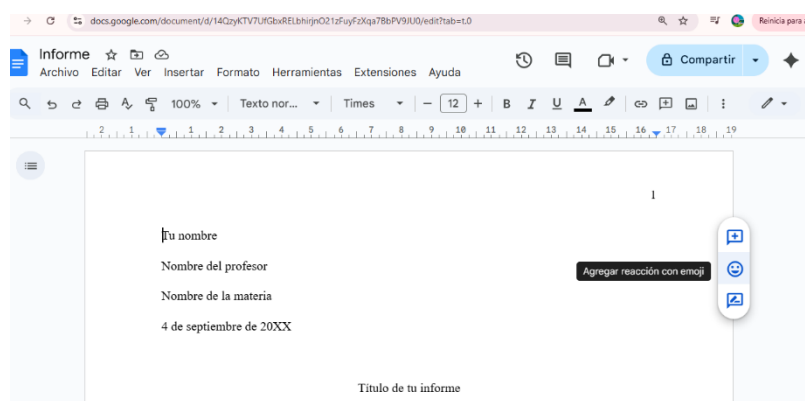
Guía a seguir

- Exploración inicial del tema
- Los estudiantes leen breves artículos o ven un video educativo sobre ecosistemas y, luego, responden preguntas en grupo para activar conocimientos previos.
- Organización por equipos temáticos

- Se conforman equipos y se asigna a cada uno una parte del documento (introducción, problemática, soluciones, etc.), definiendo qué debe contener cada sección.
- Búsqueda guiada de información
- Cada equipo investiga su tema utilizando fuentes confiables (enciclopedias digitales, sitios educativos) y extrae ideas clave para su redacción.
- Redacción colaborativa en Google Docs
- Los estudiantes escriben juntos en el documento compartido, cuidando la coherencia, ortografía y presentación del contenido asignado.
- Socialización y retroalimentación.
-

1.16 Figura 12

Plantilla de google docs, para redactar un documento.



Fuente: tomada desde la plataforma de googles docs

<https://docs.google.com/document/d/14QzyKTV7UfGbxRELbhirjnO21zFuyFzXqa7BbPV9JU0/edit?tab=t.0>

Actividad 3 Presentación de una mini biografía de un personaje de interés (Canva Docs)

Objetivo de la Actividad: Adquirir habilidades básicas en el uso de Canva Docs, permitiendo crear un documento digital con un diseño atractivo, incorporando textos, imágenes y elementos gráficos sobre un tema específico fomentando así su creatividad y competencias digitales.

Desarrollo:

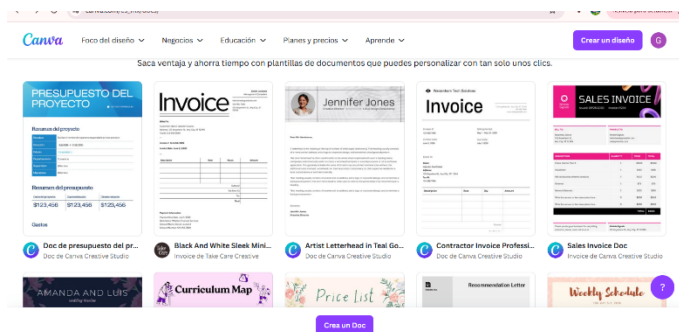
- Introducción al uso de la herramienta Canva Docs

Guía a seguir

- Ingresar a Canva y buscar la opción “Docs”
- Los estudiantes acceden a su cuenta de Canva y seleccionan la herramienta Canva Docs desde el menú principal.
- Elegir una plantilla atractiva
- Escogen un diseño sencillo y visualmente agradable que les permita organizar su información personal de forma clara.
- Escribir datos personales básicos
- Completan secciones como nombre, edad, curso, gustos, habilidades y metas, redactando en primera persona.
- Agregar imágenes y elementos visuales
- Insertan fotos, íconos o dibujos que representen su personalidad, pasatiempos o sueños, para hacer el documento más creativo.
- Revisar, guardar y compartir su presentación
- Verifican que todo esté correcto, ajustan el formato y comparten su trabajo con el docente mediante enlace o descarga en PDF.

1.17 Figura 13

Página de inicio de Canva Docs, con plantillas disponibles



Fuente: Captura tomada desde la plataforma Canva Docs.

https://www.canva.com/es_mx/docs/

I. Actividades para Crear Presentaciones (2 con Canva y 1 con Genially)

Actividad 4 Práctica Individual (Plantillas de Canva Presentación)

Objetivo de la Actividad: Ampliar conocimientos de comunicación visual y digital al incentivar que cada uno de los estudiantes realice una presentación en para compartir e intercambiar información personal entre compañeros de clase.

Desarrollo:

- Introducción al uso de la herramienta Canva

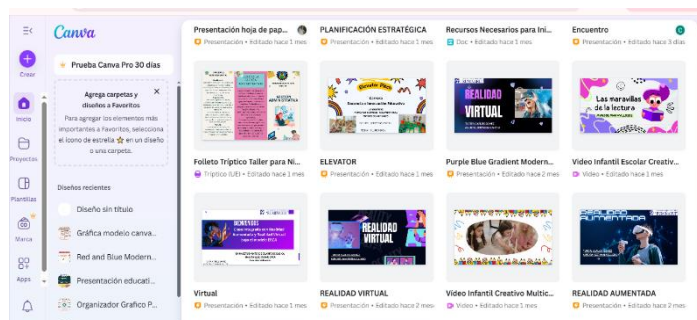
Guía a seguir

- Entra a www.canva.com y accede con tu correo.
- Escribe "Presentación" en el buscador y elige una plantilla que te guste.
- Crea una presentación de 5 diapositivas con esta estructura:
- Diapositiva 1: Tu nombre y un título (ej. "Conociéndome").
- Diapositiva 2: Quién eres (edad, curso, algo que te gusta).
- Diapositiva 3: Tu lugar o comida favorita (con imagen).
- Diapositiva 4: Una meta personal.
- Diapositiva 5: Un mensaje positivo.

- Agrega imágenes, íconos y colores que te representen.
- Revisa tu presentación (que no tenga errores).
- Comparte el enlace con tu docente.

1.18 Figura 14

Página de inicio de Canva, con plantillas disponibles.



Fuente: tomada desde la plataforma Canva

<https://www.canva.com/>

Actividad 5. Elaboración Personal (Elaboraciones de Canva de Infografía)

Objetivo de la actividad: Potenciar la creatividad de los alumnos a través de la creación de infografías interactivas que incluyan enlaces de vídeo y animaciones para transmitir de manera eficaz un tema significativo de aprendizaje en el aula.

Desarrollo:

- Introducción al uso de la herramienta Canva

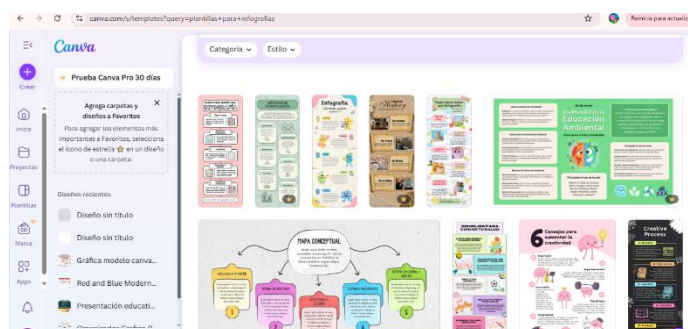
Guía a seguir

- Seleccionar un tema claro y relevante
- Elige un contenido específico que quieras comunicar de forma visual, asegurándote de que sea comprensible y adecuado para tu público.
- Buscar y organizar la información esencial
- Investiga el tema y selecciona los datos más importantes, resumiéndolos en frases cortas o palabras clave.
- Elegir una plantilla adecuada en Canva

- Explora los diseños disponibles en Canva y escoge uno que se ajuste al estilo y objetivo de tu infografía.
- Diseñar usando texto e imágenes llamativas
- Añade títulos, íconos, colores y gráficos que ayuden a explicar tu mensaje de forma visualmente atractiva.
- Revisar y ajustar el diseño final
- Verifica que la información sea clara, corrige errores y asegúrate de que todo esté ordenado antes de guardar o compartir.

1.19 Figura 15

Planillas diseñadas, para elaborar una infografía.



Fuente: tomada desde la plataforma Canva

<https://www.canva.com/s/templates?query=plantillas+para+infografias>

Actividad 6 Trabajo en equipos Presentación para una exposición virtual (Plantillas de Canva Presentación)

Objetivo de la Actividad: Crear independencia en los estudiantes al estructurar y crear contenidos explícitos como exposiciones orales virtuales utilizando las funcionalidades de canva con la integración de textos imágenes videos, elementos interactivos que simulen un entorno de aprendizaje digital dinámico y efectivo.

Desarrollo:

- Introducción al uso de la herramienta Canva

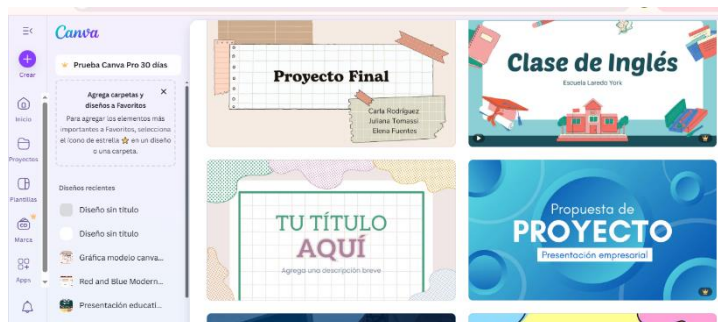
Guía a seguir

- Formar equipos (3 o 4 estudiantes por grupo).

- Elegir un tema asignado o propuesto por el docente.
- Entrar a www.canva.com y busquen una plantilla de presentación.
- Asignar partes del contenido a cada integrante.
- Crear la presentación grupal con estas partes:
- Portada con título y nombres del equipo.
- Introducción clara al tema.
- Desarrollo con ideas principales (texto breve).
- Imágenes, íconos y/o gráficos que apoyen la información.
- Video corto (insertado desde YouTube o cargado desde el equipo).
- Diapositiva final con conclusiones o reflexión.
- Revisen ortografía, orden y diseño general.
- Compartan el enlace con el docente.

1.20 Figura 16

Plantillas diseñadas, para la elaboración de presentaciones en Canva.



Fuente: tomada desde la plataforma Canva

<https://www.canva.com/s/templates?query=plantillas+para+presentacion>

Actividad 7 Creación de un Juego interactivo en Genially

Objetivo de la Actividad: Fomentar un ambiente entretenido con el uso de la gamificación en genially, para mejorar la retención de conocimientos de los estudiantes a través de la elaboración de un juego sencillo que capte la atención visual e interactiva.

Desarrollo:

- Introducción al uso de la herramienta Genially

Guía a seguir

- Crear una cuenta en Genially

Entra a www.genial.com y regístrate con tu correo electrónico.

- Seleccionar la opción “Gamificación”

Una vez dentro, busca la sección de “Gamificación” en el menú principal.

- Elegir una plantilla de juego

Escoge un diseño fácil de editar como:

Preguntas y respuestas, Ruleta, Escape room o Trivia.

- Definir el tema del juego

Elige un tema educativo (por ejemplo: tecnología, medio ambiente, redes sociales, etc.).

- Escribir preguntas y respuestas

Agrega mínimo 3 preguntas con opciones y una respuesta correcta por cada una.

- Insertar imágenes e íconos llamativos

Usa recursos visuales para hacer el juego más atractivo.

- Personalizar colores, fondos y tipografía

Asegúrate de que el diseño sea dinámico y fácil de entender.

- Probar el juego

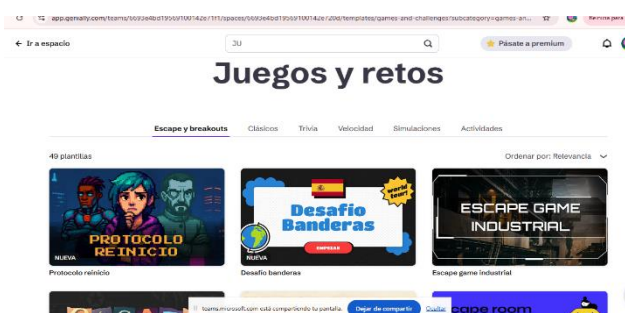
Haz clic en “Presentar” para comprobar que todo funcione bien.

- Guardar y compartir

Copia el enlace del juego finalizado y envíalo al docente.

1.21 Figura 17

Plantillas diseñadas, para la elaboración de presentaciones en Canva



Fuente: tomada desde la plataforma Genially

<https://app.genially.com/teams/6693e4bd19569100142e71f1/spaces/6693e4bd19569100142e720d/templates/games-and-challenges?subcategory=games-and-challenges-escape-breakouts>

II. Actividades para Almacenamiento de datos (2 con Google Drive y 2 con Google sites)

Actividad 8 y 9 Creación de un Portafolio Digital Parte 1 y 2 en Google sites

Objetivo de la Actividad: Incentivar a los estudiantes a archivar información relevante de sus tareas escolares trimestrales utilizando esta plataforma digital.

Desarrollo:

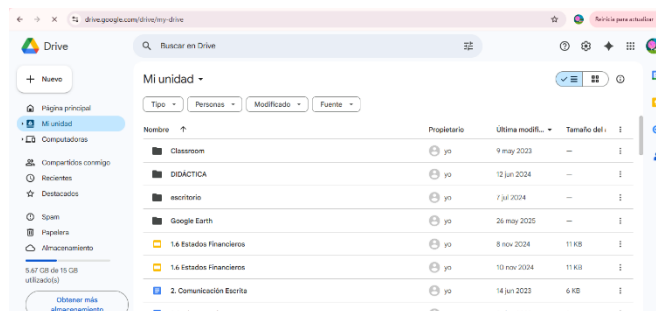
- Introducción al uso de la herramienta Google sites.

Guía a seguir 1

- Entrar a sites.google.com con tu cuenta de Gmail.
- Hacer clic en “+ Crear” para abrir un sitio nuevo.
- Escribir un título para tu portafolio
Ejemplo: Mi portafolio escolar virtual.
- Personalizar la portada
- Cambia la imagen de fondo y el texto para que se vea presentable.
- Crear secciones principales del portafolio:
- Inicio
- Quién soy
- Asignaturas
- Trabajos destacados
- Guardar el progreso automáticamente (Google Sites lo hace solo).

2.1 Figura 18

Página de inicio de Google Drive



Fuente: tomada desde la plataforma de google drive

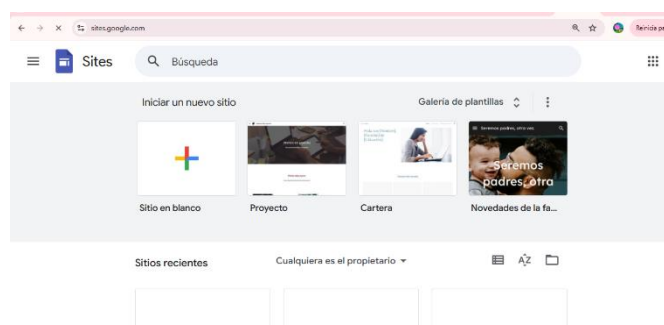
<https://drive.google.com/drive/my-drive>

Guía a seguir 2

- Entrar a tu sitio creado anteriormente.
- Editar cada sección con contenido real:
- Agrega un texto corto en “Quién soy” (edad, curso, gustos).
- En “Asignaturas”, crea subpáginas con el nombre de cada materia.
- En “Trabajos destacados”, sube imágenes, enlaces o documentos de tareas realizadas (pueden estar en Drive).
- Insertar elementos multimedia:
- Usa la opción “Insertar” para agregar videos, documentos, imágenes o enlaces.
- Personalizar colores, tipo de letra y diseño.
- Revisar que todo esté ordenado y claro.
- Hacer clic en “Publicar” y copiar el enlace para compartirlo con el docente.

2.2 Figura 19

Página de inicio de Google Sites



Fuente: tomado desde la plataforma de google sites.

<https://sites.google.com/>

Actividad 10 Práctica Individual de Organización de Archivos en la nube y creación de links de tareas (Google Drive)

Objetivo de la Actividad: Aprender a organizar información de tareas realizadas de las diferentes asignaturas para almacenar y compartir su información por medio vínculo / links

Desarrollo:

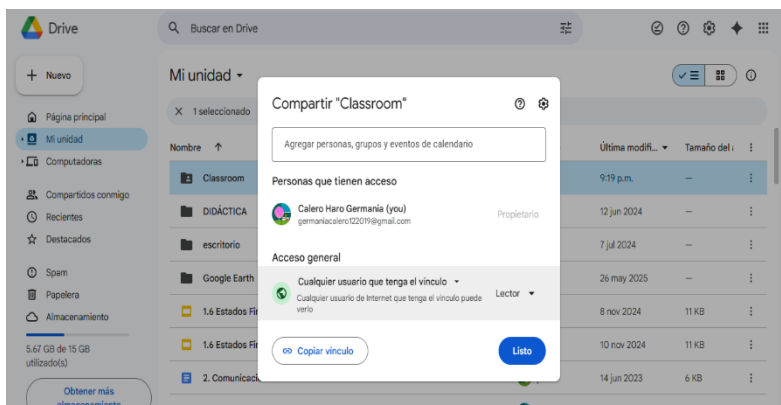
- Introducción al uso de la herramienta Google Drive.

Guía a seguir

- Ingresar a drive.google.com con tu cuenta de Gmail.
- Crear una nueva carpeta
- Haz clic en “+ Nuevo” > “Carpeta”, y nómbrala: Tareas escolares.
- Dentro de esa carpeta, crear subcarpetas
- Una por cada materia que están actualmente recibiendo en su institución (por ejemplo: Matemáticas, Lengua, Ciencias...).
- Subir archivos de tareas
- En cada subcarpeta, sube tus trabajos en PDF, imágenes o documentos.
- Hacer clic derecho en un archivo y seleccionar “Obtener vínculo”
- Cambia el permiso a “Cualquiera con el enlace” y copia el link.
- Pegar el link en tu portafolio digital o enviarlo al docente.

2.3 Figura 20

Página inicio para subir documentos y obtener el enlace en Google Drive



Fuente: tomada desde la plataforma de google drive.

<https://drive.google.com/drive/my-drive>

2.4 Desarrollo

Capturas de pantalla



Link de la actividad

https://drive.google.com/file/d/1oIYgHpZ8DZ8126CCi9iTdo4lK7Q_DgiN/view?usp=sharing

https://drive.google.com/file/d/1GmVeeY7PmGU0YVYGgue3_Q_ORC008XFU/view?usp=sharing

2.5 Ejecución de la propuesta

La presente propuesta consiste en detallar las actividades prácticas

El taller de capacitación virtual se desarrolló con la metodología ABP (aprendizaje basado en proyectos) en donde los protagonistas fueron los estudiantes al realizar trabajos grupales, siguiendo un modelo guía dado por el docente que da la pauta para que los estudiantes puedan construir el conocimiento en donde se utilizaron las diferentes herramientas

planteadas en nuestra propuesta como Google Docs, Canva, Canva Docs, Google sites. La práctica realizada con los grupos es lo que llevó a consolidar sus ideas y plasmar directamente el conocimiento con las actividades realizadas en el taller.

Las estrategias metodológicas que se aplicaron en esta propuesta fueron la siguiente continuación damos un breve detalle de lo realizado:

- Guía asistida paso a paso (instrucciones para la realización de las prácticas en clase)
- Práctica en clase guiada con ejemplos (ejemplos con cada una de las plataformas y dado por el docente)
- Trabajos grupales (en donde los protagonistas fueron los estudiantes que pudieron apoyarse y compartir sus conocimientos para llegar al resultado)
- Tutoriales sobre la temática (información recopilada de videos sobre la práctica en clase)
- Retroalimentación (aplicación práctica de Quizzis a finalizar cada trabajo práctica)

Todas estas actividades y puntos anteriormente realizados, permitieron optimizar el aprendizaje en los estudiantes ya que es necesario que fortalezcan sus competencias digitales porque necesitan conocerlas para poder realizar sus actividades de escolaridad con la efectividad y proactividad que ellos requieren para los entornos virtuales de aprendizaje.

Como consecuencia permitió que todos los participantes aprendieran de forma más clara al practicar a su ritmo de aprendizaje, fomentando el trabajo colaborativo y participativo, la confianza, y su capacidad para utilizar las herramientas tecnológicas básicas que se planteó en nuestro taller virtual de aprendizaje a los estudiantes del tercero de bachillerato BGU. Del Colegio de educación virtual intensivo Rafael Galeth.

Lo anteriormente expuesto nos da como resultado mejorar la calidad y efectividad en el uso de las herramientas digitales para que los trabajos sean realizados de manera efectiva práctica e interactiva, así como también que los estudiantes sean los que construyen su propio conocimiento a través de la práctica impulsando el desarrollo del pensamiento crítico con las prácticas reales de aprendizaje por medio de la virtualidad.

Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.

La realización del taller sobre herramientas digitales, trabajado desde la metodología ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), dejó huellas importantes en el crecimiento personal y profesional de los estudiantes.

Antes del taller, muchos estudiantes compartieron que apenas conocían las herramientas propuestas como Canva, Genially, Educaplay y Google Forms. Algunos las habían escuchado, pero nunca las habían utilizado. Se notaba cierta inseguridad al intentar crear recursos interactivos, y varios expresaban que no se sentían listos para aplicarlas en sus clases. También se percibía un poco de miedo al cambio, a la tecnología, por la falta de práctica y confianza. Este temor, en muchos casos, hacía que no se animaran a probar cosas nuevas.

Después del taller, el panorama fue totalmente diferente. Los estudiantes se sintieron más seguros, motivados y con ganas de seguir explorando. La gran mayoría evidenció haber comprendido mejor el funcionamiento de estas herramientas y, de hecho, haber empezado a utilizarlas en sus clases. El carácter práctico, la guía paso a paso y la oportunidad de crear sus propios proyectos les permitieron perder el miedo y darse cuenta de que sí podían hacerlo.

Con el fin de conocer la percepción y experiencia de los estudiantes en la formación a partir del taller virtual sobre herramientas digitales, se aplicó una evaluación final. A través de este cuestionario final, se recopiló no solo sus opiniones sobre cada una de las actividades realizadas, sino la evidencia de cómo hizo la diferencia en sus aprendizajes. A través de la

comparación de sus respuestas, se puede concluir que su nivel de conocimiento y capacidad práctica antes y después del taller les permitió no solo comprender mejor el contenido sino también tener una mayor participación activa y habilidades prácticas.

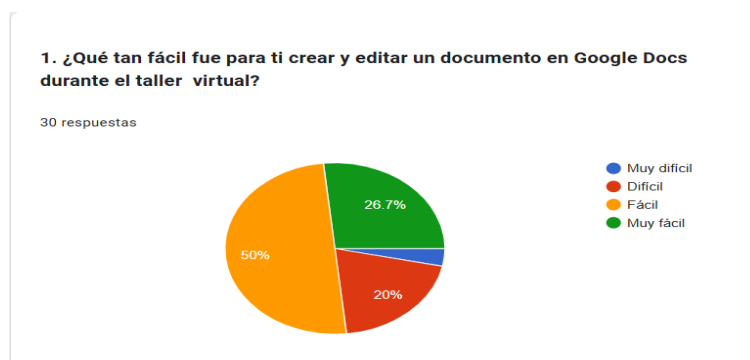
El análisis de los resultados, acompañado por los gráficos y las interpretaciones descriptivas, permite obtener una visión clara y precisa de la situación. Esta combinación ofrece una lectura concreta que resalta tanto los avances alcanzados como aquellos aspectos que aún requieren atención y mejora.

2.6 Procesamiento de Datos

Para organizar y analizar las respuestas de la encuesta final sobre el taller virtual de herramientas digitales, se utilizó Google Forms. Esta plataforma facilitó tanto el diseño como la aplicación del cuestionario, presentándolo de una manera visualmente clara y accesible para los estudiantes.

Gracias a esta herramienta, fue posible recopilar información valiosa sobre cómo vivieron la experiencia de capacitación, y posteriormente interpretar los resultados de forma sencilla a través de gráficos que ayudaron a visualizar sus opiniones y aprendizajes.

2.1 Figura 1 ¿Qué tan fácil fue para ti crear y editar el documento Google docs durante el taller virtual?



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

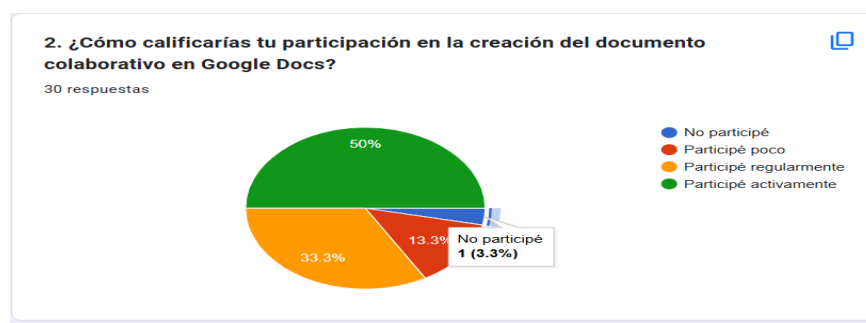
Análisis

Los resultados presentados en la encuesta lograron revelar que para la mayoría de los estudiantes fue una experiencia positiva crear y editar un documento en Google Docs durante el taller virtual. Cabe destacar que el 76.7% de los encuestados calificó esta tarea como fácil o muy fácil. Este indicador es muy esperado, ya que demuestra que los estudiantes estuvieron bien adaptados a esta tarea y comprendieron bien la función y el propósito de la herramienta. Sin embargo, el 23.3% de los estudiantes mencionaron la dificultad de esta tarea asignada. Por lo tanto, es necesario fortalecer el apoyo y los recursos adicionales para garantizar que incluso los estudiantes menos habilidosos puedan adquirir estas competencias digitales.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes encontró fácil la creación y edición de documentos en Google Docs, lo que indica una buena adaptación y comprensión del uso de esta herramienta durante el taller. Sin embargo, una parte significativa experimentó dificultades, lo que subraya la necesidad de ofrecer mayor apoyo y recursos para asegurar que todos puedan desarrollar estas competencias digitales de manera efectiva.

2.2 Figura 2 ¿Cómo calificarías tu participación en la creación del documento colaborativo en Google Docs?



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

Los resultados reflejan que la mitad de los estudiantes se involucró activamente en la elaboración del documento colaborativo utilizando Google Docs. Un 33.3% participó de manera moderada, mientras que el 13.3% tuvo una participación baja y solo un 3.3% no se sumó a la actividad. Estos datos sugieren que, en general, la mayoría mostró un compromiso significativo con la propuesta, aunque aún hay un pequeño grupo que necesita más acompañamiento o motivación para integrarse por completo al trabajo en equipo.

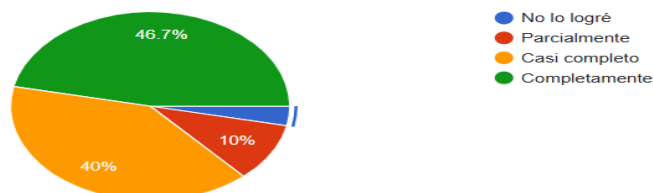
Interpretación

La mayoría de los estudiantes mostró un nivel de compromiso notable al participar en la elaboración del documento colaborativo, lo que evidencia una actitud positiva hacia el trabajo en equipo. Sin embargo, se identificó un pequeño grupo que aún requiere mayor motivación para involucrarse plenamente en este tipo de actividades. Esto resalta la necesidad de implementar estrategias que promuevan una participación más equitativa e integradora dentro del grupo.

2.3 Figura 3. ¿Lograste elaborar tu mini biografía en “Canva Docs” con texto e imágenes?

3. ¿Qué tan bien lograste diseñar tu mini biografía en Canva Docs con texto e imágenes?

30 respuestas



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

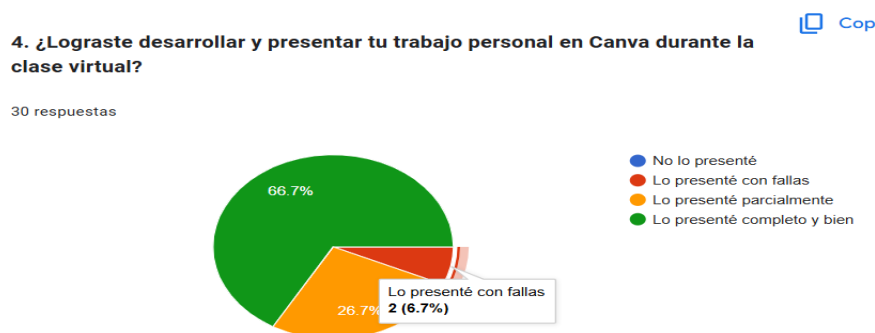
Análisis

Las respuestas a esta pregunta reflejan un avance significativo: casi la mitad de los estudiantes (46.7%) completó con éxito el diseño de sus biografías en Canva Docs, mientras que un 40% lo hizo casi en su totalidad. Esto muestra que la mayoría ha desarrollado habilidades digitales importantes, especialmente en combinar texto e imágenes, una capacidad fundamental en la comunicación moderna. Aunque un pequeño porcentaje logró hacerlo solo de forma parcial (10%) o no logró completarlo (3.3%), estos resultados abren la oportunidad para brindar apoyo más personalizado a quienes aún están fortaleciendo estas destrezas.

Interpretación

Una buena parte de los estudiantes consiguió diseñar sus biografías en Canva Docs casi o completamente, lo que refleja un progreso importante en sus habilidades digitales. Aunque algunos tuvieron dificultades o avanzaron solo parcialmente, esto nos muestra la necesidad de brindarles un apoyo más personalizado para que todos puedan mejorar y usar estas herramientas digitales con confianza y eficacia.

2.4 Figura 4. ¿Lograste desarrollar y presentar tu trabajo personal en Canva durante la clase virtual?



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

Los resultados de esta pregunta muestran un alto nivel de éxito en la presentación de trabajos personales en Canva durante la clase virtual. Más de dos tercios de los estudiantes, un 66.7%, lograron entregar su trabajo completo y bien elaborado. Por otro lado, un 26.7% presentó su trabajo de forma parcial, lo que indica que, aunque hubo algunos detalles por mejorar, el esfuerzo general fue bastante positivo. Solo un 6.7% lo presentó con fallas, y en esta ocasión, no hubo nadie que indicara no haberlo presentado en absoluto.

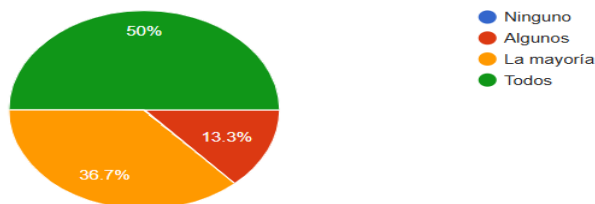
Interpretación

La mayoría de los estudiantes logró presentar sus trabajos en Canva de forma completa y bien elaborada, lo que refleja un avance positivo en la aplicación práctica de lo aprendido. Aunque algunos entregaron trabajos parciales o con fallas, el hecho de que todos hayan participado de alguna manera muestra un buen nivel de compromiso, y sugiere que con un acompañamiento adecuado, todos pueden alcanzar un mejor desempeño.

2.5 Figura 5. ¿Qué tanto lograste insertar elementos multimedia (videos, enlaces, animaciones) en tu infografía de Canva?

5. ¿Qué tanto lograste insertar elementos multimedia (videos, enlaces, animaciones) en tu infografía de Canva?

30 respuestas



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

El resultado obtenido de esta pregunta muestra un desempeño notable en la incorporación de elementos multimedia en las infografías de Canva. La mitad de los participantes (50%) logró insertar "Todos" los elementos multimedia (videos, enlaces, animaciones), lo cual es un indicador muy positivo de un manejo avanzado de la herramienta. Adicionalmente, un 36.7% insertó "La mayoría" de estos elementos, lo que refuerza la idea de una buena comprensión y aplicación de las funciones interactivas. Solo un 13.3% insertó "Algunos", y, de forma muy alentadora, nadie reportó no haber insertado "Ninguno".

Interpretación

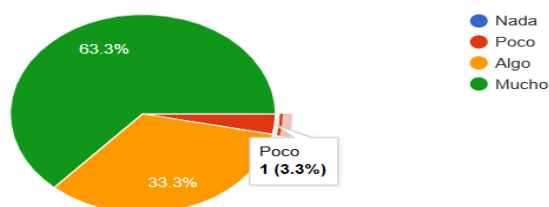
Se pudo notar un avance importante en la elaboración de trabajos en Canva, ya que la mayoría de los estudiantes entregó sus tareas completas y bien organizadas. Aunque algunos enfrentaron pequeños retos, lo valioso es que todos participaron, mostrando interés y compromiso. Esto evidencia que, con el apoyo adecuado y constante, sus habilidades digitales pueden seguir mejorando.

2.6 Figura 6. ¿Qué tanto aprendiste a organizar y compartir archivos por Google

Drive durante el taller virtual?

6. ¿Qué tanto aprendiste a organizar y compartir archivos por Google Drive durante el taller virtual?

30 respuestas



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

Al revisar el gráfico sobre el aprendizaje de Google Drive en el taller virtual, se observa un resultado muy positivo: el 63.3% de los participantes aseguró haber aprendido mucho, mientras que un 33.3% manifestó haber aprendido algo. Esto indica que la mayoría logró adquirir conocimientos importantes. Apenas un 3.3% mencionó haber aprendido poco, y nadie dijo no haber aprendido nada, lo que resalta la efectividad del taller para enseñar cómo organizar y compartir archivos en Google Drive.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes expresó que aprendió mucho sobre cómo usar Google Drive, lo que demuestra que el taller realmente ayudó a mejorar sus habilidades para organizar y trabajar en equipo. Aunque un pequeño grupo dijo haber aprendido poco, en general se nota un progreso importante que confirma lo valioso que son este tipo de espacios de aprendizaje.

2.7 Figura 7. ¿Pudiste crear un juego interactivo funcional en Genially durante el taller virtual?



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

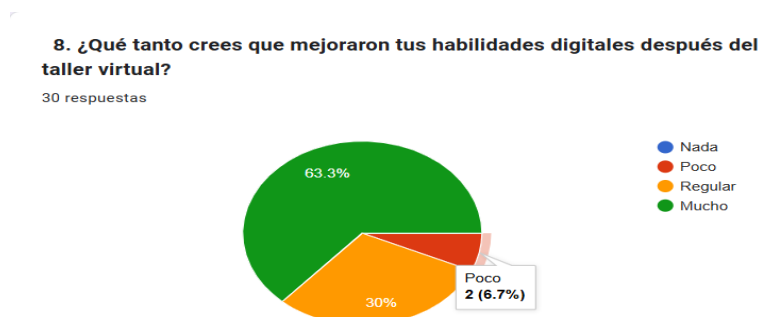
Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes (63.3%) logró crear con éxito un juego interactivo en Genially, cumpliendo con el objetivo práctico del taller. Esto indica que

pudieron aplicar bien las habilidades que adquirieron durante la capacitación. Sin embargo, un 36.7% no logró terminar la actividad, posiblemente por dificultades técnicas, falta de experiencia con la herramienta o porque no recibieron suficiente apoyo personalizado.

Interpretación

Una buena cantidad de estudiantes pudo crear su juego interactivo en Genially, demostrando que pusieron en práctica lo aprendido durante el taller. Sin embargo, hubo algunos que no lograron completarlo, lo que indica que todavía es necesario brindarles más apoyo y acompañamiento para que todos puedan manejar bien esta herramienta y alcanzar las metas propuestas.

2.8 Figura 8. ¿Cuánto crees que mejoraron tus habilidades digitales después del taller virtual?



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes tuvo una experiencia muy positiva con el taller. Un 63.3% asegura que mejoró mucho sus habilidades digitales, mientras que un 30% percibe un avance moderado, sumando así un 93.3% que siente que progresó notablemente en el manejo de estas herramientas. Solo un pequeño grupo, el 6.7%, cree que su mejora fue mínima, y nadie dijo no haber mejorado en absoluto. Esto demuestra que la forma

en que se llevó a cabo el taller realmente impactó, ayudando a los estudiantes a ganar confianza, participar más y ser más autónomos con la tecnología.

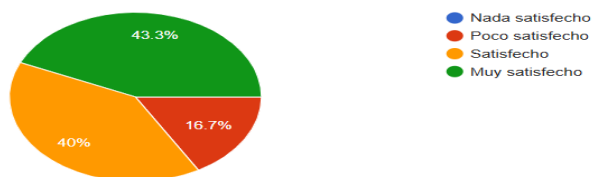
Interpretación

La mayoría de los estudiantes notó un avance significativo en sus habilidades digitales después del taller, lo que indica que el enfoque aplicado realmente funcionó. Este progreso no solo amplió sus conocimientos, sino que también les dio más seguridad y autonomía al manejar las herramientas tecnológicas, aspectos fundamentales para su crecimiento académico.

2.9 Figura 9. ¿Qué tan satisfecho estás con los recursos y guías proporcionadas durante el taller virtual?

9. ¿Qué tan satisfecho estás con los recursos y guías proporcionadas durante el taller virtual?

30 respuestas



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

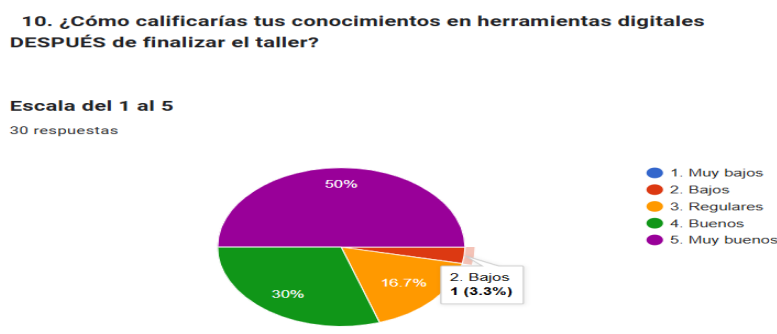
Los resultados sobre cómo los estudiantes valoraron los recursos y guías del taller virtual muestran en general una opinión bastante favorable, aunque con algunos detalles que merecen atención. Un 43.3% de los estudiantes se mostró “Muy satisfecho”, lo que indica que casi la mitad del grupo valoró altamente la calidad y utilidad del material proporcionado. A esto se suma un 40% que expresó estar “Satisfecho”, reflejando una aceptación general, pero que también sugiere espacio para mejoras. Un 16.7% manifestó estar “Poco satisfecho”, lo cual pone en evidencia la necesidad de revisar ciertos aspectos como la claridad, accesibilidad o nivel de detalle de los recursos. Aunque ningún estudiante se declaró “Nada satisfecho”, los

resultados invitan a optimizar el acompañamiento pedagógico, ajustando los materiales a las necesidades y niveles de comprensión de todos los estudiantes, con el fin de elevar los niveles de satisfacción hacia estándares más altos.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes se sintió satisfecha con los recursos y guías del taller, lo que indica una buena valoración general del material utilizado. No obstante, algunas opiniones reflejan que aún hay aspectos por mejorar, como la claridad o el nivel de detalle. Esto pone en evidencia lo importante que es seguir adaptando los contenidos para que se ajusten mejor a las necesidades y al nivel de comprensión de cada persona.

2.10 Figura 10. ¿Cómo calificarías tus conocimientos en herramientas digitales después de finalizar el taller?



Fuente: Google Forms

Nota: Elaborado por las autoras/ Germania Calero y Dorys Bedoya

Análisis

Los resultados reflejan cómo los participantes valoraron sus conocimientos en herramientas digitales al terminar el taller, usando una escala del 1 al 5. La mayoría tuvo opiniones bastante positivas: un 50% calificó sus habilidades con un “5. Muy buenos” y un 30% les dio un “4” Buenos”. Además, un 16.7% se ubicó en la categoría “3. Regulares”. Sin embargo, un pequeño 3.3% indicó tener conocimientos “2. Bajos”, lo que señala que una minoría aún percibe limitaciones en su dominio digital. Ningún participante se calificó en la

categoría más baja, “1. Muy bajos”. En general, estos resultados muestran que el taller ayudó mucho a la mayoría a mejorar sus habilidades digitales, aunque también queda claro que algunos todavía necesitan un poco más de apoyo.

Interpretación

Al terminar el taller, la mayoría de los estudiantes se valoró con un buen nivel de competencia digital, lo que demuestra que aprendieron bastante. Sin embargo, algunos todavía sienten que tienen áreas por mejorar, lo que ayuda a detectar quiénes necesitan un poco más de apoyo para seguir avanzando en sus habilidades tecnológicas.

CONCLUSIONES

Al inicio, se pudo notar que los estudiantes contaban con conocimientos básicos sobre el uso de herramientas digitales, pero también mostraban cierta inseguridad y resistencia al enfrentarse a la tecnología. Este diagnóstico inicial fue clave para entender las necesidades reales del grupo y así diseñar una intervención educativa que realmente les ayudara.

Por eso se preparó un taller centrado en el manejo de herramientas digitales básicas, como la creación de documentos, presentaciones y almacenamiento en la nube, lo que facilitó un aprendizaje más significativo y gradual. Gracias a la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), los estudiantes se comprometieron de manera activa, lograron superar sus miedos iniciales y adquirieron habilidades prácticas que pudieron aplicar en situaciones concretas.

Al terminar, la revisión del portafolio digital evidenció un avance claro en las competencias tecnológicas, junto con una mejora notable en la actitud hacia la tecnología. Esto demuestra que, además de aprender aspectos técnicos, los estudiantes ganaron más autonomía, creatividad y confianza para desenvolverse con seguridad en entornos digitales.

RECOMENDACIONES

A partir de los resultados obtenidos, se sugiere continuar fortaleciendo el desarrollo de habilidades digitales mediante nuevas sesiones prácticas, donde los estudiantes puedan seguir explorando y aplicando herramientas tecnológicas en contextos reales. Sería valioso incorporar estas herramientas de forma transversal en otras asignaturas, para que su uso no se limite a un solo espacio formativo y se vuelva parte del día a día académico. Además, se sugiere ofrecer espacios de acompañamiento continuo, en los que estudiantes puedan resolver dudas, recibir retroalimentación personalizada y mantener la motivación por aprender con tecnología. Esta acción permitirá no solo consolidar los avances logrados, sino también promover una cultura digital más segura, creativa y colaborativa dentro del entorno educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación : Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. Obtenido de <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>

Area, M., & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 38, 13–20. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. C. (2021). La competencia digital en estudiantes y docentes en tiempos de pandemia. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (61), 1-21. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.74768>

UNESCO. (2022). *La transformación digital en la educación: más allá de la conectividad*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381946>

Arenas, S. B. (2023). Una lectura crítica comparada del discurso de. *handle*. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/84724/A-critical-and-comparative-reading.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Básica, E. G. (2021). CURRÍCULO PRIORIZADO. *uploads*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf

Cedeño, V. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el rendimiento académico. *index*. Obtenido de <https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3429/602>

Fernández, J. A. (2024). DESARROLLO DE COMPETENCIAS. *scielo*. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rchakin/n24/2550-6722-rchakin-24-00097.pdf>

- INTERCULTURAL, L. O. (2017). ASAMBLEA NACIONAL. *uploads*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf
- Jimenez,et.al., (2024). DIGITAL COMPETENCIES OF HIGHER EDUCATION. *Dialnet*. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-CompetenciasDigitalesDeLosEstudiantesDelNivelSuper-9566112.pdf>
- Legislativo, D. (2011). CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008. *pdfs*. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación : Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. Obtenido de <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>
- Pérez, M. B. (2022). Ministerio de Educación del Ecuador. *uploads*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/06/informe-narrativo-rendicion-cuentas-2022.pdf>
- INVESTIGACIONES, E. D. (2024). Analisis de Población. *escueladeinvestigacion*. Obtenido de https://escueladeinvestigacion.com/2024/09/05/cual-es-la-diferencia-entre-poblacion-muestra-y-unidad-de-analisis/?utm_source=chatgpt.com
- Pérez, M. B. (2022). Ministerio de Educación del Ecuador. *uploads*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/06/informe-narrativo-rendicion-cuentas-2022.pdf>

ANEXOS

Link de encuestas:

Encuesta Inicial

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScGqcATvzb8pSdTRtEyzN_jg7dvj9cOJXMDytwPgki35u2Dfw/viewform?usp=header

Encuesta final:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfU8T3FcbGL3qYHGMSIIW_2DDe-0U8Ka6s8HdiyUP6lwRhnGw/viewform?usp=header

Capturas de ejecución de taller

