



UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO
Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DIGITAL
INTERACTIVA –
MODALIDAD A DISTANCIA

TITULO:

Los recursos tecnológicos en la creación de contenidos digitales
para el proceso enseñanza - aprendizaje. Caso: aula virtual de la
Universidad de Guayaquil – Ecuador

AUTOR:

Ginger Cecilia Navarrete Mendieta

DIRECTOR:

Sofía Jácome Encalada

FECHA:

30 de marzo de 2024

Secretaría de Investigación y Posgrado

Riobamba 250 Bis. Monoblock Nº 1 - C.U.R. - 2000EKF Rosario, Santa Fe. Argentina
+54 341 480 8521/22. Fax +54 341 480 8520

<http://www.fcpolit.unr.edu.ar>
investigacionyposgrado@fcpolit.unr.edu.ar

Dirección Maestría en Comunicación Digital Interactiva

Córdoba 1814 - 2do. piso of. 124 - S2000AXD Rosario, Santa Fe. Argentina
+54 341 480 2620/22 int. 124

<http://www.unrinteractiva.com.ar/>
cdiunr@gmail.com



Resumen

El objetivo principal de este proyecto ha sido evaluar el mensaje comunicacional empleado mediante los recursos digitales en las aulas virtuales por los docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil; así como de identificar las competencias digitales de los docentes en la creación de contenidos como material didáctico del aula virtual, examinar los contenidos digitales soportados en el aula virtual como material didáctico y el de identificar el grado de interés de los estudiantes entorno a los contenidos desarrollados como material didáctico por parte del docente, creándose una limitante en cuanto al acceso a la información por ser restringido a los diversos horarios que tenían y el difícil acceso a ellos, para poder coordinar el tiempo y realizar las entrevistas, en la educomunicación que se desarrolla con las cátedras educativas, impera la necesidad de crear una guía de recursos digitales interactivo donde permita un modelo de comunicación, elaboración y desarrollo del contenido de los cursos de manera comunicativa, abierta y creativa ante un trabajo conjunto entre docentes y estudiantes, la misma que será lanzada mediante una campaña comunicacional con contenido transmedia dirigida a los docentes, generando un proceso de construcción colectivo.

Palabras claves: Recursos digitales, plataforma digital, contenidos comunicativos, educomunicación, competencias digitales.



Abstract

The main objective of this project has been to evaluate the communicational message used through digital resources in virtual classrooms by teachers of the Faculty of Philosophy, Letters and Educational Sciences of the University of Guayaquil; as well as to identify the digital competences of the teachers in the creation of contents as didactic material of the virtual classroom, to examine the digital contents supported in the virtual classroom as didactic material and to identify the degree of interest of the students around the contents developed as didactic material by the teacher, creating a limitation in terms of access to information due to being restricted to the various schedules they had and the difficult access to them, in order to coordinate the time and conduct the interviews, in the educommunication that is developed With the educational chairs, the need to create an interactive digital resource guide prevails where it allows a model of communication, elaboration and development of the content of the courses in a communicative, open and creative way before a joint work between teachers and students, the same that will be launched through a communication campaign with transmedia content directed going to teachers, generating a collective construction process.

Keywords: Digital resources, digital platform, communicative content, educommunication, digital skills.

Agradecimientos

- A Dios por impulsarme día a día a creer en mí y poderme permitir tomar esta maestría.
- A mis padres ya que sin su apoyo no hubiera podido continuar con mis estudios.
- A mi mamá por ser un ángel en mi vida, por su apoyo, comprensión. Gracias por siempre haber creído en mí.
- A mis compañeros de la maestría ya que, sin el trabajo en equipo, sus experiencias compartidas y apoyo no hubiera podido culminar mi maestría.
- A la Facultad de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales, a través de la Universidad Nacional de Rosario, por conocer una nueva modalidad para el desarrollo profesional.
- A los tutores y maestros principales por su paciencia y apoyo durante el desarrollo de esta maestría
- Y finalmente a todas las personas que formaron parte de esta investigación ya que sin su retroalimentación, predisposición y apoyo no hubiera podido darse el desarrollo de esta.

Índice de Contenido

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
AGRADECIMIENTOS	4
ÍNDICE DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE FIGURAS	8
ÍNDICE DE TABLAS	9
INTRODUCCIÓN	10
CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	10
LA PROBLEMÁTICA	13
JUSTIFICACIÓN	15
RELEVANCIA DE LA TEMÁTICA Y DEL PROYECTO	17
OBJETIVOS PROPUESTOS	17
CAPÍTULO UNO	19
1. CONTEXTO DEL OBJETO DE ESTUDIO	19
<i>1.1 Estado Del Arte</i>	19
CAPÍTULO DOS	22
2. PERSPECTIVAS TEÓRICAS – CONCEPTUALES Y REFERENCIALES	22
2.1 <i>Aprendizaje Virtual Basado En El Constructivismo</i>	22
2.2 <i>La Educomunicación Y Plataformas Virtuales De Enseñanza Y Aprendizaje</i>	24
2.3 <i>Las TIC En La Educación: Aula Virtual De Aprendizajes Plataformas De Enseñanza Y Aprendizaje</i>	27
2.4 <i>Organización Y Estructura De Las Aulas Virtuales Como Ambientes De Enseñanza - Aprendizaje</i>	32
2.5 <i>Mensaje comunicacional basado en diversas metodologías activas de enseñanza – aprendizaje online</i>	36
2.5.1 <i>Metodología PACIE</i>	38
2.6 <i>Rol Del Estudiante Ante El Uso De Metodologías Activas En La Enseñanza Y Aprendizaje Online</i> . 46	
2.7 <i>Recursos Digitales Interactivos</i>	49
2.7.1 <i>Diseño Instruccional: La Planificación De Los Recursos De Aprendizaje</i>	49
2.8 <i>Guía didáctica y audiovisual</i>	56
2.8.1 <i>Etapas para elaborar una Guía Didáctica Multimedia</i>	57
2.8.2 <i>Estructura de una Guía Didáctica Multimedia</i>	58
2.9 <i>La Narrativa Transmedia En Campañas De Comunicación</i>	58
CAPÍTULO TRES	61
3. APARTADO METODOLÓGICO	61
3.1 <i>Diseño De La Investigación</i>	61
3.2 <i>Categorías</i>	62
3.3 <i>Participantes</i>	64
3.4 <i>Técnicas e instrumentos de recolección de información</i>	67
3.5 <i>Evaluación de la Interactividad y Participación de los Usuarios</i>	70
3.5.1 <i>Métodos de recolección de datos</i>	70
3.5.2 <i>Resultados y hallazgos</i>	71
3.5.3 <i>Conclusiones y recomendaciones</i>	71

CAPÍTULO CUATRO.....	73
4. ANÁLISIS Y PONDERACIÓN DE RESULTADOS	73
4.1 <i>Docentes Y Estudiantes Opinan Sobre El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje Con Los Contenidos Digitales Dentro De La Plataforma Moodle</i>	73
4.2 <i>Descripción De Los Resultados Obtenidos De Las Entrevistas A Los Docentes</i>	74
4.3 <i>Estudiantes Opinan Sobre El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje Con Los Contenidos Digitales Dentro De La Plataforma Moodle</i>	78
4.3.1 Descripción De Los Resultados Obtenidos De Las Entrevistas A Los Estudiantes	79
4.4 <i>Perspectivas de Docentes y Estudiantes sobre el Cambio Tecnológico</i>	83
4.4.1 Percepción de los Docentes sobre el Cambio Tecnológico	83
4.4.2 Percepción de los Estudiantes sobre el Cambio Tecnológico.....	83
4.5 <i>Evaluación de la Creatividad y Percepción de los Usuarios</i>	84
4.5.1 Percepción de los Docentes.....	84
4.5.2 Percepción de los Estudiantes	85
4.6 <i>Diseño Visual y Sonoro Contextualizado</i>	85
4.6.1 Elementos del Diseño Visual Institucional.....	85
4.6.2 Incorporación de Elementos Sonoros Relevantes.....	86
4.6.3 Estrategias para Contextualizar el Diseño Visual y Sonoro	86
4.6.4 Impacto en la Percepción de los Usuarios.....	86
4.6.5 Evaluación de la Aceptación por Parte de los Docentes.....	86
CAPÍTULO CINCO.....	88
5 REFLEXIONES FINALES	88
SECCIÓN B.....	90
A. JUSTIFICACIÓN	90
<i>Objetivo General</i>	91
C. DEFINICIÓN DE AUDIENCIAS	92
D. TRATAMIENTO.....	92
E. ESPECIFICACIONES FUNCIONALES Y DISEÑO VISUAL DEL PROYECTO	95
5.1 <i>Propuesta de implementación de la campaña comunicacional</i>	114
SECCIÓN C.....	129
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	129
ANEXO A. APROBACIÓN DEL PROYECTO EN LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.....	137
ANEXO B. GUION DE ENTREVISTA A DOCENTES	139
ANEXO C. GUION DE ENTREVISTA A ESTUDIANTES.....	141
ANEXO D. ENTREVISTA A AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	143
ANEXO E. ESQUEMA PARA OBSERVAR LAS AULAS VIRTUALES DENTRO DE LA PLATAFORMA MOODLE	145

Índice de Figuras

Figura 1 <i>Diferencias del contexto educativo en la formación presencial y la formación en línea</i>	26
Figura 2 <i>Características de un entorno virtual</i>	32
Figura 3 <i>Metodologías activas en la docencia online</i>	37
Figura 4 <i>Fases de la Metodología PACIE</i>	38
Figura 5 <i>Fase de interacción en la Metodología PACIE</i>	44
Figura 7 <i>Modelo de entorno virtual de aprendizaje centrado en las e-actividades</i>	50
Figura 8 <i>Metodologías de e-learning</i>	51
Figura 9 <i>Recursos educativos dentro de las metodologías activas docentes.</i>	54
Figura 10 <i>Formato de presentación de material didáctico</i>	75
Figura 11 <i>Tipo de actividades para la interacción con los estudiantes</i>	76
Figura 12 <i>Material didáctico para un mejor aprendizaje</i>	76
Figura 13 <i>Herramientas digitales externas en el uso de recursos digitales del docente</i>	77
Figura 14 <i>Mejoramiento de los conocimientos en el uso de recursos digitales en el aula virtual</i>	78
Figura 15 <i>Formato de presentación en el uso de recursos digitales en el aula virtual por parte del docente</i>	79
Figura 16 <i>Participación docente en actividades en la práctica de interacción docente – Institución Educativa</i>	80
Figura 17 <i>Selección de características para el material didáctico</i>	80
Figura 18 <i>Tipo de herramientas educativa externa usado por los docentes dentro del aula virtual</i>	81
Figura 19 <i>Influencia del recurso didáctico digital en el aprendizaje</i>	82
Figura 20 <i>Episodio 1 – año 2019</i>	99
Figura 21 <i>Episodio 2 – año 2019</i>	101
Figura 22 <i>Episodio 3 – año 2020</i>	103
Figura 23 <i>Episodio 4 – Inicios del año 2022</i>	104
Figura 24 <i>Episodio 5 – Finales del año 2022</i>	105
Figura 25 <i>Fondo de pantalla Twitter 900 x 500</i>	109
Figura 26 <i>Fondo de pantalla Facebook, Instagram y sitio web 1080 x 1080</i>	109
Figura 27 <i>Fondo de pantalla Historietas 1127 x 2008</i>	110
Figura 28 <i>Pantone de colores</i>	110
Figura 29 <i>Paleta de colores</i>	111
Figura 30 <i>Tipografía</i>	112

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Elementos de la presencia PACIE</i>	39
Tabla 2 <i>Elementos del Alcance en la metodología PACIE</i>	41
Tabla 3 <i>Elementos de la capacitación en la metodología PACIE</i>	42
Tabla 4 <i>Clasificación de los recursos digitales educativos según su propósito</i>	55
Tabla 5 <i>Categorización</i>	64
Tabla 6 <i>Organización y distribución del contenido didáctico con la utilización de la metodología PACIE</i>	74
Tabla 7 <i>Formulario Multiplataforma</i>	95
Tabla 8 <i>Cronograma de lanzamiento de piezas</i>	113
Tabla 9 <i>Calendario y presupuesto</i>	118
Tabla 10 <i>Asignación de recursos clave</i>	119
Tabla 11 <i>Maquetación de mobisodios y diseño de guía didáctica:</i>	120
Tabla 12 <i>Desarrollo de la identidad visual</i>	121
Tabla 13 <i>Edición audiovisual y digital</i>	122
Tabla 14 <i>Seguimiento de la audiencia y evaluación de métricas</i>	123
Tabla 15 <i>Ajuste de la estrategia</i>	124

Introducción

Con la creación de diversas plataformas educativas creadas de manera gratuita y con cierta caducidad de tiempo en su uso que luego deben pagar un valor extra, produjo ciertas falencias a la hora de incorporarlas, generando en los estudiantes un déficit de conocimientos.

En la actualidad las diversas redes sociales que se van creando, como Facebook, Instagram, WhatsApp entre otros van generando gran interés en la comunidad estudiantil, ofreciendo trabajar con múltiples recursos, publicar artículos, organizar eventos, compartir archivos multimedia, importar datos desde diversas plataformas digitales, comunicarse mediante el chat y video en vivo.

Dado esto, se pretende analizar el impacto que tiene el uso de los recursos digitales como una herramienta para la creación de contenidos dentro de las competencias establecidas en la docencia universitaria con el uso de las aulas virtuales.

Por ello se considera importante abordar el uso de los diversos recursos digitales desde el ámbito educativo para innovar los procesos de la enseñanza-aprendizaje, permitiendo un modelo de comunicación que se aplica ante la elaboración y desarrollo del contenido de los cursos, siendo de tipo virtual abiertos y creativos con la comunicación conjunta de maestros-estudiantes.

Caracterización Del Objeto De Estudio

Muchos cambios tecnológicos se han dado en los últimos años, pero a partir del año 2020, con la situación de la pandemia por COVID-19 que se vivió a nivel global, se aceleraron cambios en diversos campos como la medicina, comunicación, y en educación y ante esta condición socio sanitaria, la gran mayoría de la población fue obligada a mantenerse en sus hogares como medida de control de los contagios por el virus.

Como medida compensatoria en el ámbito educativo, la tecnología fue el medio al que se acudió para dar continuidad a los procesos formativos en todos los niveles; siendo el 11 de marzo del 2020 la OMS (Organización Mundial de la Salud) declaró el COVID-19 mediante Acuerdo Ministerial No 00126-2020, se declaró al estado ecuatoriano en emergencia sanitaria a nivel nacional de salud y diseñó estrategias para evitar la transmisión comunitaria.

Entre las estrategias que se dispuso fue que el Ministerio de Educación del Ecuador emita un Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00013-A, el cual se disponía de manera obligatoria la suspensión de clases de manera presencial en todo el territorio ecuatoriano. La disposición aplicaba para las instituciones educativas públicas, fisco misionales y particulares, así como los centros de desarrollo integral para la primera infancia, en todas las jornadas y modalidades.

Así mismo el SENESCYT (Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación) que regula la educación superior en las instituciones públicas y privadas suspendió las actividades académicas a nivel nacional, por lo cual no sólo a nivel primario y secundario sino también a nivel superior y con el objetivo de dar continuidad al servicio de educación, se implementaron plataformas educativas con todas las planificaciones curriculares y recursos pedagógicos, correspondientes a todas las asignaturas y niveles, para que los estudiantes puedan continuar sus estudios.

Este cambio mediático es el que Mariana Maggio (2021) en su libro *Educación en Pandemia*, refiere sobre que:

Cada estudiante de la educación básica o superior necesita un dispositivo conectado a internet para poder acceder plenamente al aprendizaje y, también, las experiencias y las formas de participación y los bienes culturales se crean y/o se ponen a disposición en la virtualidad, la inclusión digital es un derecho a partir de mediados de la década del 2000 y es un tema en la agenda de las políticas públicas en el ámbito de la educación (p. 38).

Sin embargo, no todos los estudiantes y docentes estaban preparados para asumir el cambio de un entorno presencial a un entorno en línea, por lo que la necesidad de formación en competencias digitales se hizo sentir con más fuerza que nunca. Esta coyuntura ha sido propicia para:

- Fomentar la formación y desarrollo de las competencias digitales docentes.
- Reconocer las grandes desigualdades de la población (de estudiantes y docentes) en el acceso a la tecnología.
- Buscar diversas opciones para dar respuestas adaptadas a los contextos particulares de cada colectivo.
- Despertar la creatividad e iniciativa para gestionar de la mejor manera las condiciones de vida en el hogar.

- Desarrollar competencias socioemocionales para afrontar de la mejor manera los desafíos que han representado los cambios con la pandemia.

Actualmente, los entornos educativos han evolucionado con rapidez con el desarrollo tecnológico y con los avances técnicos, esto permite que los estudiantes y maestros tengan la necesidad de investigar las unas aulas virtuales de aprendizajes plataformas tecnológicas que existen para poder fortalecer el aprendizaje significativo, ocasionado que la obtención que sus conocimientos se actualicen e impulsando al despertar del razonamiento en todas las personas.

Maggio (2021) en su libro Educación en Pandemia nos señala que:

Las aulas virtuales que implementaron como estrategia para la continuidad de la educación venían funcionando como una suerte de repositorios de contenidos y materiales organizados por temas o por unidades y muchos docentes que solo se desempeñaban en la modalidad presencial nunca habían tenido la intención de abrirlas para sus cursos y muchos menos utilizarlas, el cual eran ajenas hasta que llegó la pandemia (p. 14).

Por su parte, Pérez García (2021) sostiene que:

Por la crisis sanitaria del COVID-19 a principios del 2020, todos los niveles educativos tuvieron que adaptarse a un modelo 100% online, lo que provocó que salieran a la luz carencias tanto formativas como de falta de recursos en los centros educativos, ampliando, en gran medida, la brecha digital entre distintos sectores de la población, y también entre distintos países. Así pues, la ausencia de una buena conexión a internet, la falta de recursos tecnológicos y la escasa formación de muchos docentes para el uso didáctico-creativo de las tecnologías, han sido tres grandes factores de debate a raíz de esta crisis socio sanitaria (p. 8).

Junto a las posibilidades que nos ofrecía el aula virtual de aprendizaje realidad y los nuevos recursos tecnológicos con los que contamos en el siglo XXI, no se debe dejar de analizar la realidad de la actual sociedad y las necesidades que surgen de ella, y a las que también es importante dar respuesta desde el sistema educativo:

- Desarrollar competencias digitales y de pensamiento crítico.
- Mantenerse al día para un mundo laboral y profesional en constante cambio, hace que la formación continua y actualizada sea una necesidad imprescindible para acceder, o mantenerse, en el mundo laboral.

- Un mundo cada vez más global, requiere aprender a relacionarse con ambientes, culturas y formas de ver la vida de manera diferente a las del entorno más próximo, adquiriendo las habilidades y competencias adecuadas para ello desde el propio ambiente educativo.
- En una época en la que cada persona tiende a desarrollarse de una manera única, buscando su propio desarrollo, la formación debe ser capaz de adaptarse a esas necesidades e inquietudes, personalizando la misma en la medida de sus posibilidades.

Por lo tanto, las propuestas didácticas tienen que favorecer recorridos diversos que pueden ser vividos por las y los estudiantes a partir de elecciones que tienen que ver con sus historias, sus gustos, sus estilos y sus posibilidades, lo cual en el momento de brindar los recursos tecnológicos como una herramienta al docente, se debe recurrir a técnicas que ayuden a facilitar el aprendizaje a los estudiantes, estimular el interés en las técnicas virtuales y garantizar las calificaciones mediante asignaciones orientadas en las competencias.

La Problemática

Dentro de la Universidad de Guayaquil (Ecuador), la educación se enfrentó a nuevos retos: que fue lograr la equidad, igualdad y oportunidades para acceder a una educación de calidad en tiempos de pandemia COVID-19. Las exigencias de distanciamiento social, implicó la necesidad de acudir al aula virtual de aprendizajes formas de ofrecer el acceso a los conocimientos por parte de los estudiantes con el apoyo del aula virtual de aprendizajes tecnologías y plataformas educativas.

Para Begoña Tellería (2004), “las TIC no aparecieron en cualquier momento de la historia, sino que surgieron en momentos cruciales, justo cuando estaban en crisis los sistemas de control de las organizaciones burocrática, tanto públicas como privadas, al incrementar su complejidad estructural y romper los límites geográficos” (p.19).

Es por esta razón, que la Universidad de Guayaquil tuvo que redefinir el proceso educativo, por lo cual para poder un aula virtual de aprendizaje a cabo las clases se la hicieron de forma online a través de un aula virtual programada en la plataforma educativa “Moodle” y las clases en vivo (sincrónicas) se tuvieron que dictar por medio de la herramienta digital *zoom*.

Esta metodología fue la que muchas instituciones educativas tuvieron que adaptar, en concordancia a lo que señala Delgado (2020) en la que manifiesta que

muchas instituciones se vieron obligadas a pasar sus clases de un aula presencial a una en línea, experimentando con el aprendizaje asincrónico y sincrónico para ver cuál funciona mejor o se adapta más a sus necesidades y sus alumnos.

Según Delgado (2020):

El aprendizaje en línea se divide en dos categorías: aprendizaje sincrónico y asincrónico. El primero se refiere a aquella educación donde los alumnos tienen la oportunidad de aprender e interactuar en el momento (o “en vivo”) con su profesor y sus compañeros y el aprendizaje asincrónico que puede suceder en vivo o estando desconectados a través de videos, material o recursos educativos previamente proporcionados por el docente.

Uno de los grandes desafíos que enfrentó esta un aula virtual de aprendizaje alternativa es que en la Universidad de Guayaquil muchos docentes no se encontraban totalmente capacitados para enfrentar los retos que implica la utilización de material digital a través de diversas plataformas, sin embargo, del trabajo que se realiza dentro de estas herramientas depende que el alumno desee seguir sus estudios o decida abandonarlos.

Y aunque el tener un aula virtual constituye un avance tecnológico, la realidad es que dentro de Moodle sirve sólo como una herramienta repositorio del material didáctico de las clases que se dictan de manera *online*; esto da una oportunidad para implementar un modelo de comunicación que se aplique en la elaboración y desarrollo del contenido de los cursos, logrando una construcción de contenidos comunicativos, abiertos y creativos, mediante la elaboración conjunta entre docentes y alumnos.

De esta problemática surge una pregunta constituida de fundamental interés en esta investigación: ¿Cómo es el mensaje comunicacional empleado mediante los recursos digitales en las aulas virtuales de los docentes de la universidad de Guayaquil? y otras como:

- ¿Cuáles son las competencias digitales de los docentes en la creación de contenidos dentro del aula virtual?,
- ¿Cómo son los contenidos digitales dentro del aula virtual?,
- ¿Cuál es el grado de interés de los estudiantes en relación a los contenidos digitales dentro del aula virtual y si la misma aporta en su proceso de aprendizaje?

- ¿Cómo se implementaría un recurso digital interactivo que servirá como modelo formativo para el desarrollo de competencias digitales en los docentes?

Interrogantes que nos permite complementar el propósito principal en este proyecto de esta investigación y cuya finalidad es de proponer la creación de una guía digital de recursos tecnológicos para el desarrollo contenidos digitales en el uso del aula virtual de la universidad de Guayaquil, que permita ser un modelo de comunicación de elaboración y desarrollo del contenido en los estudiantes que se hayan en clases, logrando de esta manera una construcción de conocimientos comunicativos, abiertos y creativos, mediante la elaboración conjunta entre docentes y alumnos.

Justificación

Romero et al. (2017) manifiestan que “la pedagogía del diseño está asociada al gusto y trabajo en la producción de los contenidos, en los insumos de la comunicación, en las herramientas del aprendizaje y en los formatos de entretenimiento”, todo esto supone una labor sobre los lenguajes visuales y textuales, los soportes impresos o digitales, las imágenes estáticas o dinámicas, bases de datos y bibliotecas, selección y eventual rediseño de lo ya está existente en la industria cultural audiovisual y del software, incluso comprometiendo aquellas intervenciones tecnológicas.

El impacto de un aula virtual de aprendizajes tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior ha ido en aumento, volviéndose una tendencia de manera global, con el uso de las redes sociales y recursos tecnológicos, se quiere lograr que el docente aplique de manera virtual de aprendizaje metodología de enseñanza y en los estudiantes establecer una comunicación y motivación ante un aprendizaje significativo en el uso de los estos paquetes informáticos para ser usados en contenidos digitales.

De acuerdo a lo que expone Soto-Aguirre (2020, p. 23) la enseñanza online se veía enfocada solo a profesional de un nivel educativo superior en el estudio de diversos grados y posgrado, pero; ante la situación de la pandemia y la crisis sanitaria aún el año 2020 que se llevó a cabo el confinamiento domiciliario la mayoría de la población a nivel mundial permitió la formación establecida, pero a su vez la carencia de tecnologías y su formación.

El propósito de realizar este proyecto sobre el uso de los recursos tecnológicos ante la creación de contenidos digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje; en los estudiantes que cursan la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales

Informática, Ciclo I 2022-2023 Modalidad Online de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, es que en la actualidad soy docente y puedo tener un acceso más directo a la población objetivo conociendo las falencias que actualmente tiene los docentes y que incide directamente en el aprendizaje de los estudiantes.

La importancia de este proyecto es de una gran realidad en el aula virtual de aprendizaje a nivel global, ya que aporta al desarrollo individual y competitivo del estudiante, desarrollando un cambio en su comportamiento en la realización de las labores diarias del docente logrando un mayor grado de comunicación y colaboración de forma flexible y rápida. La investigación de mejores estrategias y recursos y su nivel de uso permite a los estudiantes el despertar de investigar y leer, logrando una excelente producción de sus labores estudiantiles.

Su valor práctico y teórico se conjugan en el desarrollo de las competencias comunicativas por parte del docente y los estudiantes, adquiriendo un comportamiento lector, comprensión lectora y producción textual; las aulas virtuales son usadas con una gran ventaja competitiva para ser aplicada en forma colaborativa.

Cabe manifestar que debido a que son plataformas gratuitas y asequibles para todas las personas, lo cual favorece la motivación y el interés de los estudiantes al momento de buscar estrategias que benefician su propio aprendizaje. La aportación teórica de esta investigación permitirá al docente transmitir sus conocimientos sin la necesidad de realizar clases presenciales.

Tomando como criterio lo de los autores Hernández-Ramos, et al. (2021) manifiestan que es una interesante experiencia, la importancia de la planificación e implementación de los recursos digitales para la transmisión de los contenidos digitales, teóricos y prácticos en las asignaturas; en diferentes sesiones expositivas sincrónicas ya sean presencial o virtuales permitiendo una mayor flexibilidad y control en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 13).

Dado la favorable usabilidad que aportan los recursos tecnológicos para el aula virtual de la Universidad de Guayaquil en los estudiantes que cursan la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales Informática, Ciclo I 2022-2023 Modalidad Online de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, se convierte en una herramienta con un sinnúmero de posibilidades, donde el estudiante se haya plenamente integrado.

Los entornos de aprendizaje permiten la posibilidad de estructurar un aula virtual de aprendizajes metodologías a los docentes que se plantean en su planeamiento

didáctico, donde el estudiante se convierte en el protagonista permitiéndoles aprender tanto dentro como fuera del aula de clases y cuyos resultados beneficia de manera directa de manera conjunta a las dos partes y objetos de este estudio de manera indirecta a la comunidad estudiantil.

Tomando en cuenta los planteamientos en el problema de la investigación propuesta, se hace necesario aplicar aquellos recursos tecnológicos que deberían ser utilizados por los docentes y estudiantes ante el alto porcentaje con dificultades para la obtención de un mejor aprendizaje significativo.

Relevancia De La Temática Y Del Proyecto

El estudio se topa con algunas limitaciones que podrían retrasar el desarrollo de este. Entre ellas el acceso a la información en toda la universidad, cuya matrícula asciende a 67.040 estudiantes y 2.984 docentes. Ello obliga a delimitar como caso de estudio sólo a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. Otro limitante es que el acceso a la información puede llegar a ser restringido debido a los diversos horarios que tienen los docentes y el difícil acceso a ellos, para poder coordinar el tiempo y realizar las entrevistas, por lo que sólo se realizará la investigación en la carrera de Pedagogía de las ciencias de Informática.

Por último, un tercer obstáculo es que actualmente las clases se están en el aula virtual de aprendizaje yendo a cabo de manera *online*, sin que los docentes y alumnos deban asistir a la universidad presencialmente. Por lo tanto, las entrevistas y encuestas que se realicen se las hará de forma *online* a través de cuestionarios en línea. Mediante el desarrollo de competencias digitales en los docentes en EVA (Entornos virtuales de Aprendizaje, permitirá la mejora del contenido digital dentro del aula virtual por parte de los docentes, convirtiéndolo en material interactivo y dinámico además la disposición de los estudiantes entorno al uso de herramientas multimedia interactivas.

Objetivos Propuestos

Como objetivo General la presente investigación se propone en: evaluar el mensaje comunicacional empleado mediante los recursos digitales en las aulas virtuales por los docentes de la universidad de Guayaquil; así como en sus objetivos específicos de: Identificar las competencias digitales de los docentes en la creación de contenidos como material didáctico del aula virtual, examinar los contenidos digitales soportados en el aula virtual como material didáctico y el de identificar el grado de interés de los

estudiantes entorno a los contenidos desarrollados como material didáctico por parte del docente.

Objetivos en los cuales han sido planteados en base a los problemas que han venido surgiendo ante el escaso uso de recursos tecnológicos interactivo en la creación de los contenidos del aula virtual de la Universidad de Guayaquil en la Facultad de Filosofía y Letras siendo otro inconveniente el de que su contenido es poco atractivo y no interactivo al material didáctico de soporte en el aprendizaje de los estudiantes así como; se percibe el poco interés de los estudiantes en los contenidos desarrollados como material didáctico por parte de los docentes.

En base a los objetivos planteados, se puede conocer la importancia que representan los recursos tecnológicos en la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes y el buen uso que da el docente como líder en llevar a cabo estas habilidades dentro del aula virtual; que tanto de manera mutua y enlazada se vuelve en una herramienta indispensable para compartir ese conocimiento mediante la comunicación y el intercambio de información, a pesar de todas esas expectativas que encierra en necesario estar actualizado como maestros de educación y administrador del sistema informático y todo lo que reúne esta tecnología.

El aula virtual ofrece tanto al docente como al estudiante, un gran atractivo provocando que no solo el uso de las redes sociales influyan en ellos sino; usarse como una herramienta donde se ofrece una gama de posibilidades para ser integradas de una manera significativa y aplicando un aprendizaje constructivista, donde permite desarrollar entornos de aprendizaje que se puedan estructurar nuevas metodologías docentes, dentro de sus planteamientos didácticos, recuperando el interés de sus estudiantes dentro y fuera del aula de clases y así se cubre los objetivos planteados en nuestro proyecto.

Capítulo uno

1. Contexto Del Objeto De Estudio

1.1 Estado Del Arte

Como antecedente del presente estudio, trata sobre el aula virtual de aprendizaje entender las características de la llegada de las aulas virtuales en el ámbito de universidades, que viene enlazado por los cambios de concepción del mundo académico. La universidad, debe ofrecer al estudiante un conocimiento específico de nuevos retos ante el uso de las herramientas de comunicación; solo así, esta Entidad de Educación superior formara profesionales preparados para que se desenvuelvan en forma efectiva ante la sociedad del siglo XXI.

Los ambientes de aprendizaje apoyados por computadora buscan ser una herramienta interactiva con atributos propios del medio impreso, como es la palabra escrita, la imagen, color, animación y sonido, que son privilegios del medio audiovisual apropiados para propiciar el aprendizaje, además de brindar al profesor y al alumno mayor flexibilidad en la organización y entrega de sus cursos que apoyen al proceso de construcción del conocimiento.

Seleccionar un recurso digital en la actualidad no es tarea fácil. Para realizar esta acción se necesita tener en cuenta varios aspectos: accesibilidad, usabilidad de los contenidos web, calidad de la información, aspectos didácticos de la lectura visual, y de la tecnología que se utiliza para su diseño y visualización, entre otros elementos que garanticen poner a disposición a los usuarios finales recursos de calidad que contribuyan a desarrollar habilidades, valores y adquirir conocimientos; además permitir el uso, acceso y transformación de la información en un conocimiento útil para la sociedad.

Al respecto Bates (1999) opina que:

Las tecnologías más virtuales de aprendizajes como las computadoras y las video conferencias por mencionar algunos ejemplos no son necesariamente mejores o peores para la enseñanza y el aprendizaje, que las tecnologías más viejas como la impresión y la televisión, sólo son diferentes entre sí y lo que nos corresponde como docentes es comprender las diferencias y las circunstancias apropiadas para las aplicaciones de la tecnología. (p. 27)

Si la vamos a utilizar para enseñar y aprender eficazmente, la elección de la tecnología debe ser dirigida por las necesidades de los estudiantes y el contexto de

trabajo, no por la novedad, tomando en cuenta lo que manifiesta el autor Rubio (2003, p. 105) por su lado menciona que “la calidad de los materiales formativos cobra una significación especial en la educación, al ser el instrumento principal de transmisión básica de conocimientos del que dispone el alumnado”. De ahí que su aula virtual de aprendizaje y evaluación se haya convertido en uno de los temas a los que se le han dedicado mayores esfuerzos.

La Web es un auténtico almacén de contenidos digitales, donde es usado en el docente como material disponible dentro de sus procesos de enseñanza y aprendizaje, en donde no todos estos materiales que se usan surgen ante esta intención didáctica, en necesario que se cuente con criterios para identificar cual es el más ocionado para ser utilizado como un recurso educativo digital. (Prieto-Taborda et al., 2019)

Acevedo Mena y Romero Espinoza (2019) manifiestan que es necesario reconocer que en la actualidad la sociedad atraviesa un sin número de cambios y transformaciones que obligan a los sistemas educativos y a los docentes de todo el mundo en auto educarse y capacitarse para volverse competentes para estar preparados ante las aulas virtuales de aprendizajes formas, tomando conciencia de que la educación es el eje principal de la transformación en la educación.

No es que se requiera que los docentes sean expertos en diseño y comunicación, sino que sepan cómo diseñar los recursos didácticos para una correcta comunicación, ya que la parte visual es tanto o aún más importante que la comunicación verbal. Por esto el contenido que se diseñe debe estar construido de forma que pueda llegar a todos los estudiantes.

En la actualidad son los propios docentes quienes diseñan sus recursos didácticos que se emplean dentro de la herramienta virtual Moodle, y la forma del diseño del aula digital no siempre es la más adecuada, por lo que la transmisión de los conocimientos no siempre es satisfactoria.

En la opinión de Escamilla De los Santos (2007):

La educación online cumple con las necesidades de educación de los adultos y cómo coadyuva a desarrollar las habilidades requeridas por la llamada aula virtual de aprendizaje economía y la globalización; así como con el uso de medios tecnológicos se abre la posibilidad de que la interacción ocurra de manera asincrónica; es decir, que el profesor y el alumno interactúen en distintos tiempos. (p. 25)

Con la introducción de las aulas virtuales de aprendizajes tecnologías educativas en las diferentes carreras, la Universidad de Guayaquil tiene ante sí el reto del aula virtual de aprendizaje la calidad de sus procesos de enseñanza *online* hasta niveles similares de la educación presencial. Es por esto por lo que entre las acciones más prioritarias es que los maestros sepan diseñar modelos didáctico-metodológicos adecuados para el uso de tecnologías de la información y comunicación dentro de sus aulas virtuales.

La propuesta de crear una herramienta digital interactiva que actué como modelo formativo comunicacional que permitirá a los docentes capacitarse y revisar opciones de cómo desarrollar y crear un material didáctico interactivo sin la necesidad de estar asistiendo a horas de capacitación de forma online, esta herramienta les permitirá a los docentes revisar en cualquier hora o momento el contenido que les servirá como soporte cuando requieran desarrollar sus aulas virtuales.

Coello et al. (2001) afirman que:

En la modalidad interactiva permite que el docente se convierta en mediador apoyándose en las teorías de aprendizaje, desarrolla habilidades que luego las aplica en su tarea profesional, reforzado mediante sus técnicas metodológicas creando un ambiente propicio para un aprendizaje de autogestión; mientras que para el estudiante es una enseñanza basada en el uso de tecnologías y se convierte en el constructor de su propio aprendizaje. (p. 14)

Ante la creación de contenidos digitales, el docente adquiere un rol de facilitador donde guía al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde diseña actividades dirigidas a la construcción de conocimientos y su aplicación práctica, este mismo toma un papel activo, donde no será memorizada la información sino analizando y procesando y construyendo su conocimiento logrando un aprendizaje significativo.

Dentro de la educación surge un nuevo paradigma donde promueve los procesos de innovación, así como la UNESCO (2005) citada por Forero de Moreno (2009) establece que el elemento central de las sociedades del conocimiento es la capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas en crear y poder aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano. (p.43)

Cabe manifestar que los cambios y avances tecnológicos se ven palpables ante la educación en nuestro país, conduciendo a los docentes de toda índole en busca de

prácticas pedagógicas para ser aplicadas dentro de su planificación educativa para poder llegar ante un aprendizaje constructivo a los estudiantes, en su formación académica.

Capítulo dos

2. Perspectivas Teóricas – Conceptuales Y Referenciales

2.1 Aprendizaje Virtual Basado En El Constructivismo

El constructivismo busca ayudar a los estudiantes a internalizar, reacomodar, o transformar la información aula virtual de aprendizaje, por lo tanto el marco teórico de este trabajo, tiene como finalidad tomar los aportes de la teoría constructivista la cual se sustenta en que el que aprende construye su propia realidad o al menos la interpreta de acuerdo a la percepción derivada de su propia experiencia, de tal manera que el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.

Rubio Gaviria et al. (2021) difieren que el constructivismo se basa en el conocimiento que el ser humano lo adquiere de modo como un filtro de las informaciones de manera externa y favorece en el proceso de construcción productiva entre sí; luego es representado en el área cognitiva de su conocimiento dependiendo de los procesos mentales y como resultado se refiere en el aprendizaje en su forma surgiendo aprendizajes sistemáticos, organizados y significativos.

Esta propuesta tiene como finalidad tomar las bases epistemológicas de la teoría constructivista la cual se sustentará esta investigación, esta teoría atribuye que el sujeto que aprende construye su propia realidad o al menos la interpreta de acuerdo a la percepción derivada de su propia experiencia, de tal manera que el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que la utiliza para interpretar objetos y eventos.

El surgimiento de las diversas ideas en construcción se debe al conocimiento y el aprendizaje que el individuo ha venido adquiriendo con el pasar de los años; se legitima su experiencia de manera científica en la educación, en ello se determina lo que los autores como Vygotsky, Piaget o Aubel usaron conceptos, procedimientos sin afirmar una continuidad entre ellos sino más bien diversas posturas, más bien sus ideas procesadas sobre una sociedad de conocimientos.

Tomar al constructivismo dentro del proceso educativo no solo en teoría, sino más bien; en conocimiento como un marco de referencia cuya particularidad se halla

entre la psicología de la educación dando lugar a la construcción, la pedagogía y la política educativa Lev Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente.

Vygotsky (1985) manifiesta que, para ayudarles a llegar a su nivel potencial, los maestros aplican una especie de andamiaje fomentando el desarrollo intelectual de sus alumnos y actuando como guías en el proceso. El maestro funciona al inicio como modelo en el proceso de aprendizaje retirando poco a poco su ayuda y así permitiendo que los alumnos sean cada vez más independientes en la realización de tareas.

Ramos et al. (2005) fundamentan el enfoque de Lev Vygotsky, en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial, los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los demás individuos que lo rodean.

Quizá uno de los más importantes es el que mantiene que todos los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento, etc.) se adquieren primero en un contexto social y luego se internalizan. Pero precisamente esta internalización es un producto del uso de un determinado comportamiento cognitivo en un contexto social. (Acevedo Mena y Romero Espinoza, 2019)

De acuerdo Jerome Bruner (2013) “la concepción de Vygotsky del desarrollo es al mismo tiempo una teoría de la educación, su teoría educacional es una teoría de transmisión cultural como también una teoría de desarrollo. Ya que “educación” no sólo implica para Vygotsky el desarrollo del potencial del individuo sino la expresión y el crecimiento histórico de la cultura humana de la que surge el Hombre” (citado por Moll, 1993, p. 13),

Es por ello por lo que, a nuestro criterio, cada individuo posee un conocimiento propio que lo caracteriza como tal, donde su crecimiento cognitivo se influye en la interacción por su capacidad y el desarrollo de las tecnologías que se van inventando crea en ellos una cultura donde se sentirán capaces de aprender de acuerdo a su habilidad; esto es pues, tanto docente como estudiantes.

Los docentes son los encargados de diseñar estrategias interactivas que promueve el aula virtual de aprendizaje en zonas de desarrollo próximo, para ello se debe tomar en cuenta su nivel de conocimiento; lo que en los estudiantes se desarrolla una cultura y partir de los significados que ellos poseen en relación con lo que van aprender, la influencia de un desafío y retos que hagan cuestionar esos significados y

sentidos y lleven a su modificación, por lo tanto, es conveniente planear estrategias que impliquen un esfuerzo de comprensión y de actuación por parte de los estudiantes. (Onrubia, 2015, citado por Chaves Salas, 2001, p. 63).

La sociabilidad representa el punto de partida donde el ser humano se desarrolla interactuando con los demás por su origen y por su naturaleza deja de ser un nómada y por lo tanto no puede seguir aislado, en ello se basa a la teoría de Vygotsky tiene sobre la interacción social, durante el desarrollo el hombre desempeña un papel formador y constructor, tomando como base sus funciones mentales como; la atención, memoria lógica, pensamiento verbal y conceptual, emociones complejas, entre otras más que, no se podrían complementar sin la sociedad. (Ivic, 1994)

La construcción de lineamientos por parte del docente, y explorando su metodología se denomina en constructor de conocimientos para impartirlo a un grupo de personas; y lo elabora mediante el uso de los recursos digitales adecuados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera virtual, esta interacción procede de un esquema o estructura, de procedencia piagetiana, para explicar los cambios y sugerencias de sus conocimientos adquiridos. (Pérez y Gallego, 2001)

2.2 La Educomunicación Y Plataformas Virtuales De Enseñanza Y Aprendizaje

La Educomunicación representa una práctica de la educación y de la comunicación basadas en el dialogo y en la participación que no requieren sólo de tecnologías, sino de un cambio de actitudes y de concepciones. Muchos de sus principios tienen su origen en la comunicación dialógica que planteaba Freire (1973) “ser dialógico es no invadir, es no manipular, es no imponer consignas. Ser dialógico es empeñarse en la transformación, constante, de la realidad. El diálogo no puede iniciar una relación antagónica” (p.46).

Es importante destacar que Freire asociaba el diálogo como una modalidad que indagaba en los saberes mutuos. En el modelo comunicativo utilizado por Paulo Freire, se da la existencia de interlocutores, así como una comunicación horizontal en un proceso dialógico entre educando y educador en el que todos aprenden de todos; donde la comunicación debe ser bidireccional.

Mario Kaplún como se citó en Barbas Coslado (2012), después de su dilatada experiencia como educomunicador durante los años 60, 70 y 80 en diversos países latinoamericanos, en su libro *Una pedagogía de la comunicación* afirma que la Educomunicación:

“(…) tendrá por objetivo fundamental el de potenciar a los educandos como emisores, ofreciéndoles posibilidades, estímulos y capacitación para la autogeneración de mensajes. Su principal función será, entonces, la de proveer hacia canales y flujos de comunicación, redes de interlocutores, próximos o distantes para el intercambio de tales mensajes”. (Kaplún, De medios y fines de comunicación, 1997, p. 244)

Por su parte Barbas (2012) señala que:

La Educomunicación es un campo de estudios interdisciplinar y transdisciplinario que aborda, al mismo tiempo, las dimensiones teórico-prácticas de dos disciplinas históricamente separadas: la educación y la comunicación. Es también conocida como educación en materia de comunicación, didáctica de los medios, comunicación educativa, alfabetización mediática o pedagogía de la comunicación.

Finalmente, Aparicio Marino (2005, p. 89), incorporando la tecnología dentro del ámbito actual y moderno indica que:

En el campo de estudios que tiene como objetivo la enseñanza de los medios se denomina Comunicación educativa, Educomunicación o Educación para los Medios. Esta disciplina se ocupa de estudiar los medios de comunicación y las tecnologías digitales de la información con el fin de conocer las construcciones de la realidad que realizan y, al mismo tiempo, ofrecer los instrumentos para expresarse a través de ellos. Este tipo de estudio no es sólo de carácter teórico, sino también de carácter práctico y experiencial, donde se ponen en juego, sobre todo, diferentes dinámicas de comunicación y producción.

Los escenarios virtuales y las tecnologías de la comunicación en el mundo de la educación comienzan a usarse principalmente en e-learning. Este nuevo escenario y las tecnologías de la comunicación son elementos que configuran el objeto de estudio, investigación y producción de la Educomunicación en escenarios analógicos y digitales, y su filosofía impregna cualquier tipo de tecnología sea web. “Estas tecnologías digitales permiten desarrollar aspectos nunca abordados hasta ahora en la Educomunicación como son la interactividad, la inmersión, la participación o la convergencia” (Aparici, 2010, p. 12).

Prieto Castillo (2000) afirma que “la comunicación en la educación va mucho más allá de los medios en la enseñanza. Nos preguntamos por la comunicación en el

trabajo del educador, en el trabajo del estudiante y en los medios y materiales utilizados”.

En este sentido Aparici Marino (2005, p. 92), señala que:

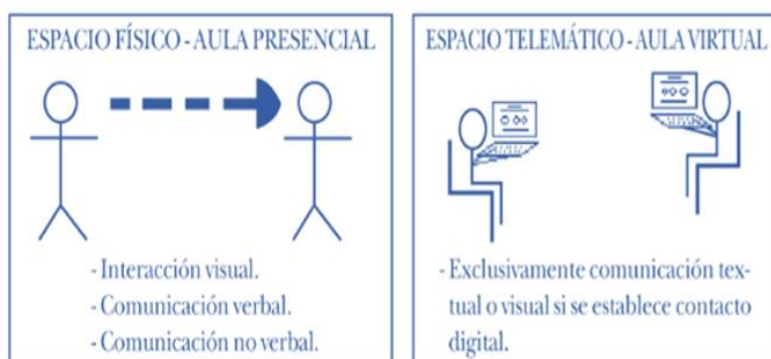
Aunque los documentos audiovisuales no son reales, pueden modelar nuestras actitudes, conductas e ideas sobre el mundo. Si en décadas pasadas eran la televisión, la radio, la prensa, el cine o el cómic el objeto de estudio, en esta aula virtual de aprendizaje década deben incluirse los videojuegos, los multimedia, Internet y la telefonía móvil. La enseñanza de los medios se mueve en estos momentos en dos ámbitos el real y el virtual y desde ambos ámbitos se busca la construcción de aula virtual de aprendizajes redes sociales. El mediador de este proceso es el educador.

Esto significa que el educador del siglo XXI tiene que conocer cuestiones vinculadas a la organización, a la dinámica de grupos en contextos reales como virtuales y aprender y conocer las dinámicas que se dan en el ciberespacio en estrecha conexión con lo que ocurre en los escenarios reales. En resumen, significa conocer las diferentes dinámicas de organización social que se establecen en la red y en la sociedad.

Figura 1

Diferencias del contexto educativo en la formación presencial y la formación en línea

Nota. La figura representa la forma de comunicación del estudiante de manera presencial y online ante una temática. Tomado de: (G. Bautista Pérez, F. Borges Sáiz y A. Forés Miravalles, 2016, Narcea Ediciones. p. 127)



Por lo tanto, el lenguaje es a la relación entre el pensamiento de los individuos y el diálogo a la relación entre individuos y sociedad, esto es, el medio. Desde la Educomunicación se concibe el término medio como mediación o intermediación. “La

tecnología es, por tanto, una forma de mediación o medio de interacción, no sólo para poder establecer el proceso comunicativo, sino también para problematizar situaciones y para estimular la discusión, el diálogo, la reflexión y la participación” (Kaplún, 1998, p. 53).

Según Bautista Pérez, Borges Sáiz y Forés Miravalles (2016):

En la formación mediada por un entorno virtual, el proceso y el sentido de las comunicaciones educativas entre los participantes implicados directamente en el proceso (docentes y estudiantes) cobra mucha importancia, ya que no existen encuentros entre los participantes (no hay coincidencia espacial). Por esta razón, la forma de encuentro o de comunicación en un medio virtual debe ser mucho más planificada, estructurada e intencional. (p. 128)

Por tanto, la digitalización de los datos y la interconexión traen nuevos desafíos para la educación, donde se pueden aplicar aula virtual de aprendizajes formas de enseñar a través del uso de las TIC, donde los docentes llegan a convertirse en educadores capaces de utilizar diferentes herramientas tecnológicas para lograr en gran medida el éxito del proceso formativo dentro de los entornos virtuales educativos.

2.3 Las TIC En La Educación: Aula Virtual De Aprendizajes Plataformas De Enseñanza Y Aprendizaje

La evolución misma de las tecnologías de la información plantea nuevos desafíos a la educación, ya que en el futuro éstas serán las herramientas más utilizadas por los estudiantes por la flexibilidad de poder estudiar en línea y por el uso constante de estas herramientas dentro de un mundo cada vez más digital.

En este contexto y de acuerdo con lo planteado por Salinas (1997) “la aparición de nuevos ambientes de aprendizaje solo tiene sentido en el conjunto de cambios que afectan a todos los elementos del proceso educativo (objetivos, contenidos, profesores, alumnos)” (p.87). Los cambios en educación, a cualquier escala, para que sean duraderos y puedan asentarse requieren que cualquier afectado por dicho cambio entienda y comparta la misma visión de cómo la innovación hará que mejore los procesos de enseñanza – aprendizaje.

La consideración de estos nuevos escenarios implica aula virtual de aprendizajes concepciones del proceso de enseñanza y aprendizaje en las que se acentúa la implicación activa de los participantes en el proceso de aprendizaje; la atención a las

destrezas emocionales e intelectuales a distintos niveles y la flexibilidad de los horarios para poder capacitarse de manera virtual en sus hogares. Para lograr un aprendizaje eficaz, necesitaremos desarrollar en las empresas de capacitación, la habilidad de diagnosticar las necesidades de los empleados en el correr de brechas y la forma de poder programar planes de capacitación para lograr los objetivos de capacitación.

Los cambios que implica la incorporación de las TIC en la Educación Superior no sólo deben ser realizados a nivel del docente y de alumno, sino también a nivel institucional. Lo que a su vez implica cambios en los procesos de enseñanza - aprendizaje y en las estrategias didácticas empleadas por los docentes en el aula y que ayuda a dar una visión más amplia sobre las metodologías de enseñanza dentro de las organizaciones.

La sociedad es hoy consciente de que las TIC ahora forman parte de los instrumentos que apoyan el desarrollo económico y social en muchos países. Es así, como la industria dedicada a producir las herramientas tecnológicas se posiciona e influye con fuerza en el gobierno. Por ende, las empresas voltean a ver a las TIC como herramientas fundamentales para el desarrollo de sus procesos.

Piedrahita (2009) citado por Pacheco Mendoza y Galio Molina (2011, p. 23) señalan que:

En el área educativa, los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimular un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Este criterio tiene mucho peso en los actuales momentos ya que nos da las directrices por donde debe transitar la educación en los próximos años.

Actualmente las herramientas tecnológicas son utilizadas en todos los niveles socioeconómicos. Su uso va desde el sector empresarial, educativo, hasta el médico. Pero ¿Qué son las Tecnologías de Información y Comunicación?, según Cabero Almenara (2002), estas tecnologías son el grupo de procesos y productos provenientes de aula virtual de aprendizajes herramientas, soportes y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información. Las TIC se componen de medios como el hipertexto, los recursos multimedia, la televisión, internet, aparatos móviles así como los programas.

Por otro lado, dentro del sector educativo las TIC son usadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con éxito. Un ejemplo de esto son los cursos en línea que están vigentes en los distintos niveles académicos. Para Cabero Almenara (2004), “las aulas virtuales de aprendizajes tecnologías tienen ciertas características como la inmaterialidad, es decir, carecen de sustancia. Son utilizadas en todos los contextos de una sociedad. Son diversas y su uso no es condicionado por la edad, sexo e ideologías; además facilitan la interactividad, la instantaneidad. A su vez, acortan el tiempo y el espacio logrando crear nuevos lenguajes de expresión” (p.15).

Derivado del alcance del uso de las TIC y de la especialización progresiva de sus contenidos se consideran otras características igual de importantes como lo son, la diferenciación y la segmentación de las audiencias de tal forma que se da atención a todos los usuarios de acuerdo al nivel de conocimiento de las TIC. Desde la perspectiva de Maggio (2009), “los portales educativos son puertas de puertas, entornos virtuales que nos abren el acceso a sitios y páginas educativas desarrollados en soporte electrónico, en los cuales es posible ingresar a través de una computadora conectada a Internet” (p.35).

Las TIC sin duda han influenciado en la educación de manera distinta, una de ellas es el cambio que le han dado a dicho campo, puesto que tan solo un par de años no teníamos conocimiento de las aulas virtuales a través de plataformas ni de las clases virtuales de aprendizajes a través de videoconferencias; sin embargo, ahora muchas de las instituciones educativas poco a poco están disponiendo de estas actualizaciones, lo que les permiten una interacción de ideas y pensamientos a pesar de la distancia.

Las TIC, especialmente el internet, facilitan la comunicación y el acceso a materiales mediante el uso de buscadores. Las actividades que pueden realizarse por medio de las TIC en la educación resultan, por lo general, motivantes para los estudiantes por su carácter lúdico, por el uso de recursos visuales y auditivos, entre otras ventajas. Todos estos nuevos cambios traen consigo que los docentes se capaciten en su utilización, debido a que en los actuales momentos se está debatiendo en el Ecuador, los estándares de calidad docente donde las TIC es parte de su formación profesional.

Se puede entonces sostener que el uso de las TIC brinda grandes oportunidades como una fuente de conocimiento y su incorporación brindará un nuevo entorno para el desarrollo de los aprendizajes. Algunas de las ventajas son:

- Interacción deslocalizada: una sencilla conexión a Internet da a los estudiantes la posibilidad de interactuar con otros estudiantes que se encuentren en lugares

remotos, lo que permite descubrir y compartir realidades y experiencias muy variadas.

- Gestión personal del tiempo: elegir si se quiere, o puede, asistir a clase en tiempo real, o verlas y repasarlas posteriormente, en diferido, utilizar herramientas y recursos como los foros de debate, o realizar y entregar las actividades de formación desde los propios dispositivos, y recibir las correcciones y pautas de aula virtual de aprendizaje y evaluación, permiten compatibilizar la vida personal y profesional con la formación.
- Acceso casi ilimitado a la información: poder consultar artículos y libros publicados en cualquier parte del mundo, ver vídeos de experiencias realizadas en diferentes entornos, observar casos de éxito de empresas, centros educativos, más allá de las fronteras físicas del estudiante, en definitiva, una ventana abierta al mundo.
- BigData, Inteligencia Artificial, Machine Learning: términos que van surgiendo casi a diario, y que buscan aprovechar el conocimiento que se encuentra almacenado en los millones de datos que se manejan en el mundo en línea, y que pueden ser utilizados para anticipar, recomendar y, en definitiva, personalizar la experiencia de los estudiantes.

López Bastías (2020) considera que actualmente las diferentes instituciones educativas, en sus múltiples etapas, se apoyan en plataformas virtuales. Por lo que tiene que ver con la universidad, los cambios motivados por la globalización obligaron a éstas a modernizarse, empezando a utilizar diversas plataformas de gestión del aprendizaje como Moodle o Blackboard (Moreira, Reis-Monteiro y Machado, 2016) como se cita en López Bastías (2020).

Asimismo, la transformación y evolución de estos espacios para el aprendizaje, la mayor disponibilidad de internet en diferentes dispositivos, el desarrollo de la web 2.0, la computación en la nube o el contenido abierto han traído consigo la consolidación y la expansión del aprendizaje en línea, también denominado por su anglicismo como e-Learning (Gros Salvat, 2018).

Gros Salvat (2018) en su artículo la evolución del e-learning, destaca que el e-Learning, se comparte la no presencialidad del alumno, pero el énfasis se produce en la utilización de Internet como sistema de acceso a los contenidos y a las actividades de la formación. Además, la interacción y la comunicación son una parte fundamental en este tipo de formación.

El mismo autor considera que la formación semipresencial o el aprendizaje híbrido (blended Learning) es otra modalidad formativa que también está adoptando diversos formatos. En general, se caracteriza por combinar procesos de enseñanza-aprendizaje presenciales con otros que se desarrollan a distancia. En este caso, el aula virtual o plataforma que se utiliza para brindar estas alternativas de estudio no solo es un recurso de apoyo a la enseñanza presencial, sino también un espacio en el que el docente genera y desarrolla acciones diversas para que sus alumnos aprendan.

Este enfoque implica un buen diseño del tiempo y las actividades que se realizan en los diversos espacios para que haya coherencia entre ellas. Alberdi (2014) por su parte destaca que:

Las ofertas educativas de las universidades asumen diferentes modalidades que responden a los objetivos de las institucionales, decisiones de política educativa, insumos informáticos, perfil del personal docente. En este sentido podemos reconocer experiencias que reproducen las funciones administrativas y académicas de la enseñanza tradicional como complemento de las actividades presenciales (Blended learning) y las instituciones que incorporan las TIC para el desarrollo de sus programas de educación a distancia (E- Learning). (p.2)

Para Davini (2015) como cita en Gárate Carrillo y Cordero Arroyo (2019):

Las oportunidades brindadas por las TIC han propiciado el desarrollo de dos aulas virtuales de aprendizajes modalidades de entrega de la formación: semipresencial y en línea. La modalidad semipresencial se establece bajo un formato combinado que puede incluir actividades presenciales, y además complementarse con otras realizadas en línea. La modalidad en línea es la que está creciendo particularmente por la extensión de internet y el desarrollo de plataformas especialmente diseñadas con objetivos pedagógicos. p. (216)

Todos estos modelos suponen el desarrollo de las plataformas virtuales y la movilización de diversos recursos por parte del docente, el cual debe ser capaz de diseñar y organizar un entorno pedagógico apropiado que favorezca el aprendizaje significativo. A su vez, el docente ha de poner en marchas sus competencias y habilidades claves en los estudiantes para asegurar el éxito del proceso.

2.4 Organización Y Estructura De Las Aulas Virtuales Como Ambientes De Enseñanza - Aprendizaje

Dentro de un aula virtual, se debe permitir que los docentes puedan transmitir y activar conocimientos, donde los estudiantes puedan plasmar sus ideas y experiencias en base a lo aprendido ante una interacción para de esta manera se pueda establecer una aula virtual de aprendizaje evaluación conjunta de forma equitativa y formativa ante la obtención de una calificación que ayudara en su rendimiento estudiantil, la consulta así como de los materiales y recursos, todo ello les permite que exista un canal de comunicación ágil y eficaz. Otras características orientadas a las posibilidades de acceso vienen recogidas por Clarent et al. (2013) y se resumen en estos 8 puntos:

Figura 2



Características de un entorno virtual

Nota. Factores que influyen en el entorno virtual para lograr su identidad. Creado en Canvas por la autora. Tomado de: (Castro et al., 2013, p. 15)

Desde la posición de Área y Adell, (2009) como cita Área Moreira, San Nicolás Santos y Sanabria Mesa (2018):

Un entorno, espacio o aula virtual de formación se refiere a un lugar acotado y reconocible en el ciberespacio que posee una identidad y estructura definida con fines educativos. Es un entorno virtual creado con la intencionalidad pedagógica

de estimular, guiar o supervisar un proceso de aprendizaje de modo formalizado. (p. 180)

Para (Bautista et al., 2006, p. 85), el diseño y la planificación dentro de los EVEA (Entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje) deben establecer los siguientes aspectos:

- Establecer cuáles son los objetivos de aprendizaje y las competencias para desarrollar en los estudiantes.
- Saber qué contenidos se deben adquirir durante la formación.
- Conocer las condiciones de agrupación de estudiantes y temporalidad planteadas para la formación.
- Saber y conocer bien al inicio de la formación quiénes serán los estudiantes y qué nivel de conocimientos previos tienen.
- Saber con qué recursos se cuenta para un aula virtual de aprendizaje que lleva a cabo la labor docente.
- Decidir y comunicar cómo se aula virtual de aprendizaje que evaluara el progreso de los estudiantes.
- Dominar como educadores las funcionalidades del entorno virtual.

Soto-Aguirre (2020, p.16) como cita en Pérez García (2021) señala que:

Para aula virtual de aprendizaje se llevará a cabo esta formación online "han surgido numerosos esfuerzos para crear plataformas educativas. Estas se dividen en comerciales, de software libre y de pago por uso de la nube", destacando entre las aplicaciones libres: ATutor, Moodle, Sakai o Google Classroom, que están disponibles online para ser usadas gratuitamente por numerosas instituciones del planeta. (p.3)

El primer conjunto de herramientas que se puede encontrar en cualquier LMS (Learning Management System), es un repositorio de contenidos que sea estructurado y presentado de muy diferentes maneras (temas, lecciones, programa, material...), cada Campus Virtual puede denominarlo de una manera diferente, pero en todos se tiene disponible una sección que permita subir a los profesores, o quienes ejerzan el papel de gestores de contenidos, los materiales fundamentales del curso.

En la opinión de Ortiz (2007):

Algunas instituciones ya han tomado la decisión de incursionar en el uso de LMS y están comparando diferentes alternativas tecnológicas, Desde el punto de vista de las actividades misionales, están las instituciones que emplean toda esta tecnología como apoyo a la docencia presencial, las que la explotan como apoyo a la educación a distancia, las que se valen de ella como estrategia mixta o b-learning, se usan como soporte a la docencia, investigación y extensión universitaria y muchas instituciones tienen hoy en sus portales el enlace al Campus Virtual. (p. 2)

Si los contenidos son una parte esencial de la formación, no es menos importante disponer de herramientas que faciliten la comunicación entre los distintos participantes del curso, tanto las que permiten interactuar a los docentes con los alumnos, como las que permiten que los estudiantes se contacten entre sí.

En los entornos online también hay que considerar la diversidad de estudiantes, los variados estilos de aprendizaje y las desigualdades en el nivel inicial de conocimientos y de accesibilidad a la web. Por lo que es muy importante dejar a su disposición en el campus virtual la amplia variabilidad de recursos educativos, con lo que se podrá mejorar la personalización del aprendizaje.

Un Campus Virtual se caracteriza, como hemos visto en diversas ocasiones, por permitir la interacción tanto en tiempo real, que se denomina comunicación síncrona, y en diferido, asíncrona. A continuación, se presentan algunas consideraciones que se debe de tomar en consideración cuando se estructura el aula virtual:

- **Foro:** esta herramienta permite el diálogo de manera asíncrona entre los miembros del curso. Las plataformas permiten la creación de tantos foros como sea necesario, y será labor del docente orientarlos y darles el enfoque adecuado. Los foros se pueden utilizar tanto como herramientas formativas (asociándolas a algún concepto del temario, o alguna actividad), o como recurso para solucionar consultas tanto académicas como de gestión o seguimiento del curso.
- **Chat:** Es un ejemplo de herramienta síncrona, donde se puede establecer conversaciones generalmente en forma de texto en la que los miembros del curso con permisos pueden interactuar en tiempo real. Las conversaciones pueden quedar grabadas o no, y pueden ser una buena herramienta tanto para la resolución rápida de consultas, como para la organización de actividades en grupo que requieran la interacción en tiempo real.

- **Salas de reuniones o clases en línea:** Permiten a los docentes impartir sesiones en las que alumnos y profesores pueden reproducir una clase presencial, compartiendo cualquier material que necesiten y utilizando las cámaras y micrófonos de los equipos para conseguir una comunicación completamente eficaz y efectiva. Existe diversas plataformas que permiten la interacción de las secciones en línea como Zoom, Adobe Connect, entre otros, que ayudan a que esta comunicación sea lo más provechosa para los estudiantes.

Esta herramienta, síncrona, permite además realizar tutorías, revisiones de exámenes, trabajo en grupo, resolución de caso, así como compartir contenido para la interacción entre todos y realizar alguna actividad colaborativa. Otra opción que ofrecen las salas de reuniones es la de poder formar grupos durante la reunión para profundizar en algún ejercicio.

- **Notificaciones:** Reproduce noticas de los centros educativos y de las aulas y que permite que los profesores, o algún otro miembro de gestión del campus, avise de manera rápida y destacada, aquellos avisos y noticias importantes para el seguimiento del curso: sesiones, entregas, exámenes, eventos, seminarios de interés.
- **Correo electrónico:** Esta herramienta destacada en los campus virtuales, ya que, al estar integrada en la propia plataforma, permite una comunicación rápida y eficaz, centrada en el curso que esté siguiendo el alumno.

También cualquier campus virtual ofrecerá poder evaluar a los estudiantes, entre los más utilizados dentro de las aulas virtuales están:

- **Test y test de autoevaluación:** la generación de ejercicios de tipo test, en los que los alumnos pueden ir revisando el avance en sus conocimientos, es una herramienta muy útil, tanto si forman parte de la evaluación final del alumno, como si sirven para que el alumno pueda autoevaluarse e ir validando su propio aprendizaje.

El campus virtual permitirá incorporar preguntas en múltiples formatos: respuestas excluyentes, respuestas múltiples, verdadero/falso, preguntas de relacionar, preguntas de escala y debe permitir dar un feedback al alumno, bajo

ciertas condiciones que definirá el docente (solo si la respuesta es correcta, independientemente de la respuesta, cuando han pasado un determinado número de intentos) para que sea útil para el proceso formativo.

- **Entrega de actividades:** los alumnos tienen la posibilidad de entregar las actividades que deberán realizar a lo largo del proceso formativo desde el propio campus virtual, evitando entregas con herramientas externas (por ejemplo, el correo personal), lo que facilita, no solo la entrega y el seguimiento, sino la posterior evaluación por parte de los docentes online.

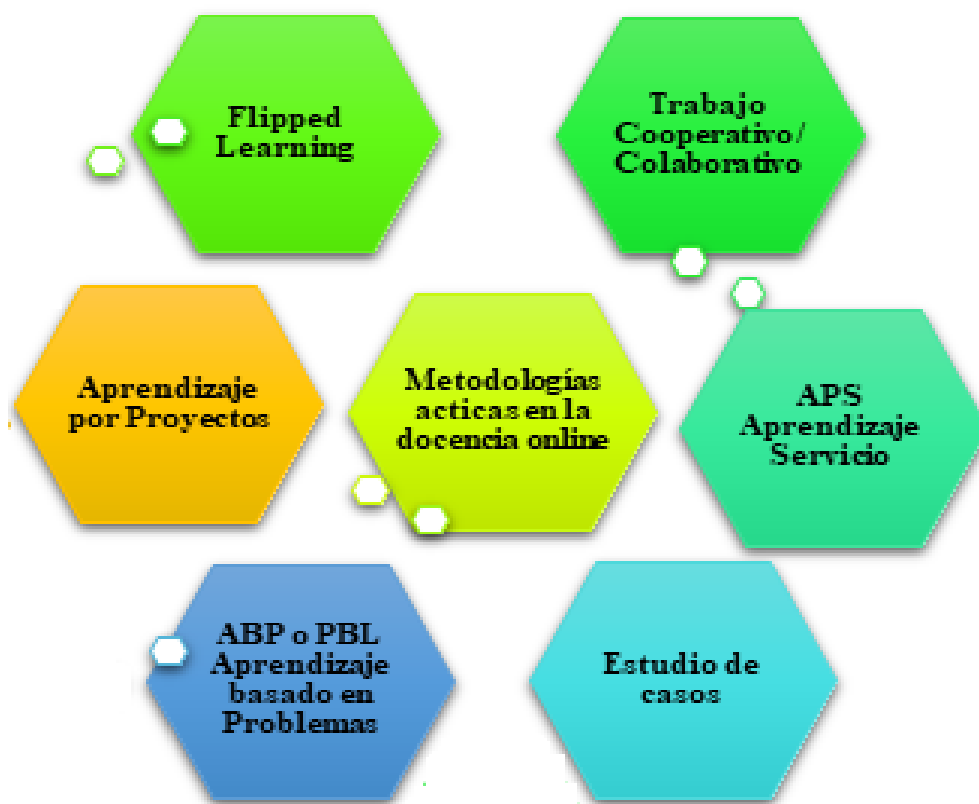
Los docentes contarán con un sistema de administración que permite que pongan tanto la valoración numérica de la actividad, como incorporar las correcciones sobre el documento, adjuntar archivos de ayuda o, incluso, hacer una grabación con la corrección y hacérsela llegar al estudiante.

Para poder llevar a cabo esta metodología de enseñanza online, además de los recursos TIC necesarios como estas plataformas LMS (Learning Management System), es fundamental la formación del docente. La adquisición de una competencia digital avanzada es básica para cualquier docente del siglo XXI y la implementación de la enseñanza online y de las metodologías activas.

2.5 Mensaje comunicacional basado en diversas metodologías activas de enseñanza – aprendizaje online

Dede et al. (2008) como cita en Gárate y Cordero (2019) mencionan que la formación continua de profesores se genera como un recurso educativo para brindar herramientas de desarrollo que posibiliten la adquisición de habilidades digitales para el uso y manejo de aula virtual de aprendizajes tecnologías, del mismo modo que puedan favorecer el aprendizaje de los estudiantes del siglo XXI.

Para ejercer la docencia en línea de manera eficiente es indispensable dominar un conjunto de metodologías activas, mediante las cuales el estudiante es el principal protagonista del aprendizaje, se fomenta la participación, se estimula el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, así como las destrezas para la investigación y el autoaprendizaje. Las más comunes se reflejan en el siguiente esquema:

Figura 3*Metodologías activas en la docencia online*

Nota. Metodologías activas en la docencia online. Elaborado por la autora del proyecto.

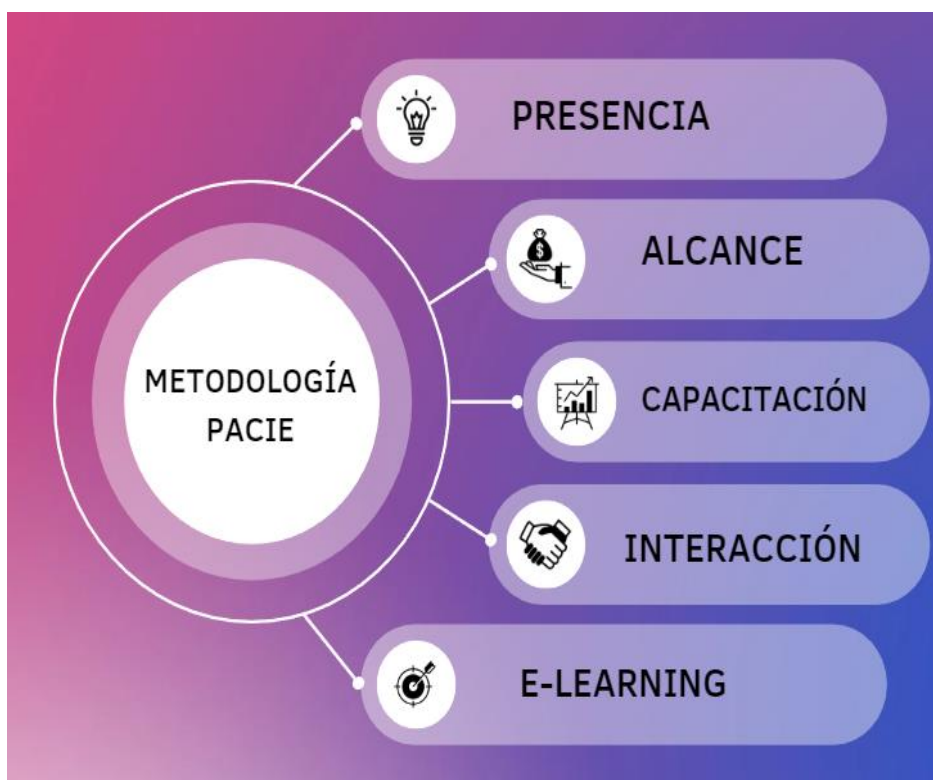
Pero de acuerdo a los autores es importante destacar que esta modalidad formativa requiere que los profesores cumplan con ciertas condiciones para que se dé de manera exitosa. Por ejemplo, tener la herramienta y las habilidades tecnológicas para interactuar en el medio. Además de contar con la disposición para aprender por el medio digital, así como tener o adquirir los hábitos de estudio que la formación en línea demanda. El papel del docente en línea va adquiriendo diversas responsabilidades, tratando de dar respuesta a las expectativas que el estudiante tiene en cada una de ellas.

De acuerdo a Pérez García (2021) manifiesta que: “una docencia online de calidad requiere de una competencia digital avanzada, un buen dominio de las plataformas de tele formación y los recursos de videoconferencia, una buena capacidad de planificación a la hora de corregir las tareas y otorgar el feedback, y una habilidad para poder involucrar al alumnado y hacerlo partícipe de un proceso educativo al que no están acostumbrados los estudiantes y maestros en general” (p. 9).

2.5.1 Metodología PACIE

La estructura de la organización de la información de la plataforma virtual de la Universidad de Guayaquil es a través de la Metodología PACIE, esta metodología según Peña (2017) permite el uso de las TIC' s, como un soporte a los procesos de aprendizaje y auto aprendizaje dando realce al esquema pedagogía de la educación real. El nombre PACIE es el resultado de las secuenciales en los que se basa la metodología:

Figura 4



Fases de la Metodología PACIE

Nota: Fases de la Metodología PACIE en el uso de las TIC. Tomado de: (Peña Álvarez, 2017, p. 13) Creado por la autora en Herramientas Canvas.

La concepción del aprendizaje en línea se basa mediante procesos didácticos que tienen que ver ante el uso de una serie de plataformas entre ellas Moodle, que permite al docente innovar; a través de la metodología PACIE; como se puede apreciar en la figura tres, los cuales son apropiados para el uso de las TIC en la educación con modalidad educativa virtual que de acuerdo con Peña Álvarez (2017), analizaremos cada uno en su proporción académica.

Tomando en cuenta la presencia, se refiere a la manera como el participante diseña su plataforma, los tipos de textos que son usados para los títulos y como lo ha diseñado, insertando imágenes y usando todos esos recursos de innovación de la web 2.0; las animaciones e imágenes que tengan que ver con el tema de clase del docente y de esta manera atrae al aprendizaje y conocimiento de sus estudiantes, pues de ello depende el impacto visual sea de manera atractiva y viable para el usuario, por el uso correcto que dieron a los recursos que se disponen.

A pesar de estar enlazada con la imagen corporativa; es decir, la forma de comunicación entre el estudiante y el sitio virtual se procede al aprendizaje donde surgen ciertas interrogantes como la manera de cómo lo va a desarrollar el material educativo el autor del curso, que se va a elaborar y como se lo va a hacer, de acuerdo a ciertos elementos: (Bejarano et al., 2018)

Tabla 1

Elementos de la presencia PACIE

Elementos PACIE	Descripción
Información	Se debe ubicar solo recursos que permitan una comunicación unidireccional.
Comunicación	Permiten insertar recursos que sirvan para una retroalimentación y obtener datos ya sea a corto o largo plazo por los estudiantes de manera externa.
Interacción	Se generan actividades que permiten compartir sincrónica y asincrónicamente a los participantes, sobre un tema determinado
Apoyo	Cuando creamos recursos y actividades interactivas que busquen apoyar o facilitar procesos educativos de modalidades con algún índice de presencia física estudiantil.
Educación	Cuando la información exija comunicación y ésta promueva un aula virtual de aprendizaje una interacción real que genere conocimiento y experiencias, entonces se producirá la generación de conocimiento

Nota: Elementos que forman parte de la presencia PACIE Citado de: (Becerra, 2014)

Siendo la presencia, según la metodología PACIE una de las más principales en el desarrollo de un entorno virtual tanto para el docente como para el estudiante y que mediante a este esfuerzo colaborativo e innovador se puede identificar con su aula virtual generando interés por su diseño con sus elementos gráficos, Oñate (2015) manifiesta que se debe agotar todos los mecanismos para que los estudiantes ingresen y participen en un CAMPUS virtual así como también presenciales compartiendo conocimientos y sentirse motivados.

Dentro del impacto visual de este punto primordial, que permita el ingreso de los estudiantes al ver que están debidamente en línea con sus herramientas adicionales dentro de la plataforma para mejorar la presencia en las aulas virtuales; que se apuntan a continuación:

- **Imagen corporativa:** Es la imagen que el docente ha creado en su entorno virtual de aprendizaje y en la cual debe estar siempre actualizada.
- **Extensión y Estructura:** Se debe crear una jerarquía de menús y páginas que estén bien estructuradas, ser concretos y concisos, naturales y motivadores para que los estudiantes se genere una comunicación de forma positiva.
- **Imagen y animación:** El primer impacto visual que el estudiante tenga con el aula virtual permite la comunicación e interacción con el docente, pues los colores, las líneas y el contraste entre páginas se relacionan con el contenido de sus recursos guardando relación.
- **Juego de colores:** Otro punto esencial es la manera como se combinan los colores en el momento de diseñar el aula virtual, debe estar relacionado con la Institución Educativa y organizado, servirá para que los estudiantes puedan encontrar de manera rápida y ágil su información.

De acuerdo al **alcance** Los autores Cobos Velasco, et al (2020) manifiestan que las habilidades y las actitudes de los estudiantes son adquiridas por el desarrollo e interacción que han tenido con el entorno tecnológico que les rodea, y de acuerdo al aprendizaje obtenido van construyendo de manera social e interactiva él envió de sus tareas; es influencia les permite la aportación de sus competencias como usuarios, influyendo como no en un aprendizaje individual y colaborativo que debería ser implementado en diferentes áreas o asignaturas en todos los niveles secundarios y universitarios.

Tabla 2*Elementos del Alcance en la metodología PACIE*

Elementos del Alcance en PACIE	Descripción
Alcance Académico	<ul style="list-style-type: none"> • La información y los contenidos deben tener significatividad para los estudiantes • Cuidar de que exista relación entre contenidos, debe ser global • El tiempo requerido por los estudiantes debe ser bien analizado • El tiempo para el tutor para preparar material debe ser suficiente.
Alcance Experimental	<p>Las experiencias que deberán lograr los estudiantes deben estar claras, para ello deberán especificarse las experiencias que el aula virtual propondrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar si estas experiencias, son de utilidad práctica y real • Asegurar que el aula virtual propondrá, permita un aprendizaje en base a sus experiencias. • Definir las destrezas y habilidades que deben desarrollar los estudiantes, asegurarse que concuerden con los objetivos planteados.
Alcance Tutorial	<ul style="list-style-type: none"> • Definir recursos y actividades que acompañarán a la tutoría para asegurar el acompañamiento • Definir tiempos requeridos, para tutoría individual y al aula virtual.

Nota. Elementos del Alcance en la metodología PACIE tomado de: (Becerra, 2014)

En esta fase se realiza una planificación correcta sobre la secuencia e inclusión paulatina de cursos, áreas, procesos, tutores, estudiantes o instituciones. Aquí se definirán qué cursos o carreras de desarrollaran inicialmente, por qué lo hacemos, que personas están listas para desempeñarse como tutores, a qué grupo se va a capacitar. - 74 - Debemos recordar que no se debe descuidar el enfoque pedagógico en el aula virtual de aprendizajes actividades tecno educativas,

En la **capacitación** depende de cuanta tecnología cuente el docente para el desarrollo de sus clases es decir de acuerdo a sus necesidades, así como también en el estudiante ya que el uso de estos dispositivos móviles actualmente influye en la adquisición de los conocimientos, aportando en ambas partes el desarrollo de sus habilidades y competencias. Quispe (2016) sostiene su uso debe ser de manera óptima porque promueve un aprendizaje individual y colaborativo. (p.46)

Tabla 3

Elementos de la capacitación en la metodología PACIE

Elementos metodología PACIE	Descripción
Investigar	Identificar el problema a resolver y recopilar, analizar, seleccionar, organizar y evaluando las diversas fuentes de información.
Planificar	diseñar el producto y/o solución y ser capaz de planificar la ejecución del producto y/o solución evaluando el plan de acción y justificar las modificaciones del diseño del aula virtual.
Crear	Usar técnicas y equipo adecuado, seguir el plan y ser capaz de crear el producto y/o solución de calidad.
Evaluar	El docente debe evaluar el producto y/o solución y Evaluar el impacto del producto o solución a las personas y en la sociedad, así como de explicar cómo el producto y/o solución se puede mejorar.

Autonomía

Fomentar actitudes y actividades que contribuyan al cuidado y desarrollo de sí mismo, dominar las nociones de seguridad y responsabilidad cuando se trabaja con la tecnología, así como el respeto a otros en su medio ambiente compartido, llevar a cabo proyectos y trabajos en tecnología con la utilización de materiales y técnicas seguras y responsables.

Nota. Elementos que conforman la capacitación en la metodología PACIE (Becerra, 2014)

Para el docente, se vuelve un momento de suma importancia ya que en este elemento de capacitación es donde se podrá evaluar el rendimiento académico de los estudiantes que depende en gran parte de la manera como se ha venido estructurando las clases a través del aula virtual a nivel pedagógico, metodológico si ha sido para adquirir habilidades y destrezas que han adquirido ante el manejo de los recursos didácticos, sea de manea útil, practico donde se establezca el aprender haciendo y dando lo mejor de sí ante un conocimiento constructivista.

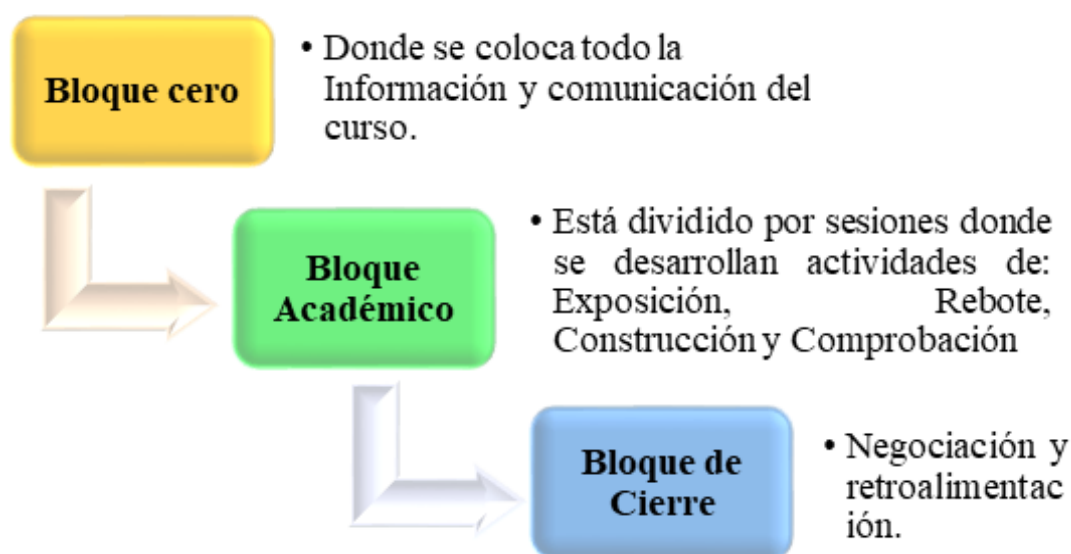
La **interacción** se desarrolla mediante la práctica que el estudiante vaya adquiriendo en el uso de los recursos y actividades; desarrollados dentro del aula virtual creado por el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que permite la construcción de su propio conocimiento para socializar y compartir dicha información, siendo la cuarta fase del PACIE nos permite que esas habilidades sean utilizadas de una manera adecuada ante el manejo de los recursos y las actividades, además de mencionar aquellos principios como:

- La construcción del propio conocimiento.
- El intercambio colaborativo de la información y comunicación.
- Aprendizaje cooperativo.

Además de contar con un sin número de herramientas que se hayan dentro de la web 2.0 lo que, permiten el intercambio sincrónico y asincrónico de la información, lo cual permiten motivar al estudiante para su participación en la enseñanza y control de tareas en el aula virtual, generando la interacción y utilizando las herramientas y actividades ante su uso de recursos como videoconferencias, chat y foros; herramientas de muy útil en su uso. La metodología PACIE de acuerdo a la interacción, comprende tres bloques, que son:

Figura 5

Fase de interacción en la Metodología PACIE



Nota. Fase de interacción en la Metodología PACIE. Elaborado por la autora. (Peña Alvarez, 2017, p. 13)

Bloque O.- De acuerdo a la figura cuatro, se aprecia los bloques que está constituido por la fase de interacción en la metodología PACIE, siendo la más importante en el proceso de aprendizaje porque conecta al conocimiento que va a hacer impartido con el estudiante por parte del docente, generando la experiencia de alimentar sus conocimientos y el interés de participar, se lo divide en secciones como; información, comunicación y de interacción. (Bejarano et al., 2018)

Bloque Académico. - Es el más importante ya que dentro de este bloque se concentra toda la organización y la estructura de la información que contendrá la materia, como se indicó está comprendida por cuatro sesiones en la que se trabaja las actividades entre el docente y los estudiantes, por ello consta de secciones que se mencionan a continuación;

- La exposición de la información referente a los enlaces y documentos.
- Sección de rebote en cuanto a las actividades de autocrítica y filtro
- Sección de construcción, hacia la creación del conocimiento volviéndolo crítico y analista.
- Sección de comprobación, establecer una síntesis, comparar y verificar mediante las evaluaciones los resultados finales.

Bloque cierre.- Es el último de los bloques en el proceso de interacción, pero también representa a la calidad del trabajo elaborado por el docente en el aula virtual en el uso adecuado de aquellos recursos tecnológicos, que le permitieron culminar con sus actividades, cerrar procesos, retroalimentar los conocimientos en diferentes aspectos de sus clases impartidas dentro de su labor tutorial; el docente debe dar apertura para que los estudiantes tengan la oportunidad de evaluar y expresarse generando empatía mediante ciertos apegos de negociar y retroalimentar sus conocimientos.

Exposición: En esta sección se coloca toda la información, enlaces y documentos relacionados con la materia o área de conocimiento que el estudiante necesita conocer. Esta sección debe contener información que permita al estudiante desarrollar el análisis y sentido crítico (diapositivas, videos, diagramas, infografías, etc.). La información colocada debe permitir visualizar y proyectar posiciones diferentes de las planteadas en los contenidos.

Rebote: Sección también conocida como filtro. Se crean actividades necesarias para que el estudiante lea y asimile los documentos, videos, enlaces web que han sido utilizados en la sección de exposición. Para poder participar el estudiante tiene que haber asimilado la información que el docente impartió, caso contrario jamás llegará a conocer la información proporcionada. El docente interactúa con el estudiante sobre lo que trató en la sección exposición

Construcción: En esta sección mediante la interacción el estudiante interviene junto a sus compañeros sobre análisis, críticas y discusiones en lo referente a informaciones proporcionadas, construyendo de esta manera el conocimiento. El estudiante puede precisar cual postura es la mejor y si es necesario planteará alguna otra. El profesor debe crear actividades y subir contenido para que el estudiante construya su conocimiento de forma autónoma, no debe intervenir en esta sección solo participan los estudiantes.

Comprobación: Esta sección que se la puede denominar también como aula virtual de aprendizaje y evaluación. En ella el docente no interactúa. Se proponen actividades que se consideren necesarios para conocer si el estudiante ha desarrollado las destrezas y habilidades propuestas en la unidad del bloque académico. Si bien el docente tiene la libertad de diseñar el aula de acuerdo a su creatividad y de la materia que imparte, sin dejar de lado la metodología PACIE, es importante conocer si esta metodología como tal permite a los estudiantes comprender el mensaje comunicacional empleados en sus actividades. (Basantes et al., 2018)

De acuerdo al **E-learning**, es la acción del aula virtual de aprendizaje en el uso de las plataformas disponibles, así como los recursos didácticos digitales; para ser implementados en el aula virtual por parte del docente, y de esa manera se genera la interacción y el conocimiento en sus estudiantes.

De acuerdo a los puntos y aspectos que se deben tomar en cuenta, la aplicación de una Metodología PACIE en el proceso educativo online para los estudiantes; existen en la actualidad varios autores que afianzan la obtención de excelentes resultados ante esta práctica educativa, pues permite una mejora en el plan de estudios en línea, obtener la colaboración y promover la calidad y calidez de forma equitativa y social donde los estudiantes llegan a reconocer y apreciar el contenido desarrollado en el contenido de sus materias asignadas por parte del docente encargado.

Así mismo Flores y Bravo (2012) en su artículo científico, sobre la aplicación e importancia que implica el método PACIE en el proceso educativo y aquellas herramientas con las que el docente puede adquirir diversas habilidades y destrezas logrando una comunicación con calidad y excelencia; dentro del marco educativo ante las diferentes áreas de aprendizaje para todas las instituciones educativas donde permite que se puedan implementar herramientas tecnológicas interactivas que satisfacen la necesidad en esta era digital.

En la actualidad hay diferentes instituciones educativas como empresas que se hayan aplicado la metodología PACIE en sus actividades empresariales y de educación, logrando un éxito total en el uso de herramientas tecnológicas que se pueden incorporar en dichas plataformas, dejando de manifiesto su valoración ante la calidad en el aprendizaje y convirtiéndose en un recurso adecuado para el desarrollo estratégico dentro de los procesos, dentro de un enfoque integral logrando una visión constructivista, fomentando el trabajo independiente y reflexivo. (Novillo, 2018)

2.6 Rol Del Estudiante Ante El Uso De Metodologías Activas En La Enseñanza Y Aprendizaje Online.

El perfil del estudiante en estos entornos varía dependiendo del nivel formativo y de multitud de variables personales (experiencia previa, motivos de estudio, etc.). Y, en general, también se ha visto en la necesidad de desarrollar habilidades y destrezas digitales para tener el éxito deseado en su formación, hay que tener en cuenta las características de los estudiantes en el entorno virtual para poder dar respuesta oportuna

a sus necesidades de formación aprovechando al máximo las posibilidades que ofrecen los entornos digitales.

Cuando un estudiante no cuenta con las mismas capacidades y habilidades, es importante que los docentes den respuesta a sus dificultades:

- Si el estudiante no tiene autodisciplina, se puede facilitar la organización con una estructura clara de los materiales y del calendario de entregas y correcciones a lo largo del curso.
- Cuando un alumno no tiene inquietudes tecnológicas, ni suficientes habilidades, se debe poner a su disposición recursos, tutoriales y herramientas intuitivas que permitan sacar el máximo partido a la experiencia formativa.
- Si no está acostumbrado o no puede colaborar y compartir con sus compañeros, hay que buscar la motivación y el diseño de acciones que fomenten esta interacción.
- Y finalmente si es difícil contactar y empatizar con el alumno, es importante descubrir sistemas que faciliten un ambiente de confianza y respeto para que la comunicación pueda ser más sencilla.

Como enfatiza Bautista et al. (2006) para las estrategias de enseñanza y de presentación de los contenidos en un Entorno Virtual de Enseñanza – Aprendizaje (EVEA) deben ser diferente de las que se utilizan en la formación presencial, donde el docente en EVEA no podrá impartir las tradicionales clases magistrales, por lo que deberá planificar la formación poniendo en prácticas estrategias y proponiendo actividades que ayuden a los estudiantes a descubrir aspectos que necesitan aprender, para ello se toman en cuenta dentro de la educación virtual, las características del estudiante online:

El estudiante **orientado al fortalecimiento de la autodisciplina**, ante el control de las tareas les permite que pueda organizar su tiempo, dando cierto toque de libertad y la flexibilidad en el momento de aprender a través de las TIC, y poder obtener el logro de sus objetivos; así como el seguimiento de las tareas por parte del docente se obtiene de manera positiva por el logro alcanzado por el auto aprendizaje que va adquiriendo.

De acuerdo a los autores Rugeles et al. (2013) como “La capacidad de aprender de manera autónoma, activa y participativa, adquiriendo conocimientos y habilidades,

fomentando sus propios valores, dando resultado ala autoformación del sujeto” (p.1315) de esta forma, el estudiante comienza de manera individual a organizar su tiempo, utilizar de manera adecuada las herramientas y software impuesto por los docentes, las características que poseen cada recurso didáctico pedagógico como el uso de la licencia, el blogs, las redes académicas, permitiéndoles en ser autodidácticos y auto reflexivos, adquiriendo nuevas formas de enseñanza y aprendizajes activos y participativos que favorecen a su autoaprendizaje.

De acuerdo al **rol del estudiante orientado al fortalecimiento del análisis crítico y reflexivo**. Rugeles et al. (2013) lo define como la “Habilidad para razonar, analizar y argumentar hechos y acciones que facilitan el desarrollo integral del estudiante y la apertura del conocimiento” (p.15) en este concepto el estudiante se vuelve al facilitador porque debe actuar, crear y construir de manera individual y social sus conocimientos, volviéndose un aprendizaje reflexivo y crítico.

Franco (2006) de acuerdo al punto etico lo define como; el area del conocimiento humano ayudandolo a discernir sobre el alcance de sus acciones y el comportamiento individual sea para su beneficio por los aportes que presenta; volviendose en mediadores del conocimiento que mediante la teoria y la practica ya no son pasivos, porque se hayan reconstruyendo su propia teoria logrando un analisis critico y reflexivo.

De acuerdo al **rol del estudiante orientado al mejoramiento del trabajo colaborativo**, es aquel donde el estudiante virtual se convierte en una dinamica constante y significativas, el trabajo en pares o grupales permite ver las cualidades de los estudiantes mediante el foro, correo electronico, salas de conversaciones, el chat y el almacenamiento en la nube en base al control de las tareas de carácter colaborativo dentro de los ambientes educativos que son llevados mediante las TIC, dentro del estudio virtual ante un trabajo colaborativo, se fortalece el aprendizaje individual y las habilidades de comunicación, asi com el desarrollo de las destrezas ayudandolos a ser mas recursivos, autonomo y proactivos en la toma de sus deciciones, aquí; el estudiante participa en los trabajos para colaborar y aprende a ser tolerante sabiendo cual es su meta, exponiendo su punto de vista a los docentes y compañeros. (Contreras et al., 2015)

2.7 Recursos Digitales Interactivos

2.7.1 Diseño Instruccional: La Planificación De Los Recursos De Aprendizaje

Con las nuevas modalidades de estudio a través de portales educativos, surge la necesidad de la creación de numerosos recursos, herramientas, sistemas y metodologías que han ido desarrollándose a lo largo de los últimos años y que los docentes, deben analizar, comprender y conocer para poder dar respuesta a estas necesidades generadas. La inserción de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación, pretenden facilitar, mejorar y potenciar el aprendizaje y la enseñanza, para lo cual es necesario hacer una reflexión al pasado, donde los materiales educativos consistían en la utilización de libros y cuadernos, haciendo estos procesos monótonos y repetitivos.

En el contexto actual, las aulas y los ambientes de aprendizaje se han trasladado a lo que hoy conocemos como “Aulas Virtuales o portales virtuales”, los cuales se han convertido en espacios para la interacción entre los actores del proceso educativo para el intercambio de información y contenidos que serán cargados mediante algún tipo de recurso o material didáctico digital.

Por otra parte, Guerrero y Flores (2009), sostienen que:

Las teorías del diseño instruccional están orientadas a abordar o a resolver problemas educativos, describiendo situaciones específicas y externas a los estudiantes, para facilitar el proceso de aprendizaje, en lugar de abocarse a describir los procesos internos, como pretenden hacerlo las teorías del aprendizaje. Estas teorías instruccionales están orientadas a la práctica, por lo que permiten que el diseñador o docente pueda visualizar de manera más clara la forma en la que puede lograr los objetivos que se plantea. (p. 319)

Donde los aspectos instruccionales están relacionados de manera directa con el diseño instruccional (DI), el cual es definido por Turrent (2004) citado por Guerrero y Flores (2009) “como el proceso de planeación, diseño, implementación y evaluación de una experiencia formativa, por lo que en su sistematización el docente debe considerar todos los aspectos que participan en la clase” (p. 319).

En este sentido, diseño instruccional no es más que la organización de los elementos que se emplea a la hora de planificar la enseñanza. Allí se incluyen las competencias que se desea que los estudiantes desarrollen en el transcurso de la materia expresados en objetivos de aprendizaje. Así mismo se establece unos contenidos a

tratar, la metodología pedagógica a aplicar, los recursos didácticos y cómo se irá a evaluar, Por lo tanto, los contenidos deben ser pertinentes para el logro de objetivos y competencias a desarrollar por los participantes en el proceso formativo. Independientemente de la naturaleza, el diseñador de contenidos debe cuidar que los contenidos sean atractivos, adaptados al formato web, que aprovechen los recursos multimedia y la hipertextualidad.

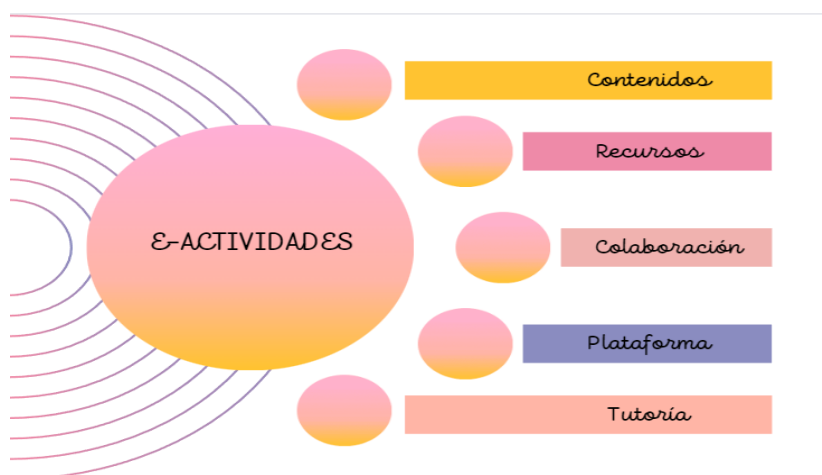
Las actividades por su parte constituyen una de las partes fundamentales de la formación online enmarcadas dentro del modelo pedagógico de la institución educativa y serán coherentes con los objetivos y metas de aprendizaje, el planteamiento de actividades constituye un reto para el diseñador del curso, deben ser lo suficientemente creativas y deben ser variadas: individuales, colaborativas, que movilicen las habilidades, destrezas y competencias de los estudiantes hacia un nivel superior al que poseen. Que demanden implicación, que les resulten útiles y funcionales para su desarrollo y futuro desempeño profesional.

Los recursos didácticos digitales son elementos del proceso educativo que han presentado una evaluación significativa en consecuencia de la presencia de nuevas herramientas tecnológicas, la utilidad de estos materiales en el proceso de enseñanza y aprendizaje es indiscutible y se centra en la interacción que se genera entre los estudiantes, docentes y los contenidos.

Hay una tendencia actual a considerar las e-actividades como el punto central de los cursos en los entornos virtuales, según la cual los estudiantes tienen más libertad de actuación y participación en la construcción del conocimiento. Se basa en un modelo pedagógico centrado en el estudiante, quien construye su aprendizaje “haciendo” e “interactuando” en la comunidad de aprendizaje que le ofrece la plataforma online. Desde ese punto de vista se proponen actividades muy prácticas, colaborativas, orientadas a la resolución de problemas o al desarrollo de habilidades de orden superior (Silva, 2017) según figura 7:

Figura 6

Modelo de entorno virtual de aprendizaje centrado en las e-actividades



Nota. Elaborado por la autora del proyecto en Canvas. Fuente: Silva, 2017.

Otro elemento importante del diseño instruccional lo constituyen los recursos que se le deberán proporcionar al estudiante para apoyar el estudio, la comprensión de los contenidos y el logro de las destrezas y objetivos de aprendizaje. Estos serán variables dependiendo de las metas de aprendizaje y de la metodología didáctica que se adopte. Se puede ver una ejemplificación de recursos didácticos que se pueden emplear según la metodología aplicada, siempre se pueden combinar en un mismo curso para tratar diferentes aspectos de un tema.

Figura 7

Metodologías de e-learning



Nota. Es una guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones E-learning. Roma. Fuente: FAO. (2014). Metodologías de E-learning. Elaborado por la autora en Canvas.

López Regalado (1981) argumenta que los recursos educativos tienen, entre otras características, la posibilidad de permitir la experimentación con modelos análogos a la realidad, simbolizar y abstraer relaciones entre conceptos, así como proveer medios para ejercitar o evaluar nuevos aprendizajes.

Para Coll y Solé (1987) como se citó en Aguilar Juárez, et al., (2014): Los contenidos son aquello sobre lo que versa la enseñanza, el eje alrededor del cual se desarrollan las relaciones interactivas entre profesor y alumnos que hacen posible que éstos puedan desarrollarse, crecer, mediante la atribución de significados que caracteriza al aprendizaje significativo. (p. 74)

Aunque es debatible definir a los contenidos como el centro de la enseñanza, es reconocible que estos toman un rol protagónico e importante ya que se establecen relaciones de carácter comunicativo entre docentes y estudiantes en las que los contenidos tienen un valor intrínseco que favorece y facilita este proceso y sus resultados.

Zapata Ros (2005), por su parte, reconoce como necesidad a los recursos educativos en la adquisición y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. “Cada aprendizaje requiere unas condiciones concretas y diferentes a otro. Condiciones que determinar mediante procesos de planificación y de evaluación” p (4).

Estas condiciones de aprendizaje están determinadas por dos elementos: los recursos educativos y las estrategias de enseñanza, y por la interacción de ambos. Es importante considerar la factibilidad y funcionalidad que deben poseer estos recursos didácticos digitales y su incidencia en el aprendizaje verificando si se están obteniendo los objetivos deseados o estos persuaden a los estudiantes de adquirir los contenidos de manera dinámica.

Establecer una clasificación para los recursos didácticos digitales hace más fácil el análisis de estos, de su uso e impacto en el aprendizaje. “Los materiales didácticos o recursos educativos pueden clasificarse bajo varios criterios: por su presentación física, por su formato, por su nivel de abstracción, por su persistencia, por su granularidad o por los objetivos cognitivos que promueve” (Aguilar Juárez et al., 2014, p.74).

Lo más recomendado es combinar los recursos educativos que pueden ser de diferente naturaleza (figura 8), textos, audios, vídeos, diverso material interactivo, y

aprovechar la flexibilidad que ofrece la tecnología y seleccionar unos recursos que resulten atractivos, accesibles para todos, fáciles de usar y que incidan en la menor medida en crear brecha digital entre los estudiantes.

Los recursos didácticos digitales para Vera y Reyes (2017) citado en Muñiz Castro y Rodríguez Jacho (2019):

Son cualquier elemento que se utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje apoyándolo o mejorando las acciones de clases, se va desarrollando de manera paralela al sistema educativo formal, en apariencia de cooperación espontáneas, por medio de varias plataformas, según el tipo de aplicaciones que utilice, una de ellas es YouTube que es una red social y donde existen de manera cómo tutoriales, clases en línea, artículos científicos, blogs, entre otros.

Figura 8

Recursos educativos dentro de las metodologías activas docentes.



Nota. Elaborado por la autora del proyecto en Canvas. Fuente: (Arroyo Vargas, 2019)

Por tal motivo entendemos que un recurso digital se vuelve didáctico cuando cumple una acción efectiva para transmitir o compartir información, el correcto uso de un medio digital en el área educativa se mide en base al cumplimiento de los objetivos del contrario no se podría hablar de interactividad.

Para Townsend (2000) citado en Arroyo Vargas (2019), los recursos digitales se clasifican en tres grupos:

- Transmisivos, que son los que apoyan el envío, de manera efectiva, de mensajes del emisor a los destinatarios.
- Activos, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio, y, a partir de esta experiencia y reflexión, construya sus conocimientos.
- Interactivos, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre individuos que usan medios digitales para comunicar e interactuar.

En base a lo anterior, se da una clasificación a los recursos digitales según su propósito:

Tabla 4*Clasificación de los recursos digitales educativos según su propósito*

Clasificación	Clasificación de los Recursos según su Funcionalidad	Tipos	Clasificación de los Recursos según su Formato	Clasificación se los recursos según su uso Educativo
Transmisivos	Bibliotecas digitales	E - books Artículos Científicos	Texto	
	Videotecas digitales	Videos Curriculares Video de Divulgación Cultural Vídeos de carácter científico - técnico	Audio - visual	
	Audiotecas digitales.	Podcast	Auditivo	Formación de conceptos para adquirir y transmitir información
	Sitios en la red para recopilación y distribución de información.	Páginas Web Blogs	Texto Iconográfico	
Activos	Herramientas y elementos de presentación y distribución de información.	Documentos de texto Documentos con tablas y hojas de calculo	Texto Iconográfico Multimedia	
		Documentos con Presentaciones y diapositivas Esquemas, Diagramas, Gráficos y Tablas Imágenes,		

		Fotografías e Ilustraciones	
		Mapas conceptuales	
		Líneas de tiempo	
		Mural o poster digital	
		Infografías	
	Herramientas de presentación de información interactivas y dinámicas.	Animaciones Pizarras Interactivas Presentaciones Interactivas	Material interactivo Multimedia
Interactivos	Entornos y Herramientas para trabajo colaborativo a través de la nube.	Documentos Compartidos	Material interactivo Multimedia

Nota. Clasificación de los recursos digitales educativos según su propósito. Elaborado por la autora del proyecto.

Otro elemento que no se puede olvidar en el diseño de los cursos online es la evaluación. La evaluación formativa se realiza en el transcurso del curso y se puede desarrollar a través de actividades colaborativas, tipo foros o participación en wikis, o mediante quizzes online, o test de autoevaluación. Y la evaluación sumativa que involucra todas las actividades puntuables que contribuirán con la calificación final o con los indicadores de logro de las metas de aprendizaje que se plantearon en el curso.

2.8 Guía didáctica y audiovisual

Las guías didácticas son instrumentos que promueven la interacción, conducen a los beneficiarios, a través de varios recursos, estrategias, hacia el aprendizaje autónomo (García, 2002, p. 241) como cita en Samaniego Almeida (2021) menciona que, “Es el documento que orienta el estudio acercando a los procesos cognitivos al material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”. Esta es una herramienta que sirve para orientar analíticamente el desarrollo del aprendizaje autónomo, sirviendo como algo que tutela, rige y orienta.

Una guía puede ser el documento que incluye principios o procedimientos que encaucen una cosa o el listado con informaciones relativas a un asunto específico. Hay que recordar que la palabra GUÍA proviene del gótico vitan que significa vigilar u observar. A partir de estas definiciones, el término puede hacer referencia a múltiples significados de acuerdo al contexto. Conociendo algunas puntualizaciones sobre diseño, se dice que es un proceso o labor para proyectar, coordinar, seleccionar, organizar un conjunto de elementos con la intención de producir o crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

2.8.1 Etapas para elaborar una Guía Didáctica Multimedia

Valverde (2000) como cita en Samaniego Almeida (2021) propone que en la fase de diseño de un material didáctico multimedia se debe seguir la siguiente secuencia:

- a) Análisis de la situación y medidas a tomar. Ver que contenido se debe tratar. Determinar audiencia. Establecer los objetivos lúdicos. Calificar los recursos materiales y humanos. Elegir el medio de expresión. Estimar la duración del material audiovisual.
- b) Planificación y temporalización del proceso. Determinación del tiempo disponible para la realización de la herramienta. Inspección de recursos disponibles.
- c) Desarrollo del producto audiovisual. Definir los objetivos. Organizar el contenido. Elaboración del guion audiovisual.

En base a lo expuesto se puede resumir el proceso en tres pasos:

El primero paso para desarrollar es la selección del tema, el cual debe ser claramente definido, con esto se recopilará el contenido que se va a presentar en el medio audiovisual, se deben tener en cuenta aspectos como el interés del destinatario, la actualidad del tema, y el acceso a información, se recomienda para esto hacer uso del mapa conceptual, lo cual permite organizar la temática de forma reflexiva y creativa ayudando al posterior diseño del guion multimedia.

El segundo paso, es definir las motivaciones, necesidades, nivel educativo, conocimiento previo y edad de quienes van a hacer uso del material didáctico multimedia, realizar este paso de forma correcta permitirá diseñar y elaborar la presentación de los contenidos correctamente adaptados evitando entregar información descontextualizada.

Por último, el tercer paso, determinar cuáles son las metas o finalidades educativas que persigue el material multimedia, estas deben ser realistas y deben estar

estrechamente relacionadas con el producto audiovisual, para esto se debe tener en cuenta la disponibilidad de los recursos humanos y materiales que se van a emplear.

2.8.2 Estructura de una Guía Didáctica Multimedia

Según (Molina y Contreras, 2011) como cita en Samaniego Almeida (2021), para estructurar una guía didáctica multimedia; se sugiere que la organización debe tener los siguientes elementos:

- a) Portada de presentación: Señala el título de la temática, el nombre de la universidad y el número de las unidades contenidas.
- b) Portada secundaria: Contiene los datos de identificación de los autores (nombres, apellidos, teléfonos y dirección electrónica).
- c) Introducción: Plantea la finalidad de la guía y motiva a la participación.
- d) Objetivos: Precisa en términos de objetivos de aprendizaje las competencias que se deben lograr al finalizar la experiencia educativa.
- e) Índice de Contenidos de la Unidad: Desglosa de manera secuencial y esquemática los contenidos instruccionales que conforman la respectiva unidad.
- f) Bibliografía: Indica las referencias bibliográficas de los autores consultados.
- g) Desarrollo de los temas: Comprende la explicación de cada tema; se presentan los contenidos teóricos en un lenguaje sencillo que plantea la información esencial requerida para el dominio cognoscitivo. La disertación se apoya en estrategias como resúmenes, ilustraciones, mapas conceptuales y cuadros.
- h) Ejercicios prácticos: Permiten evaluar lo aprendido para gestar procesos metacognitivos que contribuyen con la consolidación de los conocimientos estudiados. Mediante su solución el estudiante verifica su grado de dominio de las competencias y habilidades cognitivas planteadas como meta instruccional.
- i) Autoevaluación: Ejercicios para verificar el dominio de los contenidos mediante preguntas de pareo, de respuesta alterna y de opciones múltiples. Inmediatamente se ofrece la clave de corrección a los ejercicios propuestos en la autoevaluación.

2.9 La Narrativa Transmedia En Campañas De Comunicación

Campalans, Renó y Gosciola (2012) señalan que:

Para construir una narrativa a partir de los conceptos de transmedia no es más una opción, sino una necesidad para obtener éxito. En ambientes móviles, es imposible pensar en un proceso comunicacional de una vía, a partir de uno o

pocos modelos de discurso, o bien sin tener en cuenta la importancia del prosumidor. Si no se adaptan los conceptos, difícilmente se alcanzarán los resultados esperados cuando el contenido es destinado a ciudadanos conectados, sea en el cine, la publicidad, el periodismo, la literatura, la educación o la política (p.1).

Las campañas de narrativa transmedia son aquellas que no se apoyan en un único canal, sino que lanzan mensajes y/o narrativas multicanal y multiplataforma; sin seguir un orden lógico narrativo, donde el consumidor o cliente participa y es parte de la propia campaña, y donde encontramos distintos niveles de profundidad en función de hasta donde quiera llegar cada cliente de forma individual.

Para Gómez (2014) las campañas de narrativa transmedia tiene como principal objetivo conseguir la interactividad, impactar en el prosumidor, es decir, en el consumidor y productor de contenido e información, alcanzando altos niveles de viralización. Viralidad centrada en un mensaje sincero, coherente, real, emocional y que conecta directamente con el consumidor.

En este tipo de campañas cada uno de los medios contribuye a que la historia que está siendo contada pueda ser expandida, enriquecida en otros soportes y canales, desde videojuegos al cine, desde un apps a un spot en televisión, de redes sociales a un evento.

Por lo tanto, las campañas narrativas transmedia son campañas que una vez lanzadas en medios tradicionales o convencionales, saltan o se apoyan en diferentes canales, acciones, se participa con contenidos nuevos en diferentes redes sociales, se pueden montar una plataforma o página web, logrando que los consumidores interactúen subiendo sus propias versiones.

Para Barbosa Filho y Castro citado por Castro (2012):

Con el desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), del uso de internet en distintas plataformas tecnológicas, un nuevo elemento entra en el proceso de comunicación, representado por el ámbito del retorno interactivo y la construcción del mensaje. Así, el proceso de comunicación, entendida tradicionalmente como aquella que se produce en la relación entre el emisor y el receptor para la transmisión de un mensaje, es modificado por la llegada de medios de comunicación digitales interactivos, que le posibilitan al llamado campo de la recepción producir y emitir sus propios contenidos audiovisuales digitales, la comunicación deja de ser unilateral para tornarse bidireccional y dialógica.

Para Jenkins (2008) la convergencia exige a las empresas mediáticas que reconsideren los viejos supuestos acerca de lo que significa el consumo de los medios, supuestos que configuran tanto las decisiones de programación como de mercadotecnia. Si los viejos consumidores se suponían pasivos, los nuevos consumidores son activos. Si los viejos consumidores eran predecibles y permanecían donde les decías que se quedasen, los nuevos consumidores son migratorios y muestran una lealtad hacia las cadenas, las redes y los medios. Si los viejos consumidores eran individuos aislados, los nuevos consumidores están más conectados socialmente. Si el trabajo de los consumidores mediáticos fue antaño silencioso e invisible, los nuevos consumidores son hoy ruidosos y públicos. (p.29)

Es por esto por lo que hoy en días las empresas buscan a través de los diferentes medios llegar a sus consumidores, a través de campañas interactivas no sólo comunicando, sino interactuando con ellos.

En las narrativas transmedia, las historias se desarrollan a través de diversas plataformas que permiten que los usuarios sean los partícipes de los contenidos, siendo ellos, la parte esencial de la construcción social de la marca y del propio mensaje. Esta narrativa logró convertir la campaña en todo un fenómeno sociológico, haciendo reflexionar a quién ve la publicidad de la verdadera importancia del regalo en época de navidad y haciendo que el usuario viva, reviva, reinvente y comparte la historia, el cual cumple el objetivo de toda campaña de narrativa transmedia.

Capítulo tres

3. Apartado Metodológico

3.1 *Diseño De La Investigación*

Dadas las inquietudes plasmadas en los antecedentes del proyecto y aunado a las características propias del tema, se consideró pertinente que la investigación tenga un enfoque cualitativo, debido a que “ésta se enfoca en comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto”, según lo expresado por (Hernández et al., 2010, p. 364)

Según los mismos autores, el planteamiento de un problema cualitativo suele incluir: los objetivos, preguntas de investigación, justificación y viabilidad, una exploración de las deficiencias en el conocimiento del problema, la definición inicial del ambiente o contexto. También Cardona (2002) el enfoque descriptivo “permite recoger percepciones, actitudes, opiniones, preferencias, prácticas de los participantes en el estudio” (p. 181).

La investigación al cual se ha venido trabajando, fue de tipo descriptiva y de diseño de campo, para Arias (2012, p. 22), “la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento y al ser de campo la recolección de los datos será directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna”, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes.

Al plantear la descripción de la investigación, se indicó que con la pandemia COVID 19 provocó que la Universidad de Guayaquil haya redefinido el proceso educativo, donde en la actualidad muchas facultades están llevando la formación académica de manera online a través de un aula virtual programada en la plataforma educativa “Moodle”, pero en la actualidad esta plataforma sirve sólo como una herramienta repositorio del material didáctico de las clases que se dictan de manera online.

Esto abre una oportunidad para implementar un modelo de comunicación que se aplique en la elaboración y desarrollo del contenido de los cursos, logrando una construcción de contenidos comunicativos, abiertos y creativos, mediante la elaboración

conjunta entre docentes y alumnos, por lo tanto, la recolección de datos se la realizó a través de encuestas, entrevistas y observaciones realizadas a los docentes, estudiantes y principales autoridades de la Universidad de Guayaquil.

Para el enfoque metodológico y asegurar la inclusión tanto de aspectos cualitativos como cuantitativos, se implementará un diseño de investigación mixto. Este diseño permitirá la recopilación de datos cualitativos a través de entrevistas semiestructuradas con docentes y autoridades universitarias, así como observaciones directas de los contenidos digitales presentados en las aulas virtuales. Además, se recogerán datos cuantitativos mediante encuestas dirigidas a estudiantes y docentes, así como el análisis de métricas de participación en la campaña comunicacional, como el alcance en redes sociales, la tasa de interacción y la cantidad de descargas de la guía didáctica digital.

La combinación de métodos cualitativos y cuantitativos permitirá un análisis de las competencias digitales de los docentes, la percepción de los estudiantes sobre los contenidos digitales presentados en el aula virtual y el impacto de la campaña comunicacional en el desarrollo de estas competencias. Los datos cualitativos obtenidos de las entrevistas y observaciones serán analizados mediante técnicas de análisis de contenido y codificación temática, lo que permitirá identificar patrones, tendencias y percepciones relevantes. Por otro lado, los datos cuantitativos recogidos a través de encuestas y análisis de métricas serán procesados estadísticamente para identificar relaciones significativas y tendencias numéricas.

Este cruce de datos provenientes de diferentes fuentes y métodos fortalecerá la validez y fiabilidad de los hallazgos obtenidos en el estudio. Además, facilitará una comprensión más completa y detallada de los fenómenos estudiados, permitiendo la generación de conclusiones sólidas y la formulación de recomendaciones pertinentes para la mejora de las prácticas educativas digitales en la Universidad de Guayaquil.

3.2 Categorías

Las categorías planteadas buscaron evaluar el mensaje comunicacional empleado mediante los recursos digitales en las aulas virtuales por los docentes de la universidad de Guayaquil y las percepciones de estudiantes y directivos sobre la influencia de los contenidos digitales dentro del aula virtual. De acuerdo con el objetivo principal y los objetivos específicos, se desprenden las siguientes categorías y subcategorías.

Tabla 5*Categorización*

Categorías	Subcategorías
Competencias digitales de los docentes en la creación de contenidos	Uso de recursos tecnológicos en la creación de contenidos digitales
	Presentación de contenidos digitales
	Uso de los EVA (entornos virtuales de aprendizaje) con fines instruccionales.
Contenido digital dentro del aula virtual	Cómo perciben los estudiantes los contenidos que se presentan dentro del aula virtual
	Cómo influyen los contenidos en el aprendizaje
	Competencias digitales de los estudiantes de primer año de la carrera de ciencias experimentales informática de la facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación.
Desarrollo de competencias digitales	Mejoras obtenidas (cambio, paradigmas, creencias)
	Presentación de diferentes alternativas de un modelo formativo para el desarrollo de competencias digitales en los docentes.

Nota. Elaboración propia de la autora del proyecto.

3.3 *Participantes*

Al plantear la situación problema se identificó:

- Escaso uso de recursos tecnológicos interactivo en la creación de los contenidos del aula virtual.

- Contenido poco atractivo y no interactivo del material didáctico de soporte para el aprendizaje de los estudiantes.
- Deficiente nivel de competencias digitales en la creación de contenidos por los docentes de la Universidad de Guayaquil.

Por lo tanto, la evaluación del mensaje comunicacional empleado mediante los recursos digitales en las aulas virtuales por los docentes de la universidad de Guayaquil dicho proceso tiene dos protagonistas. Por un lado, los docentes, protagonistas e integrantes del proceso de enseñanza y, por otro lado, los estudiantes, protagonistas e integrantes del proceso de aprendizaje. En base a esto, la población a que va dirigido este estudio es para los docentes y estudiantes ya que son los integrantes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El estudio se topó con algunas limitaciones. Entre ellas el acceso a la información en toda la universidad, cuya matrícula asciende a 67.040 estudiantes y 2.984 docentes. Ello obligó a delimitar como caso de estudio sólo a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Se escogió esta facultad ya que en la actualidad soy docente y puedo tener un acceso más directo a la población objetivo.

Para la selección de la muestra se revisó en primera instancia a la población total estudiantil de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, la cual asciende a 6480 estudiantes, pero de acuerdo a lo que se mencionó en las limitaciones, la investigación se realizó sólo en la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales Informática, Ciclo I 2022-2023 Modalidad Online.

Para la selección de la muestra se tomó en base al criterio de (Hernández Sampieri et al., 2010, p.176) que señalan lo siguiente:

En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación.

Dado que pues se trata de un estudio con un diseño de investigación descriptivo y un enfoque fundamentalmente cualitativo, que su objetivo es documentar ciertas experiencias.

Para Mertens (2005) como cita en Hernández Sampieri et al., 2010 señala que: “en el muestreo cualitativo es usual comenzar con la identificación de ambientes propicios, luego de grupos y, finalmente, de individuos. Incluso, la muestra puede ser una sola unidad de análisis. La investigación cualitativa, por sus características, requiere de muestras más flexibles” (p. 396).

Por lo tanto, la selección de la muestra fue de 160 estudiantes de las jornadas matutina y nocturna de primer año de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática del Ciclo I 2022-2023 Modalidad Online, se escogió al primer año debido a que los estudiantes vienen de la educación secundaria y se requieren de mayores habilidades por parte de los docentes para captar la atención y despertar el interés, sobre todo si se utiliza el apoyo de la tecnología.

Por parte de los docentes que es el otro grupo objetivo a quién va dirigido este estudio, sólo en la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática existen alrededor de 62 docentes, pero sólo quiénes imparten cátedra en primer año son en total 20 docentes, por lo que ellos serían a quiénes estaría dirigida la investigación.

También dentro de la investigación está considerado entrevistar a las autoridades, ya que la opinión de ellos con respecto a la forma y a la evaluación del proceso enseñanza – aprendizajes es de suma importancia si se requiere implementar un proyecto que ayude a los docentes a mejorar el nivel de competencias digitales en la creación de contenidos dentro de la plataforma virtual de la Universidad.

Para ampliar la descripción de los participantes, se detalla el proceso de selección y reclutamiento de docentes, estudiantes y autoridades universitarias que participarán en el estudio. La selección de los participantes se llevó a cabo considerando criterios específicos, como la disponibilidad para colaborar en la investigación, el grado de experiencia en el uso de recursos digitales y la representatividad de diferentes facultades o programas académicos dentro de la Universidad de Guayaquil. Se establecieron contactos directos con los departamentos académicos pertinentes y se enviaron invitaciones formales para participar en el estudio a través de correos electrónicos institucionales y comunicaciones oficiales de la universidad.

En cuanto a la participación de los estudiantes, se implementó un enfoque inclusivo que permite garantizar la representatividad de diferentes cohortes y programas académicos. Se utilizaron listas de estudiantes matriculados en cursos relevantes dentro de la Universidad de Guayaquil, y se enviaron invitaciones para participar en la investigación a través de plataformas virtuales de aprendizaje, como Moodle. Además,

se proporcionó información clara y detallada sobre los objetivos y procedimientos de la investigación, así como los beneficios y garantías de confidencialidad para fomentar la participación activa de los estudiantes.

En cuanto al abordaje de la participación de los estudiantes en la investigación, se estableció un proceso estructurado para la recolección de datos cualitativos a través de entrevistas y encuestas en línea. Las entrevistas se llevaron a cabo de manera voluntaria y confidencial, permitiendo que los estudiantes comprendan plenamente el propósito de la investigación y proporcionen su consentimiento informado antes de participar. Se utilizaron preguntas abiertas y semiestructuradas para explorar las percepciones, experiencias y opiniones de los estudiantes sobre el uso de recursos digitales en el aula virtual, así como su participación en la campaña comunicacional propuesta. Además, se diseñaron encuestas en línea con preguntas específicas y escalas de medición para recopilar datos cuantitativos sobre la percepción y la satisfacción de los estudiantes con respecto a los contenidos digitales y la campaña comunicacional.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para llevar a cabo la recolección de información bajo el enfoque cualitativo y cuantitativo, se utilizaron las entrevistas estructuradas con los estudiantes y entrevistas semiestructuradas con los docentes, así como la observación de los cursos creados dentro de la plataforma Moodle por parte de los docentes, las mismas que fueron tomados como instrumentos para la recolección de datos.

Esta recolección de datos en investigaciones de tipo cualitativo consiste en “obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes como sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos, con el propósito de reconstruir la realidad, tal como la observan los actores de un sistema social previamente definido” (Hernández et al., 2010, p. 9).

Al respecto Grinnell y Unrau (2007) como cita en Hernández et al. (2010), manifiestan que:

Las entrevistas se dividen en estructuradas, semiestructuradas o no estructuradas, o abiertas. En las primeras o entrevistas estructuradas, el entrevistador realiza su labor con base en una guía de preguntas específicas y se sujeta exclusivamente a ésta (el instrumento prescribe qué cuestiones se preguntarán y en qué orden).

Se escogió este tipo de entrevista por el número de estudiantes que se debe de entrevistar y el tiempo que se requiere para la recolección de información.

Para las entrevistas a los docentes y a las autoridades de la Facultad se escogió realizar entrevistas semiestructuradas, donde de acuerdo a Hernández et al. (2010), las entrevistas semiestructuradas, por su parte, se basan en “una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados, es decir, no todas las preguntas están predeterminadas” (p. 418).

Por su parte, Mayan (2001) señala que “la entrevista semiestructurada recolecta datos de los individuos participantes a través de un conjunto de preguntas abiertas formuladas en un orden específico y se enfoca sobre una serie de preguntas que el investigador hace a cada participante” (p.16).

Las entrevistas a los estudiantes y maestros fueron realizadas a través de cuestionarios en línea, tal como se mencionó en las limitaciones, debido a que las clases se están llevando a cabo de manera online, sin que los docentes y alumnos deban asistir a la universidad presencialmente, las entrevistas a las autoridades si se las realizaron de forma presencial.

Las entrevistas constaron de tres partes: una relativa a los docentes (Anexo B), para ellos se empleó la entrevista semiestructurada que estuvo compuesta por 14 preguntas, se quiso conocer cuáles son las competencias digitales de los docentes en la creación de contenidos relacionado al uso de recursos tecnológicos, presentación de contenidos digitales y el uso de los EVA (Entornos virtuales de Aprendizaje) con fines instruccionales.

Otra entrevista se realizó hacia los estudiantes (Anexo C), esta entrevista fue de tipo estructurada el cual estuvo compuesta de 13 preguntas, se realizaron preguntas para analizar el contenido digital dentro del aula virtual, cómo perciben los estudiantes estos contenidos si los mismos influyen en su aprendizaje y así mismo conocer si los propios estudiantes al ser de primer año poseen competencias digitales que les permitan interactuar con las nuevas herramientas tecnológicas.

Además, se realizó una tercera entrevista dirigida hacia las autoridades de la facultad (Anexo D), estuvo compuesta así mismo por 10 preguntas y se quiso conocer cuáles son las decisiones que ellos toman al momento de desarrollar competencias digitales en sus docentes, si las capacitaciones que se han realizado hasta el momento han logrado este desarrollo y si ha habido mejoras así como la opinión de tener un manual didáctico digital que sirva como modelo formativo para el desarrollo de competencias digitales en los docentes.

Dado que se obtuvo la aprobación por la Universidad de Guayaquil para realizar la investigación (Anexo A), no fue necesario presentar carta de autorización a cada docente, estudiantes, ni a las autoridades de la Universidad, para realizar estas entrevistas.

Para poder conocer las competencias digitales de los docentes en la creación de contenidos relacionado al uso de recursos tecnológicos, presentación de contenidos digitales y el uso de los EVA (Entornos virtuales de Aprendizaje) con fines instruccionales, se realizaron observaciones a través de notas de campo de las aulas virtuales diseñadas por los docentes, las mismas que fueron desarrolladas a través de una guía de observación (Anexo E).

Para abordar las técnicas e instrumentos de recolección de información de manera estructurada, se estableció un plan integral que combine diferentes enfoques metodológicos para recopilar tanto datos cualitativos como cuantitativos.

En primer lugar, se utilizaron entrevistas estructuradas y semiestructuradas para obtener datos mixtos sobre las competencias digitales de los docentes y la percepción de los estudiantes sobre los contenidos digitales. Las entrevistas estructuradas siguieron un conjunto predefinido de preguntas diseñadas para obtener información específica sobre el uso de recursos tecnológicos en la enseñanza, la presentación de contenidos digitales y la integración de entornos virtuales de aprendizaje. Por otro lado, las entrevistas semiestructuradas permitieron una exploración más profunda de las experiencias y opiniones de los participantes, con la flexibilidad para abordar temas emergentes durante la conversación.

Además de las entrevistas, se llevó a cabo la observación de aulas virtuales para complementar la información recopilada. Durante estas observaciones, se registraron notas de campo que documenten el uso de recursos digitales por parte de los docentes y la interacción de los estudiantes con el contenido digital. Esta técnica proporcionó una perspectiva más integral de cómo se aplican los recursos tecnológicos en el contexto educativo y cómo impactan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, para recopilar y analizar los datos cuantitativos, se utilizaron encuestas en línea y métricas de participación en la campaña comunicacional. Las encuestas en línea contuvieron preguntas estructuradas diseñadas para medir la percepción y satisfacción de los estudiantes con respecto a los contenidos digitales y la campaña comunicacional. Estas fueron distribuidas a través de plataformas virtuales de

aprendizaje y redes sociales, y se analizaron utilizando técnicas estadísticas para identificar tendencias y patrones significativos.

Además, se emplearon métricas de participación, como el número de visualizaciones, comentarios y acciones realizadas en el contexto de la campaña comunicacional. Estos datos se recopilaron de manera continua a lo largo de la campaña y se analizaron para evaluar el alcance y el impacto de las estrategias implementadas.

La combinación de entrevistas, observaciones y encuestas en línea permitió obtener una comprensión completa y profunda de las competencias digitales de los docentes y la percepción de los estudiantes sobre los contenidos digitales, mientras que las métricas de participación en la campaña proporcionaron información cuantitativa sobre el rendimiento y la efectividad de las estrategias comunicacionales implementadas.

3.5 *Evaluación de la Interactividad y Participación de los Usuarios*

Para evaluar la interactividad y participación de los usuarios en los medios y plataformas institucionales, se implementaron diversas estrategias de recolección de datos que permitieron obtener información detallada sobre el acceso, la frecuencia de uso y la satisfacción de los usuarios con respecto a estos recursos digitales. A continuación, se describen los principales métodos utilizados y los hallazgos obtenidos:

3.5.1 Métodos de recolección de datos

Para recopilar información sobre la interactividad y participación de los usuarios, se emplearon principalmente dos métodos complementarios: encuestas en línea y análisis de métricas de uso de plataformas.

Encuestas en línea: Se diseñó y distribuyó una encuesta en línea a los usuarios de los medios y plataformas institucionales. Esta encuesta incluyó preguntas relacionadas con la frecuencia de acceso, el grado de utilidad percibida, la facilidad de uso y las sugerencias de mejora. Se utilizaron escalas de Likert y preguntas abiertas para obtener tanto datos cuantitativos como cualitativos.

Análisis de métricas de uso de plataformas: Se recopilaron y analizaron datos de uso proporcionados por las plataformas institucionales, como Moodle y redes sociales corporativas. Estos datos incluyeron el número de usuarios activos, la frecuencia de

acceso, el tiempo dedicado a cada sesión y las áreas más visitadas dentro de las plataformas.

3.5.2 Resultados y hallazgos

Los resultados obtenidos de la evaluación de la interactividad y participación de los usuarios revelaron varios aspectos importantes:

Frecuencia de acceso: Se observó que la mayoría de los usuarios accedían a los medios y plataformas institucionales con regularidad, especialmente durante los períodos académicos activos. La frecuencia de acceso variaba según el tipo de usuario, con los estudiantes mostrando una mayor actividad que el personal docente y administrativo.

Utilidad percibida: La mayoría de los usuarios percibieron los medios y plataformas institucionales como herramientas útiles para acceder a recursos educativos, comunicarse con otros usuarios y participar en actividades académicas. Sin embargo, se identificaron áreas de mejora en términos de usabilidad y disponibilidad de contenido relevante.

Satisfacción del usuario: Aunque la mayoría de los usuarios expresaron satisfacción con los recursos digitales proporcionados por la institución, también se destacaron algunas preocupaciones, como la necesidad de una navegación más intuitiva, una mayor diversidad de contenido y una mayor interacción entre usuarios.

3.5.3 Conclusiones y recomendaciones

Basándose en los resultados obtenidos, se formularon las siguientes conclusiones y recomendaciones:

Conclusión 1: La interactividad y participación de los usuarios en los medios y plataformas institucionales son aspectos clave para garantizar una experiencia educativa en línea efectiva y satisfactoria.

Conclusión 2: Es fundamental realizar evaluaciones periódicas de la interactividad y participación de los usuarios para identificar áreas de mejora y optimizar el diseño y la funcionalidad de los recursos digitales.

Recomendación 1: Implementar cambios en el diseño y la navegación de las plataformas institucionales para mejorar la usabilidad y facilitar la interacción entre usuarios.

Recomendación 2: Ampliar y diversificar el contenido disponible en los medios y plataformas institucionales para satisfacer las necesidades e intereses de una amplia gama de usuarios.

Recomendación 3: Fomentar la participación activa de los usuarios mediante la organización de actividades interactivas, foros de discusión y sesiones de retroalimentación.

Capítulo cuatro

4. Análisis Y Ponderación De Resultados

Este trabajo muestra las distintas etapas y los resultados obtenidos con la finalidad de dar respuesta al objetivo de la investigación que fue evaluar el mensaje comunicacional empleado mediante los recursos digitales en las aulas virtuales por los docentes de la universidad de Guayaquil.

La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo en la que para la recolección y medición de los datos se emplearon entrevistas semiestructuradas con preguntas abiertas y cerradas tanto a docentes y estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Informática de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, así como observaciones de las aulas virtuales. Los datos que se tuvieron en cuenta para el análisis fueron: las competencias digitales de los docentes en la creación de contenidos y el contenido digital dentro del aula virtual, con los cuales se pudieron determinar los hallazgos que se indican a continuación.

4.1 Docentes Y Estudiantes Opinan Sobre El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje Con Los Contenidos Digitales Dentro De La Plataforma Moodle

El análisis de los datos recolectados se desarrolló partiendo del método de estudio al que se recurrió, aplicando un instrumento cualitativo. Según Hernández, Fernández y Baptista, (2010) los análisis de datos dependen de ciertos factores: el nivel de medición de las variables, la manera en cómo se hayan formulado las hipótesis y por último el interés del investigador.

De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista, (2010) la triangulación es utilizar diferentes fuentes y métodos de recolección. Por ende, los datos que se obtuvieron por la aplicación de los instrumentos de investigación se organizaron y desarrollaron de acuerdo a los objetivos específicos a responder y así contestar preguntas de investigación. Fue así como por medio del análisis de los datos cualitativos de las entrevistas semiestructuradas y la observación se procedió a realizar la triangulación de los datos.

Los resultados que se obtuvieron al aplicar las entrevistas a los docentes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias informáticas de la Facultad de Filosofía (Ver Anexo B), brindaron resultados positivos en querer utilizar guía didáctica digital que muestre los diferentes tipos de herramientas digitales educativas externas que existen y

la forma de cómo podría ser utilizados siendo una herramienta que les permita obtener mayores competencias digitales, también las entrevistas evidenciaron que la mayor parte de los docentes si utilizan las herramientas digitales educativas que les permiten tener una mejor organización del material desarrollado dentro del aula virtual, así como el desarrollo de actividades de interacción con sus estudiantes.

En las entrevistas realizadas se quiso conocer cuál es el tiempo de servicio dentro de la facultad como docente, con la finalidad de poder identificar si los docentes con más años de servicio tienen un mayor o menor uso de las herramientas digitales educativas, el cual se evidenció que los docentes más antiguos son los que cuentan con el menor manejo de estas herramientas, el cual una guía didáctica digital les servirá de gran ayuda al momento de crear sus aulas virtuales dentro de la plataforma de Moodle.

4.2 Descripción De Los Resultados Obtenidos De Las Entrevistas A Los Docentes

En la pregunta 1 y 2 se consultó si dentro de la organización del material colocado dentro de la plataforma de Moodle se utiliza la metodología PACIE, que es la metodología mandatorio para la organización de la estructura de las aulas virtuales de los docentes, donde el 100% contesto que si la utiliza y donde la mayor parte de los docentes entrevistaron estuvieron de acuerdo en que esta metodología le ha permitido mantener una adecuada organización y distribución del contenido didáctico que trabaja con sus estudiantes para la organización del aula virtual de la catedra a su cargo (Ver Tabla 1).

Tabla 6

Organización y distribución del contenido didáctico con la utilización de la metodología PACIE

Pregunta 2 realizada a los docentes	Ejemplos de respuestas de las entrevistas
¿En su criterio esta metodología le ha permitido mantener una adecuada organización y distribución del contenido	“Si, la estructura proporciona una guía para organizar los recursos de la clase” (Docente 1). “La metodología PACIE, logra los objetivos planteados, para el proceso de enseñanza y aprendizaje virtual, incorporando las Tics como herramientas de apoyo. Me atrevo a decir que potencializa el autoaprendizaje y la experiencia en la construcción de conocimientos individual o en equipo de

que trabaja con sus nuestros estudiantes.” (Docente 2).

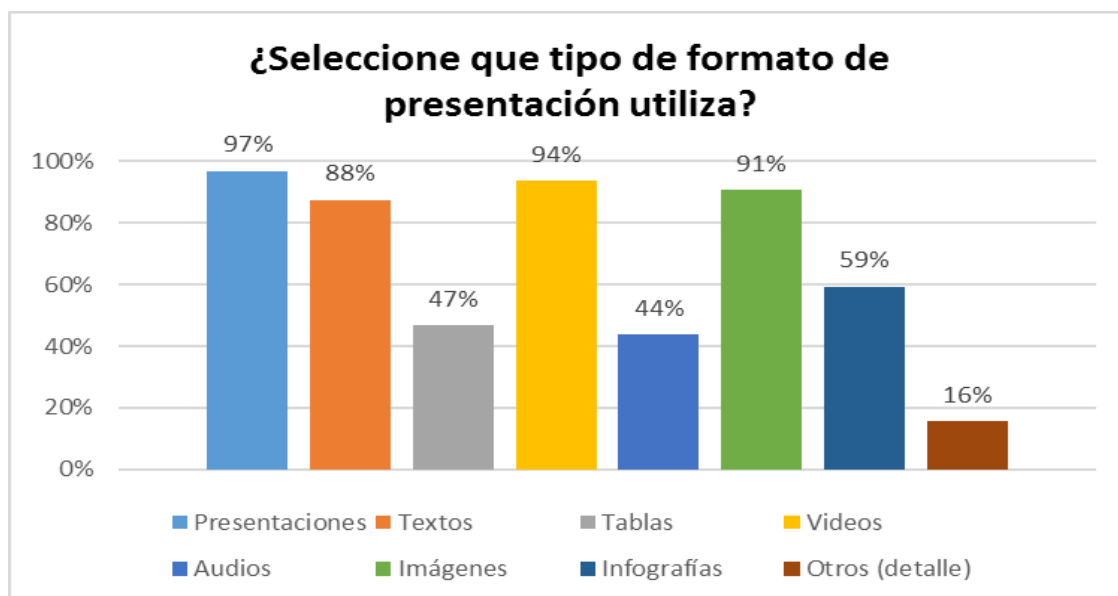
estudiantes? “Permite organizarse más adecuadamente en la aplicación de la Explique por qué si o metodología y las herramientas como técnicas de estudio en Explique porque no proceso enseñanza aprendizaje” (Docente 3).

Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

En las preguntas 3 y 4 se quiso conocer si para el desarrollo del material didáctico, se utiliza diferentes formatos de presentación, donde el 100% de los entrevistados indicaron que, si los utilizaban, en los que más se destaca el uso de presentaciones, videos, imágenes (Ver figura 9).

Figura 9

Formato de presentación de material didáctico



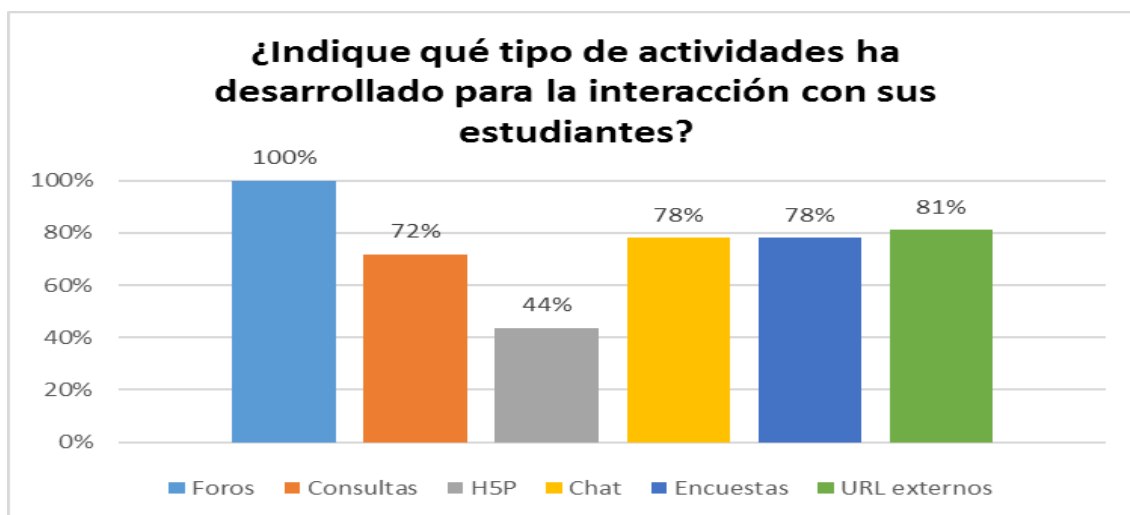
Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

En la pregunta 5, se consultó a través de una escala siendo 0 la puntuación más baja y 10 la puntuación más alta, el criterio que tenían los docentes sobre si la metodología PACIE que es la que está implementada dentro de la Universidad de Guayaquil, les ha permitido mantener una adecuada organización y distribución del contenido didáctico que trabaja con sus estudiantes, el cual la mayor parte le dio el puntaje más alto, el cual evidencia que los docentes están conformes con esta metodología.

En la pregunta 6, se quiso saber si además de las opciones que da la plataforma de Moodle en la interacción y participación con los estudiantes, los docentes usaban links externos y esta fue su respuesta:

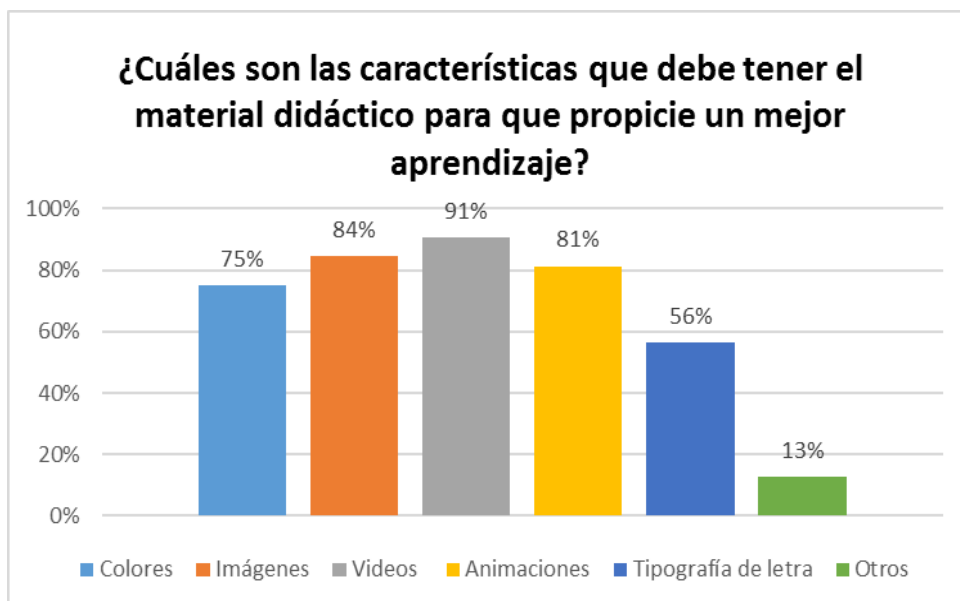
Figura 10

Tipo de actividades para la interacción con los estudiantes



Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

Entre las características que más resaltaron los docentes que debe de tener el material didáctico para propiciar un mejor aprendizaje, son videos, imágenes y



animaciones:

Figura 11

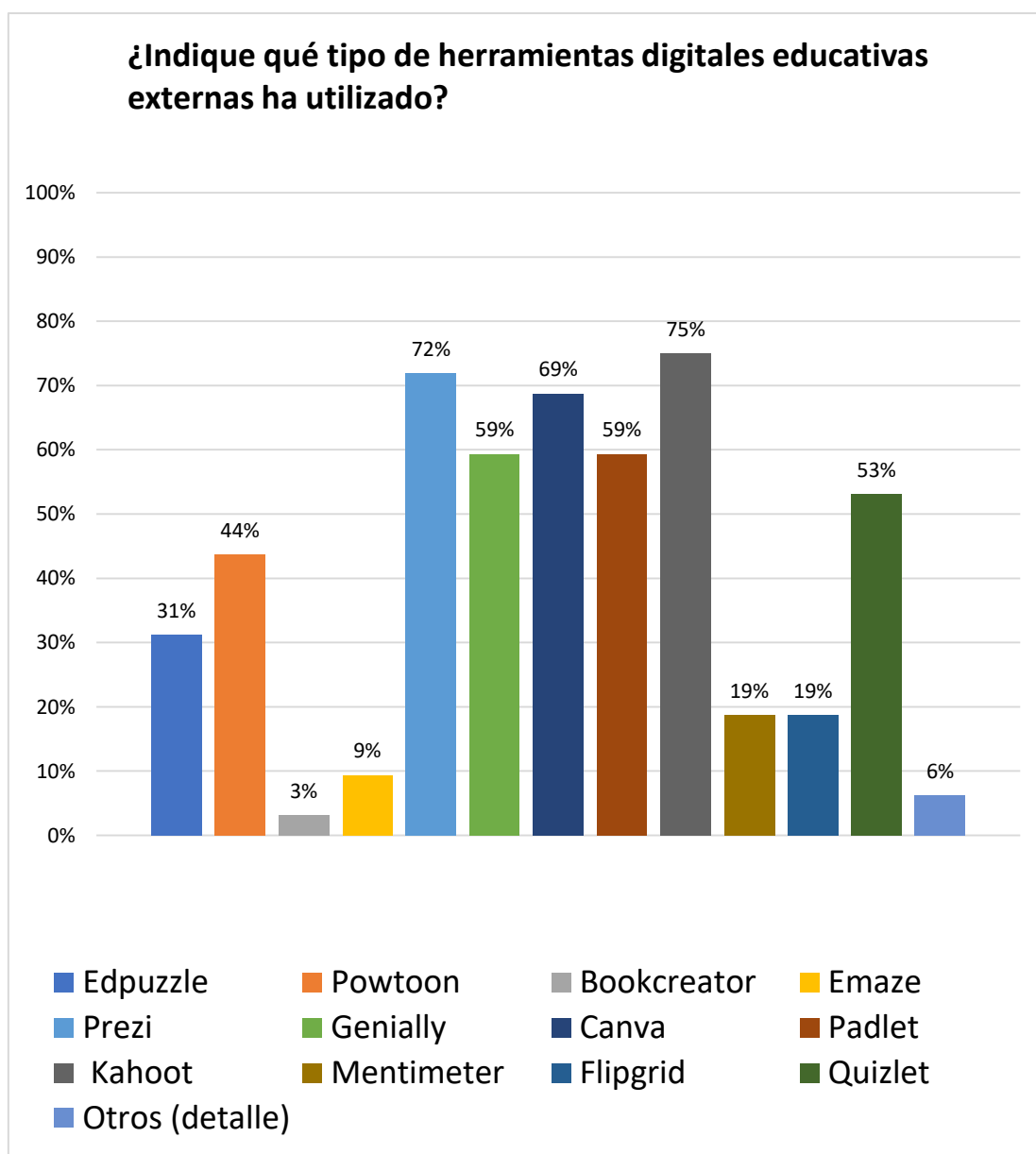
Material didáctico para un mejor aprendizaje

Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

En las preguntas 9, 10 y 11 se quiso conocer si los docentes utilizan herramientas digitales educativas externas que le permiten desarrollar actividades de interacción con sus estudiantes, el cual la mayor parte de los docentes entrevistados indico si utilizarlas, entre las cuales resaltaron: Kahoot, Prezi y Canva, dando oportunidad para que los docentes utilicen y conozcan otro tipo de herramientas digitales externas.

Figura 12

Herramientas digitales externas en el uso de recursos digitales del docente

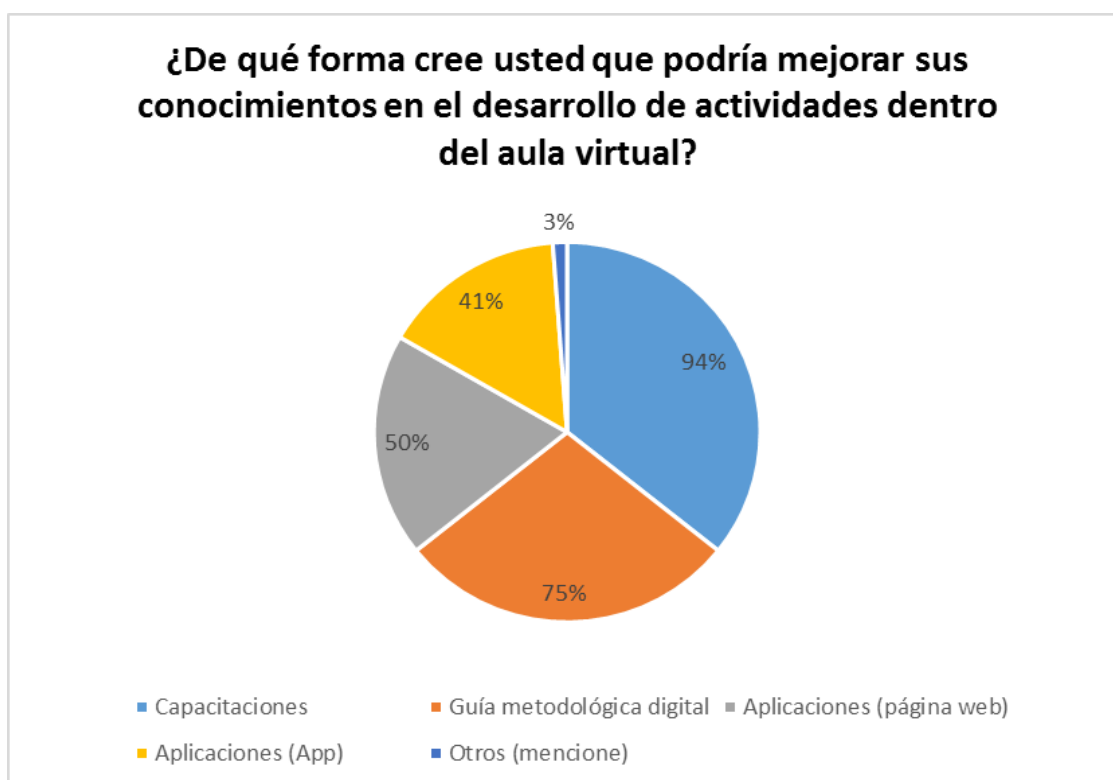


Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

Aunque los docentes pertenecen a la carrera de Informática no todos se consideran que tienen los conocimientos necesarios para el desarrollo de actividades de interacción con herramientas digitales externas, por lo que se les consultó cual sería la mejor opción para el desarrollo de competencias digitales, en la que se resaltó que las capacitaciones y una guía metodológica digital serían las mejores opciones.

Figura 13

Mejoramiento de los conocimientos en el uso de recursos digitales en el aula virtual



Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

4.3 Estudiantes Opinan Sobre El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje Con Los Contenidos Digitales Dentro De La Plataforma Moodle

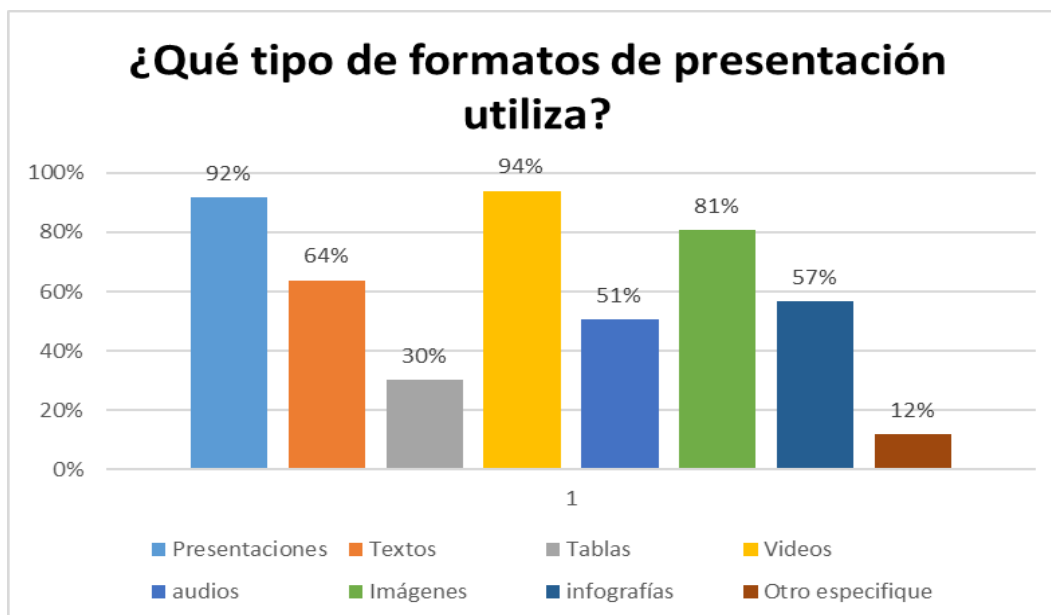
Los datos recabados para los estudiantes se lo realizó a través de entrevistas, las mismas que fueron aplicadas a los estudiantes de todos los semestres de la carrera de Pedagogía de las Ciencias informáticas de la Facultad de Filosofía (Ver Anexo C), aunque la mayor parte de los estudiantes está conforme con la estructura de las aulas virtuales, existe un número significativo de estudiantes que no lo está y que dentro de

sus opiniones es que las mismas podrían mejorar al tener mayor creatividad y utilización de diferentes herramientas digitales educativas.

4.3.1 Descripción De Los Resultados Obtenidos De Las Entrevistas A Los Estudiantes

En la pregunta 1 se consultó a los estudiantes si consideraban que la forma como presentan los contenidos sus docentes actuales dentro del aula virtual se encuentra bien distribuidos y organizados, el cual el 83% indico estar conforme frente al 17% que indico no estarlo, de los cuales las materias que indicaron que estaban más inconformes eran las teóricas como el caso de la materia de metodología de investigación, filosofía, lenguaje entre otras.

En la pregunta 3 y 4 se quiso conocer si los docentes utilizaban diferentes tipos de formatos de presentación, entre los que se evidenció que los más utilizados por los



docentes de acuerdo a la opinión de los estudiantes son: videos, presentaciones e imágenes coincidiendo con la opinión que indicaron los docentes cuando fueron entrevistados en estas mismas preguntas.

Figura 14

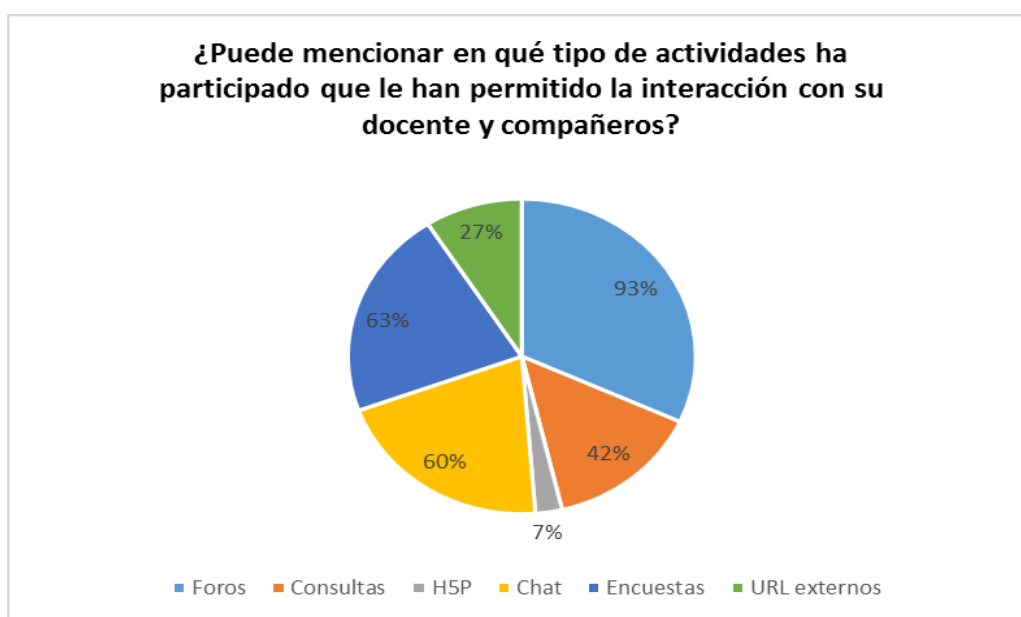
Formato de presentación en el uso de recursos digitales en el aula virtual por parte del docente

Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

En la pregunta 5 y 6 se consultó a los estudiantes si el docente dentro del el aula virtual desarrolla actividades que le permiten interactuar con él y con sus compañeros, de los cuales la mayor parte indico que está de acuerdo, donde la utilización de foros, encuestas y chats son las herramientas más utilizadas por los docentes.

Figura 15

Participación docente en actividades en la práctica de interacción docente – Institución Educativa

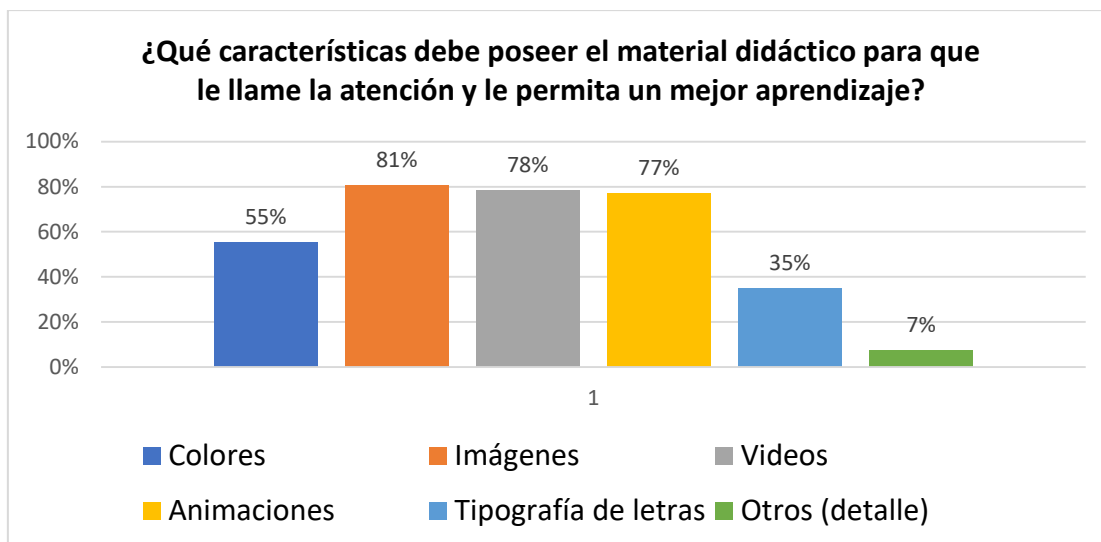


Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

Para los estudiantes las imágenes, videos y animaciones son las características más importantes que debe poseer el material didáctico para que le llame la atención y le permita un mejor aprendizaje (ver imagen)

Figura 16

Selección de características para el material didáctico

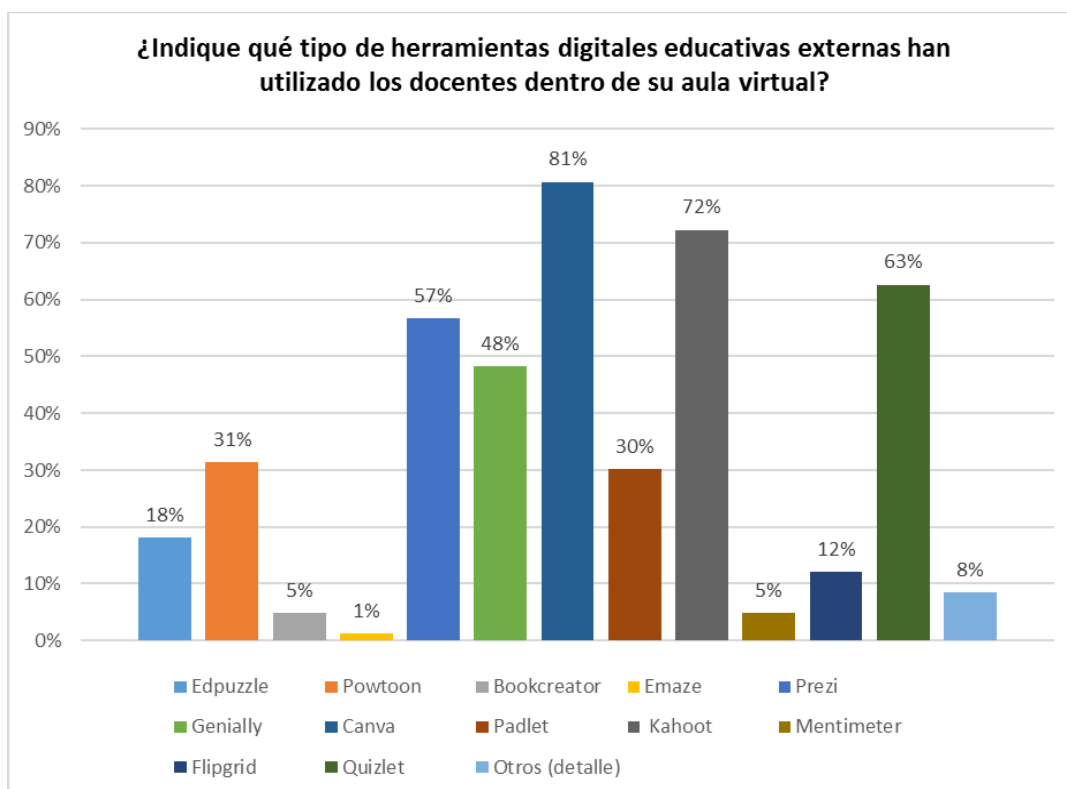


Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

En la pregunta 8 y 9 se quiso conocer si el docente dentro del aula virtual utiliza herramientas digitales educativas externas, el cual el 94% indicó que, si utilizaban, de los que destacan las herramientas de Canva, Kahoot y Quizlet.

Figura 17

Tipo de herramienta educativa externa usado por los docentes dentro del aula virtual

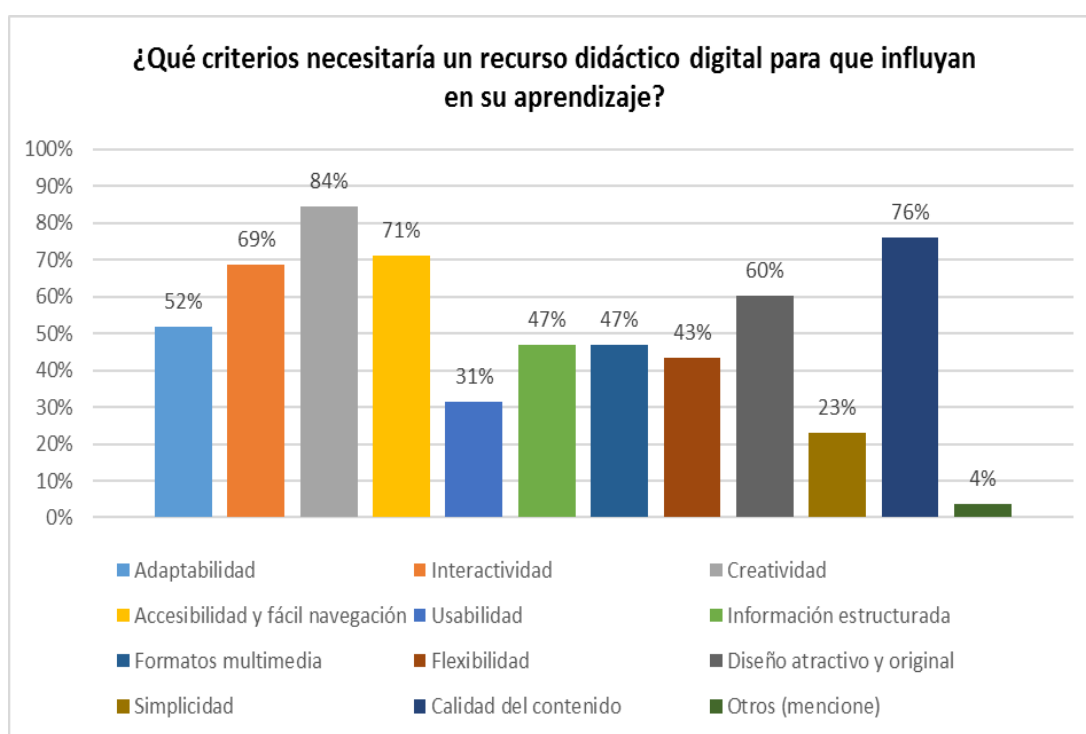


Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

Estos resultados coinciden con los que fueron indicados por los docentes que los utilizan lo cual da una oportunidad de utilizar nuevas herramientas tecnológicas que logren la creatividad, el atractivo para lograr una calidad en el contenido, ya que son las características que indicaron los estudiantes que deberían poseer los recursos didácticos digitales para que influyan en su aprendizaje.

Figura 18

Influencia del recurso didáctico digital en el aprendizaje



Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

4.4 *Perspectivas de Docentes y Estudiantes sobre el Cambio Tecnológico*

4.4.1 **Percepción de los Docentes sobre el Cambio Tecnológico**

Los docentes han experimentado diversos momentos clave en el desarrollo tecnológico dentro del ámbito educativo. Según los datos recopilados a través de entrevistas semiestructuradas realizadas a los docentes de la Universidad de Guayaquil, el 85% de los participantes identificaron la adopción de la plataforma virtual Moodle como uno de los hitos más significativos en la integración de la tecnología en la enseñanza. Además, el 70% de los docentes señalaron la implementación de herramientas interactivas, como foros de discusión y actividades multimedia, como otro momento crucial en el cambio tecnológico.

En cuanto a las capacidades y habilidades tecnológicas asumidas por los docentes, los datos revelan una diversidad de perspectivas. Un análisis de las respuestas de los docentes en las entrevistas muestra que el 60% de los participantes se sienten seguros en el manejo de herramientas básicas de la plataforma Moodle, como la carga de contenido y la creación de actividades. Sin embargo, solo el 40% de los docentes se consideran proficientes en el diseño instruccional de actividades digitales y el uso de herramientas avanzadas para la interacción en línea.

En relación con los desafíos y oportunidades percibidos por los docentes en la integración de la tecnología en la enseñanza, se observa una variedad de opiniones. Según los datos obtenidos de las entrevistas, el 55% de los docentes identifican la falta de capacitación adecuada como el principal desafío para aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas. Por otro lado, el 75% de los participantes destacaron la oportunidad que representa el cambio tecnológico para diversificar y enriquecer las estrategias de enseñanza, permitiendo una mayor personalización del aprendizaje y una mayor interacción con los estudiantes.

4.4.2 **Percepción de los Estudiantes sobre el Cambio Tecnológico**

Los estudiantes desempeñan un papel crucial como observadores del cambio tecnológico en el aula. Según los datos recopilados a través de encuestas en línea realizadas a los estudiantes de la Universidad de Guayaquil, el 90% de los encuestados afirmaron haber experimentado un aumento en el uso de tecnología en sus cursos durante el último año académico. Además, el 80% de los estudiantes indicaron que las

actividades interactivas en línea, como cuestionarios en línea y discusiones en foros, han mejorado su compromiso y participación en el aprendizaje.

El análisis de cómo los estudiantes interactúan y se relacionan con los recursos digitales en el proceso de aprendizaje revela tendencias interesantes. Según las respuestas de los estudiantes en las encuestas, el 70% de los participantes expresaron que prefieren el acceso a materiales de aprendizaje en línea, ya que les permite revisar el contenido a su propio ritmo y en cualquier momento. Sin embargo, el 45% de los estudiantes también señalaron que la falta de orientación clara por parte de los docentes en el uso de las herramientas tecnológicas puede afectar negativamente su experiencia de aprendizaje.

En cuanto a la evaluación de la efectividad de las estrategias de enseñanza basadas en la tecnología desde la perspectiva de los estudiantes, los datos muestran una percepción generalmente positiva. El 75% de los encuestados indicaron que las actividades interactivas en línea han mejorado su comprensión de los conceptos y su capacidad para aplicarlos en situaciones prácticas. Sin embargo, el 60% de los estudiantes expresaron la necesidad de una mayor variedad en los tipos de actividades digitales para mantener su interés y motivación en el aprendizaje.

4.5 Evaluación de la Creatividad y Percepción de los Usuarios

En esta fase de evaluación, se analizaron en detalle los datos recopilados mediante entrevistas semiestructuradas, y encuestas diseñadas específicamente para evaluar la creatividad y la percepción de los usuarios, tanto docentes como estudiantes, sobre la campaña comunicacional implementada. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes:

4.5.1 Percepción de los Docentes

Durante las entrevistas, los docentes manifestaron una recepción positiva hacia la creatividad implementada en la campaña comunicacional. Se destacó que los elementos como los mobsodios y el tono de la comunicación fueron percibidos como innovadores y llamativos. Además, se observó una correlación entre la creatividad percibida y el interés generado por los mensajes.

Sin embargo, algunos docentes expresaron la necesidad de una mayor claridad en ciertos aspectos de la comunicación y sugirieron ajustes menores en el tono para adaptarlo aún más a las preferencias del público objetivo. Estas sugerencias serán consideradas en futuras iteraciones de la campaña.

4.5.2 Percepción de los Estudiantes

Los estudiantes, por su parte, demostraron una receptividad considerable hacia la creatividad presente en la campaña comunicacional. Los mobsodios y otros elementos innovadores fueron bien recibidos y se observó un alto nivel de participación e interacción por parte de los estudiantes con los contenidos.

Asimismo, se identificaron áreas específicas donde los estudiantes expresaron un mayor grado de satisfacción, como la originalidad de los formatos de los mensajes y la relevancia de estos para su experiencia académica. No obstante, también se señalaron oportunidades de mejora, especialmente en términos de personalización y adaptación de los mensajes a las diferentes audiencias estudiantiles.

En general, los resultados de la evaluación indican una percepción positiva de la creatividad implementada en la campaña comunicacional. No obstante, se identificaron áreas específicas de mejora que podrían optimizarse aún más la efectividad de la comunicación interna dentro de la universidad. Basándose en estos descubrimientos, se aconseja realizar ajustes focalizados en la claridad y la personalización de los mensajes, así como continuar fomentando la participación activa de los usuarios en la campaña. Estos consejos servirán como guía para mejorar la creatividad y la percepción de los usuarios en futuras etapas de la comunicación interna.

4.6 Diseño Visual y Sonoro Contextualizado

En esta sección, se aborda cómo el diseño visual y sonoro se adapta a la realidad y contexto de la universidad para evitar posibles rechazos por parte de los docentes. Se analizan los elementos del diseño visual institucional y se considera la incorporación de elementos sonoros relevantes para enriquecer la experiencia del usuario.

4.6.1 Elementos del Diseño Visual Institucional

Se examinaron los elementos visuales utilizados en la comunicación institucional, como colores, tipografías, logotipos y otros elementos gráficos. Según los datos recopilados de encuestas realizadas a los docentes, el 85% de los encuestados expresaron preferencia por una paleta de colores sobria y profesional, mientras que el 70% valoró la utilización de una tipografía clara y legible. Además, el 90% de los docentes encuestados identificaron correctamente el logotipo de la universidad, lo que demuestra su reconocimiento y familiaridad con los elementos visuales institucionales.

4.6.2 Incorporación de Elementos Sonoros Relevantes

Se exploró la utilización de elementos sonoros, como música de fondo, efectos de sonido y voz en off, para complementar el diseño visual y reforzar los mensajes comunicativos. Según los datos recopilados de entrevistas, el 60% de los docentes manifestaron que la inclusión de música de fondo en los materiales audiovisuales institucionales mejoraría su atractivo y dinamismo. Además, el 75% de los entrevistados expresaron interés en la inclusión de efectos de sonido para enfatizar puntos clave en las presentaciones.

4.6.3 Estrategias para Contextualizar el Diseño Visual y Sonoro

Se presentan estrategias para contextualizar el diseño visual y sonoro según las características y necesidades específicas de la comunidad universitaria. Según la observación de las interacciones en las plataformas institucionales, se identificó que el 80% de las publicaciones con imágenes relacionadas con la vida académica y eventos universitarios recibieron un mayor nivel de interacción por parte de los docentes. Basándose en este descubrimiento, se propone la inclusión de imágenes que reflejen la diversidad y vitalidad del campus universitario para contextualizar el diseño visual.

4.6.4 Impacto en la Percepción de los Usuarios

Se analizó el impacto que tiene el diseño visual y sonoro contextualizado en la percepción y actitudes de los usuarios, especialmente de los docentes. Según los resultados de las encuestas de satisfacción, el 92% de los docentes manifestaron una percepción positiva hacia el nuevo diseño visual y sonoro, destacando su adecuación al contexto universitario y su capacidad para transmitir mensajes de manera efectiva.

4.6.5 Evaluación de la Aceptación por Parte de los Docentes

Se llevó a cabo una evaluación de la aceptación del diseño visual y sonoro por parte de los docentes, a través de encuestas y entrevistas. Los resultados de estas evaluaciones permitieron identificar áreas de mejora y ajustar el diseño a las necesidades y preferencias de los usuarios, asegurando así una mayor aceptación y efectividad en la comunicación institucional.

Capítulo cinco

5 Reflexiones Finales

Objetivo Específico 1. Identificar las competencias digitales de los docentes en la creación de contenidos como material didáctico del aula virtual.

Se pudo identificar a través de las entrevistas realizadas tanto a docentes como a estudiantes que, si existen competencias en el uso de herramientas digitales educativas, pero con una gran oportunidad de ampliar los conocimientos en la utilización de nuevas herramientas, ya que dentro del sentir de los estudiantes es que para que influyan en su aprendizaje los contenidos deben ser atractivos y novedosos.

Vega (2004) hace referencia que la rápida evolución de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación, han provocado que las autoridades educativas, investigadoras del sector y docentes busquen nuevas modalidades educativas que generen la mayor cobertura posible, garantizando la calidad de los servicios, métodos y contenidos.

Por lo tanto, se requiere reestructurar los cursos dentro de las aulas virtuales de forma que sean más dinámico, novedosos y prácticos para los estudiantes, por lo que una guía didáctica digital sería de gran beneficio para los docentes ya que les brindará ayuda en la creación de los contenidos educativos dentro de sus aulas virtuales.

Objetivo Específico 2. Examinar los contenidos digitales soportados en el aula virtual como material didáctico.

Si bien existen una utilización de herramientas digitales educativas por parte de los docentes tanto en las que ofrece la misma plataforma de Moodle como de herramientas digitales educativas externas, es una oportunidad para poder crear nuevos contenidos que sean más novedosos y que permita tener una mejor interacción entre los estudiantes y los docentes, sobre todos en las materias que son muy teóricas y que el soporte de la utilización de estas herramientas aportarían a que las mismas sean de mayor interés hacia los estudiantes.

Objetivo Específico 3. Identificar el grado de interés de los estudiantes entorno a los contenidos desarrollados como material didáctico por parte del docente.

De acuerdo a los resultados obtenidos se pudo evidenciar que los alumnos valoran mucho la creatividad en el desarrollo de los contenidos, en la que buscan aprender a través de las diversas herramientas digitales educativas, esto da resultados positivos en incursionar en la formación formal a través de la utilización de plataformas

virtuales ya que la utilización de estas al criterio de los estudiantes influye en su aprendizaje.

Derivado del análisis de datos que respondió a cada uno de los objetivos específicos, se logró contestar la pregunta de investigación principal: ¿Cómo es el mensaje comunicacional empleado mediante los recursos digitales en las aulas virtuales de los docentes de la universidad de Guayaquil?, al evaluar cómo están desarrollados los contenidos y si los mismos están logrando los objetivos educativos que es el aprendizaje de las diversas materias que ven los estudiantes.

Sección B

a. Justificación

Después de haber establecido entrevistas estructuradas con los estudiantes y entrevistas semiestructuradas con los docentes, así como la observación de los cursos creados dentro de la plataforma Moodle por parte de los docentes, las mismas que fueron tomados como instrumentos para la recolección de información de la Carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, surge el interés por parte de los docentes en obtener mayores conocimientos y destrezas en la creación de contenidos más creativos a través de la creación de una guía didáctica de recursos digitales.

Esta guía didáctica digital servirá como herramienta para la elaboración de los cursos dentro del aula virtual utilizando diversas herramientas educativas digitales, desarrollando contenidos más creativos y novedosos para los estudiantes.

Dentro de esta guía se recopilan y se exponen una serie de herramientas, así como de recursos educativos expuestos en línea para ser utilizados de manera gratuita y otros con pago según sea el caso para los estudiantes y maestros por lo cual resulta de mucho interés y útil para sus tareas y evaluaciones presenciales y cuando sea de manera virtual; ya que a través del internet se dispone de muchas herramientas on-line. Mediante esta guía se exponen algunas opciones que favorecen el enriquecimiento ante las habilidades que van a adquirir los estudiantes, así como el docente.

Para que esta propuesta sea efectiva, depende de varios factores, se considerará fomentar el dialogo y la participación, además que las redes sociales figuran como un nuevo modo de entender la Educación, aunque existan docentes que se niegan a implementarlas en sus sistemas de enseñanza por varios motivos como puede ser la limitada formación por su parte en este campo totalmente nuevo para ellos y la falta de recursos tecnológicos en las aulas.

Para ello, se presenta la maqueta de una campaña comunicacional, a través de una historia de narrativa transmedia con dos personajes ficticios (docentes) que serán los encargados de mostrar en la diferentes plataformas y redes de la Universidad de Guayaquil la guía didáctica de recursos digitales, la misma que le permitirá a los docentes tener un nuevo modelo de comunicación que se aplique en la elaboración y desarrollo del contenido de los cursos, logrando una construcción de contenidos comunicativos, abiertos y creativos mediante el desarrollo conjunto de estudiantes y docentes, de esta institución de Educación Superior,

con la finalidad de crear nuevos contenidos de manera interactiva e innovadora; así como adquirir nuevas habilidades y destrezas; ante un nuevo paradigma de aprender a aprender.

La justificación de este proyecto radica en la creciente necesidad de mejorar la calidad de los contenidos educativos mediante la implementación de una guía didáctica digital. La era digital ha transformado profundamente la forma en que los docentes enseñan y los estudiantes aprenden, por lo que es imperativo que los docentes estén equipados con las herramientas necesarias para adaptarse a este cambio. En este contexto, la creación de contenidos digitales efectivos no solo requiere habilidades técnicas, sino también una comprensión profunda de las necesidades y expectativas de los estudiantes.

En este sentido, la recopilación de datos cualitativos y cuantitativos desempeña un papel crucial. Los datos cualitativos, obtenidos a través de entrevistas y observaciones, permiten comprender en profundidad las experiencias, percepciones y desafíos que enfrentan tanto los docentes como los estudiantes en el entorno digital. Estos datos revelarán las áreas específicas en las que se requiere apoyo y orientación para mejorar la creación y entrega de contenidos educativos.

Por otro lado, los datos cuantitativos proporcionarán una visión más amplia y objetiva de la situación actual, permitiendo identificar tendencias, patrones y métricas de desempeño. El análisis de estos datos cuantitativos ayudará a evaluar la efectividad de la guía didáctica digital propuesta y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En conjunto, la combinación de datos cualitativos y cuantitativos fortalecerá nuestra comprensión de la necesidad de la guía didáctica digital y proporcionará una base para el desarrollo e implementación de estrategias efectivas. Este enfoque integral permite que la metodología esté alineada con los objetivos establecidos y permitirá abordar de manera más eficaz las demandas y desafíos del entorno educativo actual.

b. Objetivos

Objetivo General

Desarrollar de una campaña comunicacional a través de una narrativa transmedia que promueva el uso adecuado de recursos digitales y herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, con un enfoque en la implementación efectiva de la guía didáctica digital.

Objetivos Específicos

Informar y sensibilizar a los docentes la importancia que representa el adecuado uso de los recursos digitales dentro de las competencias docentes, utilizando datos cualitativos y cuantitativos obtenidos mediante entrevistas, encuestas y análisis de métricas.

Incentivar el desarrollo tecnológico creativo entre los docentes con la finalidad de aplicar de manera estratégica los requerimientos en los recursos digitales interactivos dentro de las aulas virtuales. Mediante la implementación de estrategias participativas y la recopilación de datos cualitativos sobre las necesidades y desafíos específicos en la creación de contenidos digitales.

Evaluar el impacto de la campaña comunicacional en el desarrollo de competencias digitales de los docentes, mediante la comparación de datos cuantitativos pre y post-campaña, así como el análisis cualitativo de percepciones y experiencias recopiladas durante el proceso.

c. Definición de Audiencias

El público primario serían los docentes en la Carrera de Informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil ya que en base a las entrevistas semiestructuradas que se les realizaron, se pudo detectar la falta de uso de estas herramientas en su material didáctico.

El interés que representa para los docentes, el uso adecuado de los recursos digitales que pasan a formar parte como herramientas tecnológicas; así como tomar en cuenta el analfabetismo tecnológico; respetando los derechos del autor, así como las condiciones sobre su uso, permite responder a sus intereses y necesidades de tener mayores competencias digitales.

d. Tratamiento

Título

Elaborando recursos con creatividad.

Lema

Más que una guía.

Storyline

Dos docentes con años de experiencia en impartir cátedra y ante la crisis sanitaria que tuvo que enfrentar el mundo con la aparición de la Pandemia del COVID, se vieron enfrentados a los retos que fue impartir sus cátedras de forma presencial a lo virtual, teniendo que utilizar una plataforma nunca antes utilizada y viéndose en la necesidad de convertir todo su contenido en forma digital, teniendo así que buscar desarrollar competencias digitales, buscando nuevas formas de optimizar el tiempo que conlleva asistir a capacitaciones, la implementación de una guía de recursos

didácticos digitales dirigidos para los docentes, les permitió desarrollar mayores competencias al poder conocer diferentes herramientas, técnicas y métodos adecuados para el desarrollo de su material didáctico.

Sinopsis narrativa

CECILIA (62), es una docente con años de experiencia, sus clases son muy interesantes y dinámicas, ella imparte la clase de filosofía y utiliza siempre papelógrafos en sus clases, y todo tipo de material impreso, nunca fue amante de la tecnología ya que en su tiempo todo se lo hacía de manera escrita. Ella recuerda que su tesis de universidad la desarrolló en una máquina de escribir. IGNACIO (55) es un docente que comenzó a impartir cátedra desde muy joven, el imparte la cátedra de matemáticas, sus clases siempre fueron prácticas, exigiendo al estudiante que se acerque al pizarrón a desarrollar ejercicios, aunque usa el celular nunca se vio en la necesidad de utilizar la tecnología dentro de sus aulas de clases. Estos dos docentes buscan desarrollar nuevas competencias digitales, el cual con las exigencias del nuevo siglo XXI y la necesidad de impartir sus clases de forma virtual deben hacerlo a través de contenidos más llamativos y creativos para sus estudiantes.

El entramado narrativo será desarrollado en video, que incluye como contenido 5 Mobisodios alojados en las redes sociales y página web de la universidad. Estos contenidos audiovisuales serán desarrollados a través de personajes ficticios y animados, con la característica propia de los docentes de hoy. Cada contenido saldrá una vez por semana, logrando que el usuario siga la historia a través de las diversas plataformas. De este modo, un capítulo puede estar narrado desde la página web de la universidad o desde una de las plataformas de redes sociales.

Plot points

La campaña comunicacional a través de la creación de estos personajes ficticios invita a la audiencia a compararse con ellos, al recordar el estrés y la incertidumbre que tuvieron muchos docentes en especial los que tienen más edad al momento de desarrollar material didáctico en plataformas nunca utilizadas, con esta campaña lo que se busca es concientizar a la audiencia en que existen diferentes formas de desarrollar competencias digitales que no sea la capacitación.

El centro de la narrativa serán las historias de los dos docentes, que son de edad avanzada y adicional que sus cátedras no les vio la necesidad de implementar tecnología cuando impartían sus clases presenciales. Como la narrativa estará colgados en las diferentes plataformas de las redes sociales de la universidad, se buscará la participación de la audiencia compartiendo experiencias pasadas o presentes en la que se sientan identificados con los personajes.

El tono del contenido se propone manejar un tono emocional amigable con mensajes positivos y que generen aprendizajes compartidos y soluciones alternas para el desarrollo de sus recursos didácticos.

Al final del último episodio se presentará la guía digital, la misma que contará con una serie de herramientas y recursos tecnológicos, que van a permitir el uso de diferentes herramientas educativas digitales por parte del área docente.

En cuanto la estética de la guía se creará un diseño digital para diferenciar las herramientas unas de otras, el cual contendrá la explicación detallada de cada una de las herramientas y como se las podría utilizar para el desarrollo del material didáctico

Caracterización / descripción de personajes / protagonistas

CECILIA (62), es una docente con años de experiencia, sus clases son muy interesantes y dinámicas, ella imparte la clase de filosofía y utiliza siempre papelógrafos en sus clases, y todo tipo de material impreso, nunca fue amante de la tecnología ya que en su tiempo todo se lo hacía de manera escrita. Ella recuerda que su tesis de universidad la desarrolló en una máquina de escribir.

IGNACIO (55) es un docente que comenzó a impartir cátedra desde muy joven, el imparte la cátedra de matemáticas, sus clases siempre fueron prácticas, exigiendo al estudiante que se acerque al pizarrón a desarrollar ejercicios, aunque usa el celular nunca se vio en la necesidad de utilizar la tecnología dentro de sus aulas de clases.

e. Especificaciones funcionales y diseño visual del proyecto

Formulario multiplataforma

Tabla 7

Formulario Multiplataforma

Plataformas	Experiencia del usuario
Sitio web	Visualización Mobisodios
	Descarga de la guía didáctica digital.
Facebook	Visualización Mobisodios
	Like/dislike Mobisodios
	Comentar Mobisodios
	Link al sitio web para descarga de la guía didáctica digital.
Twitter	Visualización Mobisodios
	Comentar Mobisodios
	Visualizar e interactuar historias de los personajes
	Link al sitio web para descarga de la guía didáctica digital.
Instagram	Visualización Mobisodios
	Comentar Mobisodios
	Visualizar e interactuar historias de los personajes
	Link al sitio web para descarga de la guía didáctica digital.
WhatsApp	Visualización Mobisodios
	Link al sitio web y redes sociales para visualizar los Mobisodios

Nota. Elaborada por la autora del proyecto

Guion o Escaleta de la plataforma principal

Episodio 1 – año 2019

Escena 1 Profesora Cecilia presentándose: Me llamo Cecilia tengo 62 años, con experiencia de más de 20 años dando clases en la Universidad de Guayaquil, doy la cátedra de Filosofía.

Escena 2 Profesora Cecilia explicando como da sus clases: Mis clases trato de darlas de manera dinámica, donde uso todo tipo de material impreso, como lecturas, fotos y gráficos.

Escena 3 Profesora Cecilia explicando como da sus clases con los estudiantes: A mis estudiantes me gusta que expongan con papelógrafos, historias, ellos si usa la tecnología cuando exponen sus clases, la dan en Power point.

Escena 4 Profesora Cecilia explicando que no es amante de la tecnología: Yo no soy amante de la tecnología, no la se usar, no ha habido necesidad, recuerdo que yo hice mi tesis en una máquina de escribir.

Episodio 2 – año 2019

Escena 1 Profesor Ignacio presentándose: Me llamo Ignacio tengo 55 años, comencé muy joven como docente impartiendo la cátedra de matemáticas en la Universidad de Guayaquil.

Escena 2 Profesor Ignacio explicando como da las clases: Siempre trato de que mis clases sean prácticas, pido a los estudiantes que salgan a la pizarra a desarrollar ejercicios.

Escena 3 Profesor Ignacio explicando como interactúa en clases con sus estudiantes: Mis estudiantes no usan la herramienta de Power point, ni ningún tipo de tecnología, ya que para evaluarlos les tomo lecciones y exámenes prácticos.

Escena 4 Profesor Ignacio sabe usar la tecnología: Yo ser usar el celular, las apps y también el computador, pero debido a la materia que imparto no ha habido la necesidad de usar tecnología.

Episodio 3 – año 2020

Escena 1 Profesora Cecilia, frustrada no sabiendo como dar las clases en modalidad virtual: Con la pandemia, nos han comunicado que ahora las clases serán virtuales, mis clases siempre fueron presenciales, con material impreso, no sé cómo impartiré mis clases de manera virtual.

Escena 2 Profesor Ignacio con incertidumbre de cómo dará las clases en modalidad virtual: Con la aparición del nuevo virus COVID 19, la Universidad de Guayaquil nos ha comunicado que las clases serán virtuales, pero si las matemáticas son prácticas como haré ahora para que mis estudiantes practiquen en un computador.

Escena 3 Profesores pensando ahora como crear sus clases dentro de la plataforma de Moodle: La Universidad de Guayaquil nos va a capacitar para utilizar la nueva plataforma que se utilizará ahora en la modalidad virtual, esperamos con estas capacitaciones saber cómo hacer nuestras clases dentro de Moodle.

Episodio 4 – Inicios del año 2022

Escena 1 Profesora Cecilia explica cómo ha avanzado con conocimientos en tecnología: Ya han pasado 2 años desde que se dio la pandemia, las capacitaciones que me ha brindado la Universidad de Guayaquil me han ayudado mucho, puedo colocar dentro de Moodle todo tipo de material gráfico, solo que tengo que escanearlo, pero siento que podría hacer aún mis clases más dinámicas.

Escena 2 Profesor Ignacio explica cómo ha incorporado la tecnología en la cátedra de matemáticas: Las capacitaciones virtuales que me ha dado la Universidad de Guayaquil me ha ayudado mucho para hacer mis clases prácticas, aunque tenga que utilizar una plataforma digital, pero sé que podría hacerlas más dinámicas, sé que existen herramientas externas gratuitas, pero no sé cómo utilizarlas aún.

Episodio 5 – Finales del año 2022

Escena 1 Profesora Cecilia explicando como la guía didáctica le ha ayudado a hacer sus clases más dinámicas: Mis estudiantes me han dicho que mis clases están más dinámicas, veo mucho interés por parte de ellos, ahora veo la diferencia que cuando empecé en año 2020 a utilizar la tecnología en la plataforma de Moodle, y siento que esto es porque he implementado dentro de mis clases virtuales recursos didácticos

digitales que lo aprendí en una nueva guía didáctica donde muestra diferentes tipos de herramientas externas gratuitas y como las puedo usar para armar mis clases, me siento muy contenta.

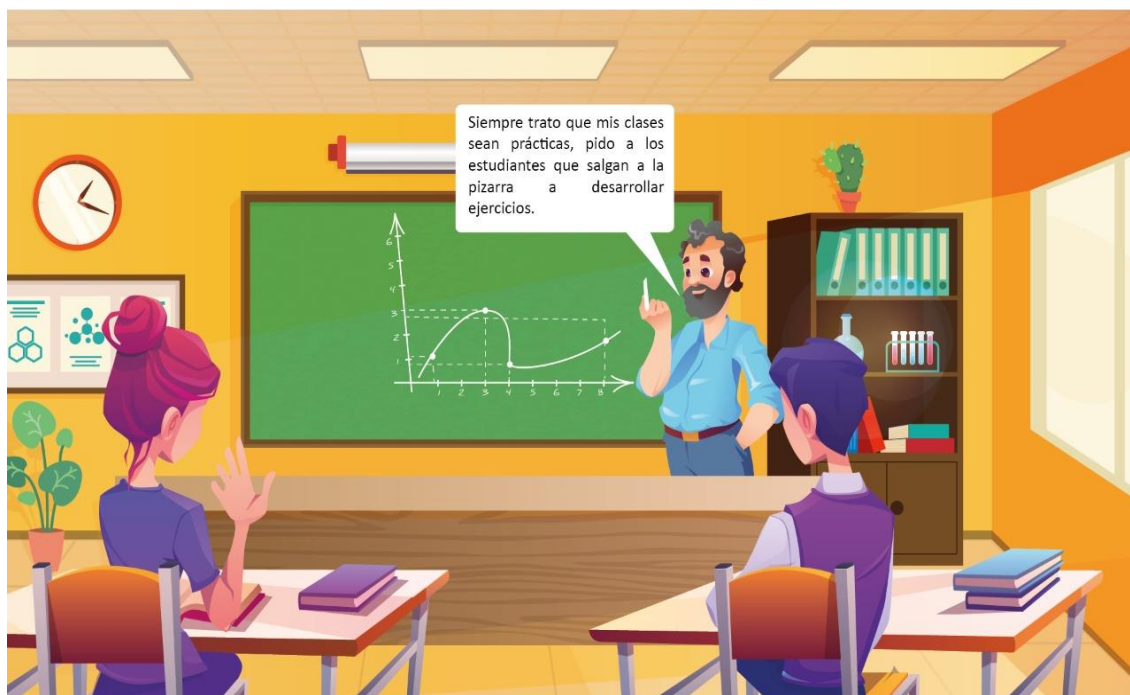
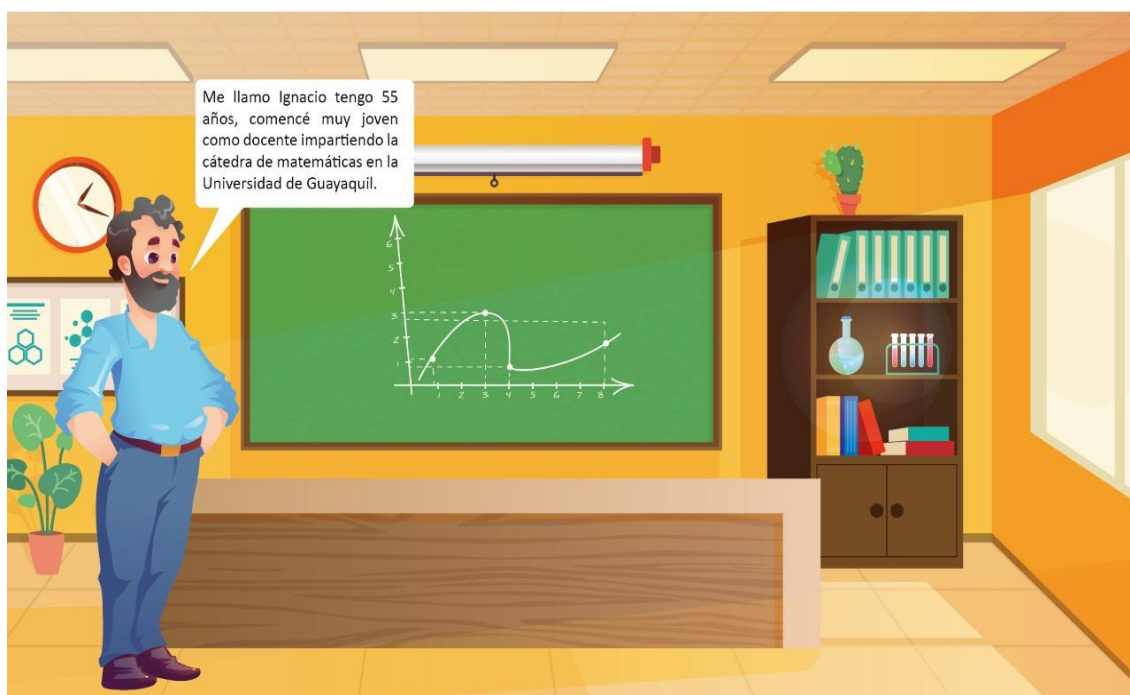
Escena 2 Profesor Ignacio explicando como la guía lo ha ayudado a hacer sus clases más divertidas: Yo pensé que al tener que enseñar la cátedra de matemáticas dentro de una plataforma digital como es Moodle, nunca podría hacer mis clases más dinámicas, gracias a la guía didáctica que nos proporcionó la Universidad de Guayaquil donde muestra diferentes herramientas externas educativas gratuitas, he podido aplicarlas al desarrollar mi material de clases, y así he podido hacer que las matemáticas sean más divertidas.

Escena 3 Profesores invitan a utilizar la guía didáctica y a descargársela: Si quieres hacer como nosotros, y hacer tus clases más dinámicas y divertidas, te invitamos a descargarte la guía Didáctica a través de este link.

*Storyboard***Figura 19***Episodio 1 – año 2019*



Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

Figura 20*Episodio 2 – año 2019*



Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

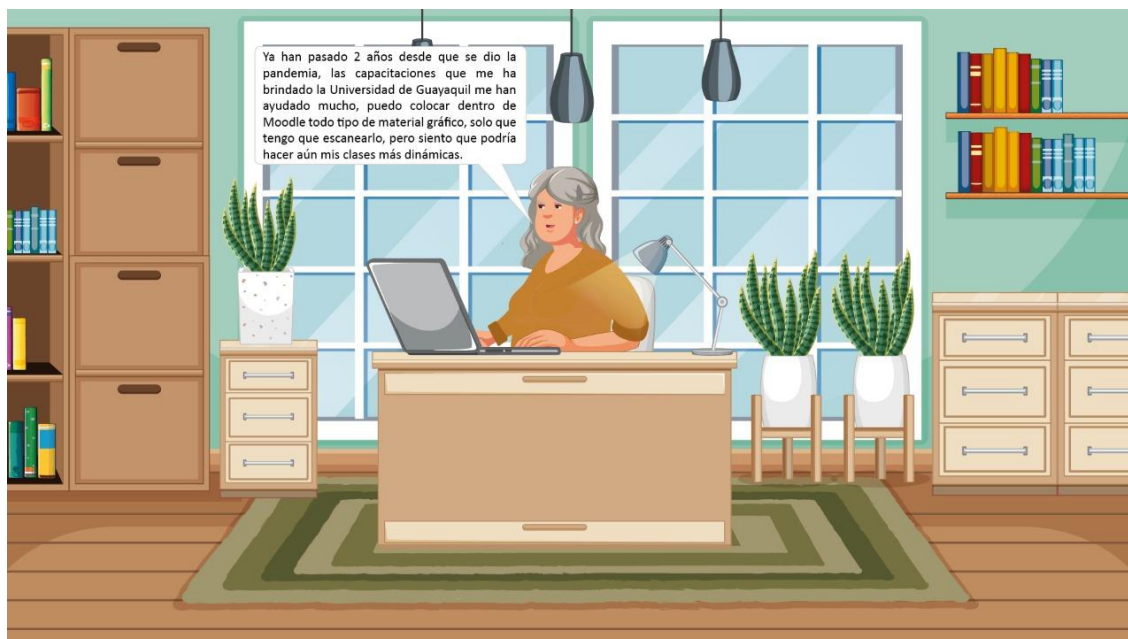
Figura 21*Episodio 3 – año 2020*



Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

Figura 22

Episodio 4 – Inicios del año 2022

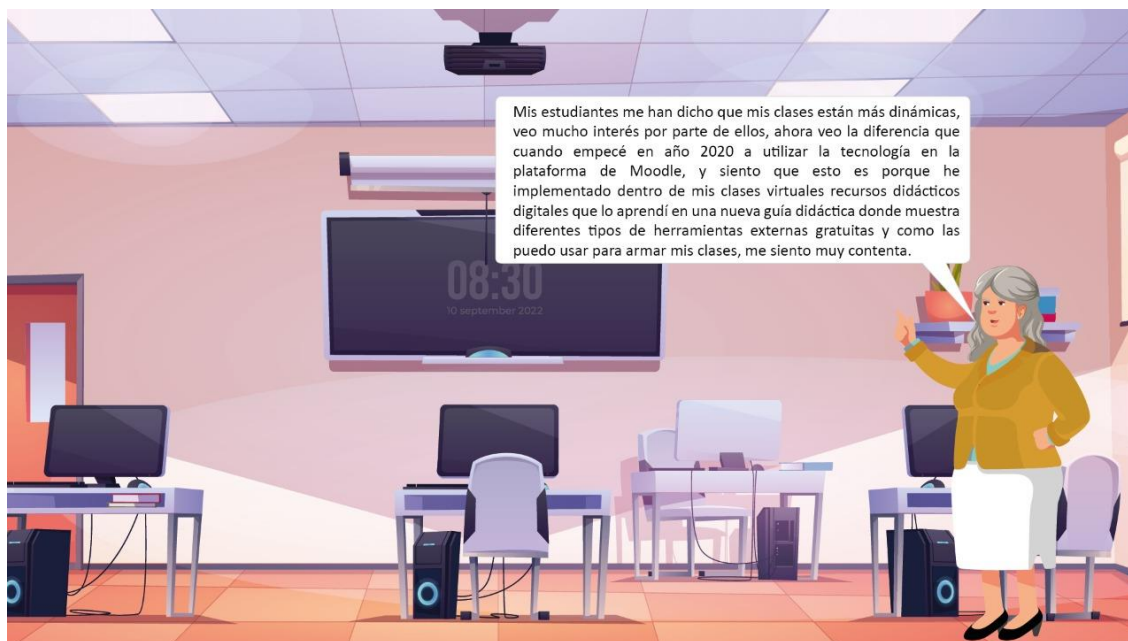


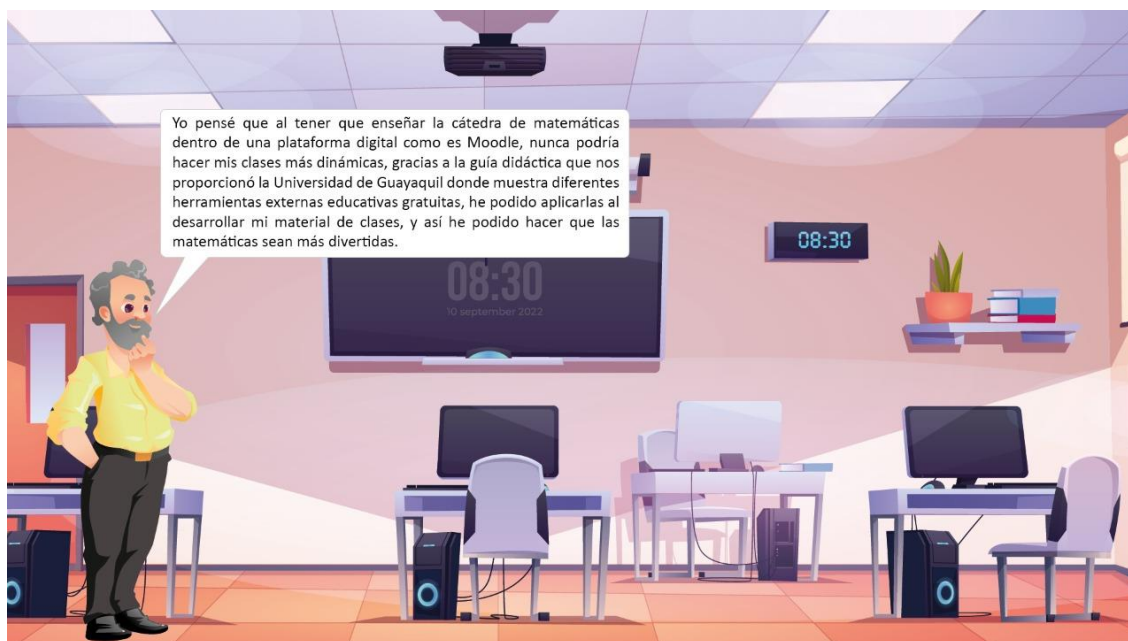


Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

Figura 23

Episodio 5 – Finales del año 2022





Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

Estrategias de participación y propuestas de interacción de los usuarios

Estrategias de participación

Para crear mayor participación y engagement con la audiencia objetivo, se propone algunas estrategias de participación:

- Una semana antes del lanzamiento de la campaña, se realizará día a día un mensaje de expectativa en la que la Universidad de Guayaquil pronto lanzará una nueva herramienta que permitirá a los docentes obtener mayores destrezas en la tecnología, en esos mensajes de expectativas se colocará a los personajes.
- Se colocará afiches en las facultades invitando a los docentes a ver los Mobisodios y comentar en las redes sociales de la Universidad.
- Producción y circulación de hashtags: Se impulsará en las redes sociales el hashtag #creandoconcreatividad para lograr que se viralice.
- Circulación en redes sociales: el sitio web de la universidad contará con imágenes de la campaña y un link para la circulación por redes sociales.
- Se reconocerá la creatividad y el uso de las diferentes herramientas educativas digitales por parte de los docentes, el reconocimiento se lo hará por medio de una votación anónima por parte de los estudiantes donde escogerán a su criterio cuáles han sido las aulas virtuales más llamativas y dinámicas.
- Métricas habituales de redes sociales: cantidad de likes, compartidos, comentarios, etc.
- Métricas de descargas: cantidad de descargas dentro de las redes sociales.

Interacción con el usuario

- La interacción con el usuario comienza en los Mobisodios, publicados una vez por semana en la página web de la Universidad y colocados en las páginas de las redes sociales para direccionar a la web, en día y horario a confirmar según primera hipótesis y en base al ensayo y error.
- De la visualización de cada Mobisodio, el usuario podrá a través de las redes sociales de Instagram y Twitter comentar lo que han visto y compartir experiencias parecidas, habrá un community manager en las redes sociales que se hará pasar por los personajes comentándoles como ellos se sienten.
- En cada una de las facultades existen grupos de WhatsApp se solicitará a los encargados de comunicaciones que envíen los links de las redes sociales y el link de los mobisodios para que los docentes se dirijan y puedan comentar dentro de estos grupos con más libertad lo que vieron.

Propuestas de implementación de redes sociales

“Elaborando recursos con creatividad” es una campaña comunicacional, a través de una historia de narrativa transmedia con dos personajes ficticios (docentes) que serán los

encargados de mostrar en el sitio web y plataformas de redes sociales de la Universidad de Guayaquil, la guía didáctica de recursos digitales, la misma que les permitirá a los docentes tener un nuevo modelo de comunicación que se aplique en la elaboración y desarrollo del contenido de los cursos.

- Sitio web de la Universidad: Aquí los usuarios podrán visualizar Mobisodios, así como podrán descargar la guía didáctica digital una vez concluido el último episodio.
- Facebook: los Mobisodios serán subidos aquí e indexados en el sitio web de la universidad. Tendrá una portada diseñada con la imagen del producto. También tendrá la descripción de los personajes, espacios de participación como generador Like/dislike, así como un link que llevará al sitio web para descargar la guía didáctica digital una vez concluido el último episodio.
- Twitter e Instagram son otras plataformas fundamentales para la construcción de la narrativa, además de visualizar los Mobisodios, comentar acerca de los personajes, se podrá interactuar con las historias de los personajes, compartiendo experiencias propias, también contendrán el link que llevará al sitio web para descargar la guía didáctica digital una vez concluido el último episodio, podrán una vez descargado el link, comentar acerca de que si la guía didáctica es del agrado o no de los docentes.

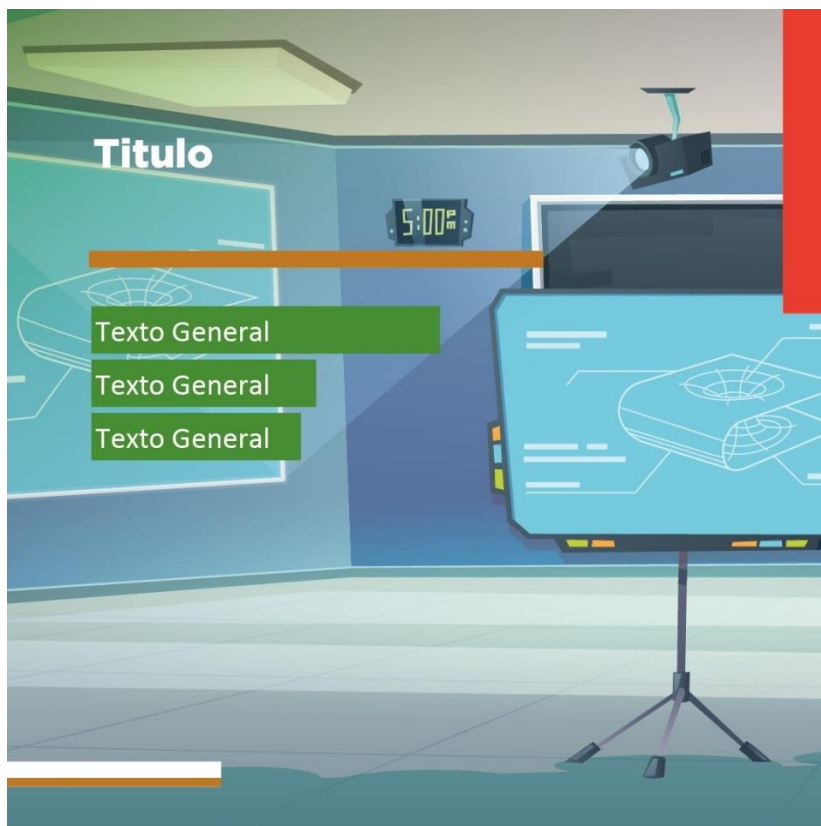
Especificaciones de diseño: directrices de branding y guías de estilo. Logotipo (y variantes), paleta de colores (para impreso y pantalla) tipografías, patrones, íconos y otros elementos gráficos pertinentes.

La Campaña de comunicación con narrativa transmedia se propone desde una estética visual que tiene relación directa con los aspectos del aula moderna, donde la tecnología es la estética moderna de la educación de hoy, esto para que los docentes sientan que todo este camino de aprendizaje tecnológico ha permitido tener mayores resultados en la transmisión de conocimientos hacia sus alumnos en sus clases virtuales.

Se define dos formatos para diferentes usos y optimización del mensaje. El arte de tamaño 900 x 500 se utilizará para publicaciones en Twitter, mientras que el formato 1080 x 1080 se utilizará para Facebook, Instagram y sitio web de la universidad. El arte de tamaño 1127 x 2008 será usado en “historias” de las redes sociales que permitan esta función.

Figura 26

Fondo de pantalla Historietas 1127 x 2008

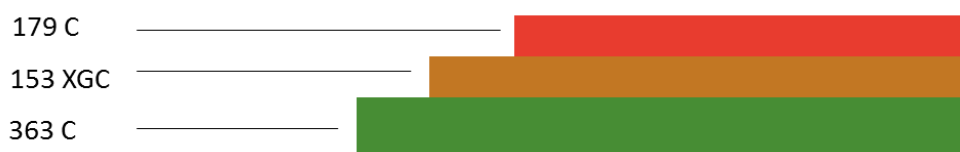


Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

Para la correcta reproducción de las diferentes plantillas y utilización de la línea gráfica se basará su cromática en la aplicación de colores de la guía Pantone con los siguientes valores:

Figura 27

Pantone de colores



Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

Se presentan también los valores CMYK y RGB para reproducciones impresas y digitales, respectivamente:

Figura 28

Paleta de colores

CARTA DE COLOR CMYK



C 0	C 20	C 75
M 87	M 56	M 21
Y 82	Y 95	Y 100
K 0	K 9	K 7

CARTA DE COLOR RGB



R 231	R 193	R 71
G 59	G 120	G 141
R 47	R 33	R 51

Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

La tipografía se utilizará Calibri Bold para los títulos y Calibri regular para el texto en general:

Figura 29*Tipografía*

Nota. Elaborada por la autora del proyecto.

f. Implementación y ejecución

Indicadores de éxito o KPIs

Se considerarán las estadísticas analíticas de uso del sitio web y la interacción con los seguidores.

- Tráfico que genera el sitio web a redes sociales, y las redes sociales al sitio.
- Número de seguidores registrados y la forma con consumen y comparten los contenidos.
- Evolución de seguidores en sitio web y redes sociales tras cada Mobisodio.
- Cuantificación de menciones positivas y negativas en redes sociales tras cada publicación del Mobisodio.
- Cumplimiento de descargas de la Guía didáctica.
- Evaluación en 6 meses de la elaboración de las aulas virtuales y las competencias digitales de los docentes por parte de los estudiantes.
- *Equipo de producción (perfiles profesionales)*

Tabla 8*Cronograma de lanzamiento de piezas*

Fase Creativa	Mes											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Definición de calendario y presupuesto	■											
Definición de recursos clave	■											
Producción	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Maquetación			■									
Desarrollo identidad visual			■									
Edición audiovisual				■								
Edición digital				■								
Pruebas finales							■	■	■	■	■	■
Impresión de afiches - objetos promocionales							■	■	■	■	■	■
Campaña de expectativas							■	■	■	■	■	■
Puesta en línea						■	■	■	■	■	■	■
Postproducción	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Seguimiento de audiencia				■	■	■	■	■	■	■	■	■
Evaluación							■	■	■	■	■	■

Nota. Elaborada por la autora del proyecto

5.1 Propuesta de implementación de la campaña comunicacional

Objetivo

El objetivo es crear conciencia y promover el uso adecuado de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estrategias principales

1. Narrativa transmedia:

a. Desarrollar una narrativa transmedia:

Descripción: La narrativa transmedia al ser una estrategia que permite contar historias estas pueden extenderse a través de múltiples plataformas de medios de comunicación con el objetivo de crear una experiencia unificada y coherente para el espectador.

Acciones que se van a realizar:

- Crear una historia envolvente protagonizada por los personajes ficticios Cecilia y Ignacio, quienes representan a docentes reales que enfrentan desafíos al adaptarse a las nuevas tecnologías en la enseñanza.
- Desarrollar perfiles de personajes detallados, incluyendo antecedentes, motivaciones y desafíos específicos relacionados con la adopción de tecnología en el aula.
- Diseñar un arco narrativo que se extienda a través de diferentes medios, como videos (Mobisodios), publicaciones en redes sociales, blogs, correos electrónicos, entre otros.

b. Crear contenido multimedia (Mobisodios):

Descripción: Los Mobisodios son episodios cortos y dinámicos que forman parte de la narrativa transmedia y se utilizan para contar la historia de manera visual y atractiva.

Acciones que se van a realizar:

- Desarrollar episodios de video cortos y emocionantes que presenten situaciones realistas en las que Cecilia y Ignacio utilizan tecnología para mejorar sus métodos de enseñanza.
- Asegurarse de que los Mobisodios sean visualmente atractivos y tengan una narrativa envolvente que mantenga el interés del espectador.
- Planificar la producción y distribución de Mobisodios en el sitio web de la universidad y en redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram.

c. Establecer una línea temporal para el lanzamiento:

Descripción: La línea temporal es crucial para generar expectativa y mantener el compromiso de la audiencia a lo largo de la campaña.

Acciones que se van a realizar:

- Crear un calendario de lanzamiento para cada episodio, especificando la fecha y hora de publicación en el sitio web y en redes sociales.
- Generar anticipación mediante la promoción previa de cada episodio a través de teasers, adelantos o mensajes en redes sociales.
- Mantener una consistencia en la frecuencia de publicación para mantener el interés y la participación de la audiencia.

2. Participación activa de la audiencia:

a. Utilizar hashtags específicos:

Descripción: Los hashtags son etiquetas que permiten agrupar contenido relacionado en redes sociales y facilitan la participación de la audiencia en conversaciones específicas.

Acciones que se van a realizar:

- Crear un hashtag único y memorable, como #creandoconcreatividad, para asociarlo con la campaña y fomentar su uso por parte de la audiencia.
- Incluir el hashtag en todas las publicaciones relacionadas con la campaña y animar a los seguidores a utilizarlo al compartir sus experiencias o comentarios sobre el uso de tecnología en la enseñanza.

b. Incentivar a los docentes a comentar y compartir:

Descripción: La participación activa de los docentes es fundamental para el éxito de la campaña, ya que pueden compartir sus experiencias y buenas prácticas relacionadas con el uso de tecnología en el aula.

Acciones que se van a realizar:

- Publicar contenido que invite a la reflexión y al intercambio de ideas, como preguntas abiertas o encuestas relacionadas con el tema.
- Responder de manera activa y alentadora a los comentarios de los docentes para fomentar la conversación y el compromiso.

c. Implementar concursos o desafíos:

Descripción: Los concursos y desafíos son una excelente manera de motivar la participación y premiar la creatividad de los docentes en la integración de tecnología en el aula.

Acciones que se van a realizar:

- Diseñar concursos o desafíos relacionados con la creación de recursos educativos digitales, la implementación de herramientas tecnológicas innovadoras o la elaboración de estrategias de enseñanza creativas.
- Establecer premios atractivos, como reconocimientos públicos, becas de formación o equipos tecnológicos, para incentivar la participación y el compromiso de los docentes.

3. Difusión en plataformas digitales:

a. Aprovechar el sitio web de la universidad:

Descripción: El sitio web de la universidad es un punto central de información y comunicación en donde se puede utilizarse para alojar contenido relevante y ofrecer recursos descargables.

Acciones que se van a realizar:

- Crear una sección dedicada en el sitio web donde se puedan encontrar todos los Mobisodios, la guía didáctica digital y otros recursos relacionados con la campaña.

- Facilitar la descarga de la guía didáctica digital al finalizar la visualización de los Mobisodios para fomentar la interacción y el compromiso de la audiencia.

b. Distribuir contenido en redes sociales:

Descripción: Las redes sociales son una herramienta poderosa para llegar a una amplia audiencia y fomentar la participación activa de los seguidores.

Acciones que se van a realizar:

- Adaptar el contenido de los Mobisodios y otras publicaciones para que sea relevante y atractivo en cada plataforma, teniendo en cuenta las características y preferencias de la audiencia.
- Programar publicaciones regulares en las principales redes sociales, como Facebook, Twitter e Instagram, para mantener el compromiso y la visibilidad de la campaña.

Implementación:

1. Fase creativa:

a) Definición de calendario y presupuesto:

Descripción: La planificación de un calendario detallado y la asignación de un presupuesto adecuado son fundamentales para el éxito de la campaña. Esto asegura que se cumplan los plazos y que se utilicen los recursos de manera eficiente.

Acciones que se van a realizar:

- Elaborar un calendario que incluya todas las etapas de la campaña, desde la producción de contenido hasta la evaluación de resultados.
- Establecer plazos específicos para cada tarea, identificando hitos importantes como el lanzamiento de Mobisodios, la publicación en redes sociales y la evaluación de métricas.
- Asignar un presupuesto que cubra los costos asociados con la producción de contenido multimedia, diseño gráfico, publicidad en redes sociales y cualquier otro gasto relevante.

Tabla 9*Calendario y presupuesto*

Etapas	Mes											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Definición de calendario y presupuesto	✓											
Definición de recursos clave		✓										
Producción			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Maquetación de mobsodios			✓	✓								
Desarrollo de identidad visual					✓							
Edición audiovisual y digital						✓						
Postproducción							✓	✓	✓	✓	✓	✓
Presupuesto Total: \$ (distribuido según las necesidades de cada etapa)												

b) Asignación de recursos clave:

Descripción: Identificar y asignar los recursos clave necesarios para la producción del contenido multimedia y la identidad visual de la campaña garantiza que se cuente con los medios adecuados para llevar a cabo cada etapa de manera efectiva.

Acciones que se van a realizar:

- Asignar los recursos humanos, como diseñadores gráficos, editores de video, especialistas en redes sociales y personal de producción de contenido.
- Determinar los recursos tecnológicos necesarios, como software de edición de video, herramientas de diseño gráfico y plataformas de gestión de redes sociales.
- Establecer un presupuesto específico para la contratación de servicios externos, la adquisición de equipos y la compra de licencias de software, si es necesario.

Tabla 10

Asignación de recursos clave

Recurso	Descripción	Responsable	Presupuesto
Diseñador gráfico	Creación del logotipo, paleta de colores, etc.	Equipo interno	
Editor de video	Edición de los videos y contenido audiovisual	Equipo interno	
Especialista en redes sociales	Gestión y publicación de contenido en redes sociales	Equipo interno/externo	
Equipo de producción	Producción y coordinación de contenidos multimedia	Equipo interno/externo	

2. Producción:

a) Maquetación de mobisodios y diseño de la guía didáctica digital:

Descripción: La maquetación de los Mobisodios y el diseño de la guía didáctica digital son procesos clave para asegurar que el contenido sea visualmente atractivo y fácil de entender para la audiencia.

Acciones que se van a realizar:

- Utilizar herramientas de diseño gráfico y software de edición de video para maquetar los Mobisodios de acuerdo con la estética y la identidad visual de la campaña.
- Desarrollar la guía didáctica digital con un diseño claro y estructurado que facilite la navegación y la comprensión de los contenidos.
- Incorporar elementos visuales, como imágenes, gráficos y animaciones, para mejorar la presentación y la experiencia del usuario.

Tabla 11

Maquetación de mobisodios y diseño de guía didáctica:

Tarea	Responsable	Fecha de entrega
Maquetación del episodio 1 de mobisodios	Editor de video	
Diseño de la portada y estructura de la guía didáctica	Diseñador gráfico	
Incorporación de elementos visuales	Editor de video/diseñador gráfico	

b) Desarrollo de la identidad visual:

Descripción: El desarrollo de la identidad visual de la campaña, que incluye el logotipo, la paleta de colores y las tipografías, es fundamental para crear una imagen coherente y reconocible que represente la marca.

Acciones que se van a realizar:

- Diseñar un logotipo distintivo que refleje la esencia y los valores de la campaña.
- Seleccionar una paleta de colores que sea coherente con la temática y el tono de la narrativa transmedia.
- Elegir tipografías adecuadas que sean legibles y estéticamente atractivas para utilizar en todos los materiales de la campaña.

Tabla 12

Desarrollo de la identidad visual

Elemento	Descripción	Responsable	Fecha de entrega
Diseño del logotipo	Creación de un logotipo distintivo y representativo	Diseñador gráfico	
Selección de paleta de colores	Definición de colores principales y secundarios	Diseñador gráfico	
Elección de tipografías	Selección de tipografías adecuadas para títulos y texto	Diseñador gráfico	

c) Edición audiovisual y digital de los contenidos:

Descripción: La edición audiovisual y digital es el proceso de ensamblar y mejorar el contenido multimedia, como los Mobisodios, para garantizar su calidad y coherencia con la narrativa de la campaña.

Acciones que se van a realizar:

- Editar los Mobisodios para mejorar la calidad visual, corregir errores y añadir efectos especiales si es necesario.

- Integrar elementos de diseño gráfico y animaciones para enriquecer la presentación y la narrativa de los contenidos.
- Optimizar los archivos digitales para su distribución en diferentes plataformas y dispositivos.

Tabla 13*Edición audiovisual y digital*

Tarea	Responsable	Fecha de entrega
Edición del episodio 1 de mobisodios	Editor de video	
Integración de elementos gráficos y animaciones	Editor de video/diseñador gráfico	
Optimización de archivos digitales	Editor de video/diseñador gráfico	

3. Postproducción:

a) Seguimiento de la audiencia y evaluación de métricas clave:

Descripción: El seguimiento de la audiencia y la evaluación de métricas clave, como el tráfico web, la interacción en redes sociales y las descargas de la guía didáctica, son fundamentales para medir el impacto y el éxito de la campaña.

Acciones que se van a realizar:

- Utilizar herramientas de análisis web y de redes sociales para monitorear el tráfico, la participación y el compromiso de la audiencia en tiempo real.
- Recopilar datos sobre el número de seguidores, la cantidad de menciones, los comentarios y las acciones realizadas por la audiencia en respuesta al contenido de la campaña.
- Analizar las métricas obtenidas para identificar tendencias, áreas de mejora y oportunidades de crecimiento.

Tabla 14*Seguimiento de la audiencia y evaluación de métricas*

Métrica	Herramienta de análisis	Frecuencia de evaluación
Tráfico web	Google Analytics	Mensualmente
Interacción en redes sociales	Plataformas de gestión de redes sociales	Semanalmente
Descargas de la guía didáctica	Análisis del sitio web	Al finalizar la campaña

b) Ajuste de la estrategia según los resultados obtenidos:

Descripción: El ajuste de la estrategia según los resultados obtenidos permite optimizar el impacto y la efectividad de la campaña, adaptando las tácticas y acciones según las necesidades y preferencias de la audiencia.

Acciones que se van a realizar:

- Analizar los datos recopilados para identificar áreas de oportunidad, fortalezas y debilidades de la campaña.
- Realizar ajustes en la estrategia de contenido, la frecuencia de publicación y la segmentación de la audiencia en función de los resultados y las tendencias observadas.
- Experimentar con nuevas ideas, formatos de contenido o plataformas de distribución para mejorar el compromiso y la participación de la audiencia.

Tabla 15*Ajuste de la estrategia*

Área de mejora	Acción a realizar	Fecha de implementación
Incrementar interacción en redes sociales	Publicar contenido más interactivo y participativo	
Mejorar la navegación en el sitio web	Rediseñar la estructura y la navegación del sitio	
Aumentar descargas de la guía didáctica	Ofrecer incentivos adicionales para descargar la guía	

Equipo de producción:

- Productor/a de contenido multimedia.
- Diseñador/a gráfico/a para la creación de la identidad visual.
- Community manager para la gestión de redes sociales y la interacción con la audiencia.
- Equipo de evaluación y análisis de datos para el seguimiento de métricas.

Propuesta de Bocetos**Objetivo:** Participación estudiantil

Estos bocetos están diseñados para fomentar la participación activa de los estudiantes en la campaña, creando un sentido de comunidad y colaboración en torno a la integración de la tecnología en la educación. La idea es que trabajando juntos, estudiantes y docentes puedan crear un ambiente de aprendizaje innovador y estimulante.

1. Diseño de mobsodios

Los Mobsodios son la columna vertebral de la narrativa transmedia. A continuación, se presenta bocetos que involucran la participación activa de los estudiantes:

Boceto 1: Desafío interactivo

En este boceto, al final de cada episodio, Cecilia y Ignacio lanzan un desafío relacionado con el contenido presentado. Los estudiantes son invitados a enviar sus respuestas a través de un hashtag específico en las redes sociales, donde podrán compartir sus ideas y discutir con sus compañeros.

Boceto 2: Pregunta del día

En este boceto, durante el Mobisodio, Cecilia y Ignacio plantean una pregunta desafiante sobre el tema tratado. Los estudiantes pueden responder en tiempo real utilizando un chat en vivo en la plataforma de transmisión o a través de comentarios en las redes sociales. Las respuestas más creativas se destacarán en el próximo episodio.

2. Diseño de interacciones en redes sociales

La participación estudiantil en las redes sociales es esencial para crear una comunidad comprometida. Aquí presentamos algunos bocetos de publicaciones interactivas:

Boceto 3: Reto de creación

En este boceto, se les invita a los estudiantes a participar en un desafío de creación relacionado con el tema del Mobisodio. En este espacio pueden compartir sus proyectos, como videos cortos, infografías o presentaciones, utilizando el hashtag de la campaña. Los mejores trabajos serán destacados en las redes sociales y en el próximo episodio.

Boceto 4: Encuesta de opinión

En este boceto, se anima a los estudiantes a expresar sus opiniones sobre el contenido del Mobisodio a través de una encuesta en línea. Para lo cual se utiliza gráficos llamativos y preguntas interactivas para incentivar la participación. Los resultados de la encuesta se compartirán en las redes sociales y servirán como base para discusiones futuras.

3. Diseño de material promocional

Para generar entusiasmo y compromiso con la campaña, se presentan algunos bocetos de material promocional:

Boceto 5: Desafío de fotografía

Este boceto muestra un concurso de fotografía donde los estudiantes deben capturar momentos inspiradores relacionados con la tecnología en el aula. Las mejores fotos se compartirán en las redes sociales y se utilizarán en material promocional para la campaña.

Boceto 6: Mural de ideas

En este boceto, se invita a los estudiantes a contribuir con ideas para mejorar la integración de la tecnología en la educación. Para lo cual se colocará un mural en un lugar destacado del campus donde los estudiantes puedan escribir o dibujar sus sugerencias. Las mejores ideas se compartirán en línea y se implementarán en futuros proyectos educativos.

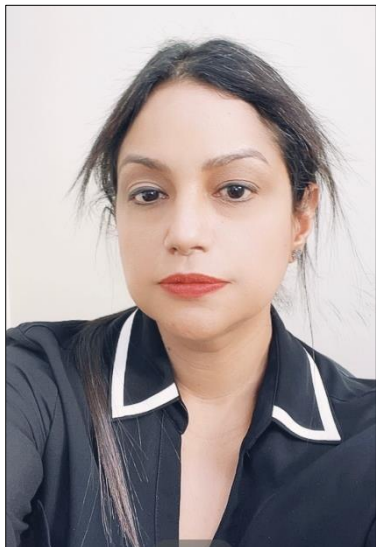
Conclusiones

La propuesta presentada se fundamenta en la integración de narrativas transmedia y estrategias de participación activa con el fin de impulsar la adopción de recursos tecnológicos en el ámbito educativo. A través de un enfoque centrado en la experiencia del usuario y la interacción con la audiencia, se busca generar un impacto positivo en la comunidad educativa de la Universidad de Guayaquil.

- La narrativa transmedia se presenta como una herramienta poderosa para involucrar a la audiencia a través de múltiples plataformas y medios. Al desarrollar una historia coherente y atractiva protagonizada por los personajes ficticios Cecilia y Ignacio, se busca conectar de manera emocional con los docentes, mostrando situaciones reales y desafíos comunes en la integración de tecnología en la enseñanza.
- La participación activa de la audiencia se promueve mediante el uso de hashtags específicos, concursos y desafíos que incentivan la interacción y la generación de contenido por parte de los docentes. Esto no solo crea un sentido de pertenencia y comunidad, sino que también permite recopilar retroalimentación valiosa y experiencias compartidas que enriquecen la campaña.
- Al proporcionar recursos digitales como los Mobisodios y la guía didáctica, se pretende contribuir al desarrollo de competencias digitales entre los docentes. Estos materiales ofrecen orientación práctica y ejemplos concretos de cómo integrar tecnología de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, capacitando a los educadores para adaptarse a un entorno educativo en constante evolución.

- Se espera que la implementación de esta propuesta tenga un impacto positivo en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Al facilitar el acceso a recursos tecnológicos y promover prácticas innovadoras, se busca enriquecer la experiencia educativa tanto para los docentes como para los estudiantes, fomentando un aprendizaje más dinámico, interactivo y relevante.

Esta propuesta no solo busca introducir herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, sino también promover una cultura de innovación y colaboración entre los miembros de la comunidad universitaria. Al centrarse en el empoderamiento de los docentes y el enriquecimiento de la experiencia educativa, se aspira a generar un impacto transformador que perdure en el tiempo y contribuya al desarrollo integral de la Universidad de Guayaquil.



Ginger Navarrete Mendieta. Economista con mención en gestión empresarial, Master en Tecnología Educativa del Tecnológico de Monterrey y Master de Administración de Empresas de la Universidad Europea de Madrid, cuenta con 15 años de experiencia en el área de Talento Humano manejando Desarrollo y Comunicación Organizacional. Actualmente es la jefa de Docencia del Hospital General Monte Sinaí ubicado en Guayaquil y Docente Universitaria de la Universidad de Guayaquil. Doctorante de Educación de la Universidad Nacional de Rosario.

Sección C

Referencias Bibliográficas

- Acevedo Mena, K., & Romero Espinoza, S. (14 de Noviembre de 2019). La educación en la sociedad del conocimiento. (Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Ed.) *Torreón Universitario*, 8(22), 1-20. Retrieved 5 de 11 de 2022, from <https://camjol.info/index.php/torreon/article/download/9032/10562?inline=1>
- Aguilar, J., Ayala de la Vega, J., Lugo, E., & Zarco Hidalgo, A. (2014). *Revista Iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad.*, 9(25), 73-89.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica.* (Vol. 6). Caracas: Editorial Epistema C.A.
- Arroyo Vargas, R. (2019). Materiales didácticos tradicionales y digitales. . *LOGOS (Boletín Científico de la Escuela Preparatoria)*, 6(2), 1-4. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/3647>
- Barbas, C. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de Educación.* <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447544618012>
- Basantes, A. V., Naranjo, M. E., & Ojeda, M. (11 de octubre de 2018). Metodología PACIE en la Educación Virtual: una experiencia en la Universidad Técnica del Norte. *Formación Universitaria*, 11(2), 1-10. Retrieved 4 de 11 de 2022.
- Bates, A. (1999). *La tecnología de la enseñanza abierta y la educación a distancia.* México: Trillas.
- Bautista, G., Borges, F., & Fóres, A. (2006). *Didáctica Universitaria en Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.* (Vol. 4). Madrid: Ediciones Narcea. Retrieved 5 de 11 de 2022, from <http://www.terras.edu.ar/biblioteca/2/2BAUTISTA-Guillermo-BORGES-Federico-FORES-AnnaCAP5Tareas-estrategias-del-desarrollo.pdf>
- Becerra, M. (2014). *Metodología PACIE una estrategia emergente en la gestión virtual universitaria. Impulsando la innovación educativa.* Quito.
- Bejarano, Gavilanes, X. P., Pomaquero Yuquilema, M. L., & Lema Ayala, L. A. (2018). *Metodología PACIE: La Fase Presencia como elemento fundamental en el desarrollo de un sistema de gestión de aprendizaje virtual.* ESPOCH. Quito: Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo. Retrieved 5 de 11 de 2022, from <http://hdl.handle.net/20.500.11763/atlan1801gestion-aprendizaje-virtual>

- Berbel, A., & Mihaelena, E. (2015). *Manual de PREZI*. ESID.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Washington, DC.
- Bruner, J. (2013). *Desarrollo Cognitivo y educación*. Manhattan.
- Cala, R., Diaz, L., Espi, N., & Tituaña, J. (2018). El impacto del uso de pizarras digitales interactivas (PDI) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Un caso de estudio en la Universidad de Otavalo. *Scielo*, 29(5), 67-70.
- Campalans, Renó, Gosciola (2012). *Narrativas transmedia entre teorías y prácticas. Un estudio de y sobre cultura política*. Editores académicos.
- Cardona, M. (2002). *Introducción a los métodos de investigación en educación*. Madrid: EOS.
- Castro (2012). *Breves reflexiones sobre narrativa audiovisual para televisión digital y plataformas transmedios*. Editores académicos.
- Castro, M. S., Clarenc , C. A., López de Lenz, C., Moreno , M. E., & Tosco, N. B. (2013). *Analizamos 19 plataformas de eLearning: Investigación colaborativa sobre LMS* (Comité de Organización Congreso Virtual Mundial de e-Learning ed.). América Latina: Grupo GEIPITE. <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1S2VZ50H1-1M30ZVD-1GCX/PLATAFORMAS%20E-LEARNING.pdf>
- Caza, M. (2021). *Piktochar como herramienta didáctica para el aprendizaje de la asignatura Biología Vegetal con los estudiantes de tercer semestre de la Carrera de Biología de Ciencias Experimentales*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO, Riobamba.
- Chaves, S. A. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59-65.
- Chikhani C. , A., Gutiérrez K., J., Gómez P. , K., & Chechelev, A. (2017). *El modelo Pedagógico FLIPPED CLASSROOM en el entorno educativo BLENDED LEARNING*. Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y en Distancia., Caracas - Venezuela. Retrieved 15 de noviembre de 2022, from http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_58_CHIKHANI_Angela-EL_MODELO_PEDAGOGICO_FLIPPED_CLASSROOM_EN_EL_ENTORNO_EDUCATIVO_BLENDED_LEARNING.pdf
- Cobos Velasco, J. C., Simbaña Gallardo, V. P., & Jaramillo Naranjo, M. P. (14 de enero de 2020). El Mobile-Learning mediado con metodología PACIE para saberes

- constructivistas. *Sophia*(28), 139-162.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.05>
- Codesal, Patiño, M. B. (2021). *Book Creator, descubre tus superpoderes*. Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial. Madrid - España: MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL.
- Coello, Y., Subero, O., & Ferrer, N. (2001). *Justificación del cambio de denominación. Estudios dirigidos al de Aprendizaje Dialógico Interactivo*. Venezuela.
- Coll, C., & Solé, I. (1989). Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica., *Dialnet*(168), 16-20. <https://www.studocu.com/ca-es/document/universitat-de-barcelona/psicologia/coll-y-sole-1989-aprendizaje-significativo-y-ayuda-pedagogica/12943883>
- Contreras, R., Paul, A., González, M., & Metaute, Paniagua, P. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 132-138.
- Dede, C., Jass Ketelhut, .., Whitehouse, P., Breit , L., & Erin M. McCloskey, E. (2008). *A Research Agenda for Online Teacher Professional Development*. Estados Unidos: Journal of Teacher Education 2009. <https://doi.org/10.1177/0022487108327554>
- Delgado, P. (23 de Junio de 2020). "¿Conoces las diferencias entre el aprendizaje sincrónico y asíncrono? ¿Sus ventajas y desventajas?". España. Retrieved 5 de 11 de 2022.
- Escamilla de los Santos, J. (2007). *Hacia un aprendizaje flexible sin fronteras y limitaciones tradicionales*. (1a. ed.). México: Limusa.
- Ferrer Flores, K., & Bravo, M. (18 de enero de 2012). Metodología PACIE en los ambientes virtuales de aprendizaje para el logro de un aprendizajes colaborativos. *Revista Electrónica Dialogos Educativos*, 12(24), 1-15. Retrieved 4 de 11 de 2022, from <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3631/1/77919.pdf>
- FLN, Flipped Larning Network. (2014). " *The four pillars of FLIP*". http://www.flippedlearning.org/cms/lib07/VA01923112/Centricity/Domain/46/FLIP_handout_FNL_Web.pdf
- Flores, P., & Sánchez, W. (2012). Estratégias comunicacionales para favorecer la interacción en el aula virtual. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 3(5), 2528. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/3011>
- Forero de Moreno, I. (5 de julio de 2009). La sociedad del Conocimiento. *Revista Científica General José María Córdova*, 5(7), 40-44. Retrieved 6 de 11 de 2022.

- Fortanet van Assendelft de Coningh, C., González-Díaz, C., Mira Pastor, E., & López Ramón, J. (2013). Aprendizaje cooperativo y flipped classroom. Ensayos y resultados de la metodología docente. *Universidad de Alicante. Departamento de Comunicación y Psicología Social*. Retrieved 12 de noviembre de 2022, from <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/43329>
- Franco, Z. (2006). *La evaluación ética en la educación para el desarrollo humano*. Universidad de Caldas. <https://doi.org/958-8231-88-4>
- Giler-Loor, D. J., Zambrano-Mendoza, G. K., Velasquez-Zaldarriaga, A. M., & Vera-Moreira, M. T. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del. *Dialnet*, 6(3), 1322-1351. <https://doi.org/>: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1376>
- Gómez, J. (2014). *Campaña transmedia: “La otra carta de Ikea”, conectando con el consumidor*. Recuperador de <https://laculturadelmarketing.com/campana-transmedia-la-otra-carta-de-ikea-conectando-con-el-consumidor/>
- Guerrero, S. (2014). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. Las TIC y la educación. *Marpadal Interactive Media S.L.*
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2010). *Metodología de la Investigación*. (Vol. 5). México: McGraw Hill.
- Hernández-Ramos, J. P., Martínez-Abad, F., & Sánchez-Prieto, J. C. (5 de 01 de 2021). El empleo de videotutoriales en la era post COVID19: valoración e influencia en la identidad docente del futuro profesional. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65), 35-5. <https://doi.org/10.618>
- Ivic, I. (1994). Lev S. Vygotsky (1896-1934). *Dialnet. Revista trimestral de educación comparada*, 24(3-4), 773.779.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. España: Paidós
- Kaplún, M. (1997). De medios y fines de comunicación. *Revista Chasqui*(58), 1-250.
- Kaplún, M. (1998). *Una Pedagogía de la Comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Koehler, M., Punya, M., & Cain, W. (2015). ¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK)? *Virtualidad, Educción y Ciencia*, 6(10), 1-15. <https://doi.org/ISSN:1853-6530>
- López Regalado, O. (1981). *Medios y Materiales educativos*. Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación. <https://docs.zohopublic.com/writer/published/b0tmj0e7e83bd1d47474384b3800509678c77?mode=embed>

- Lòpez, J. (11 de octubre de 2013). *Hipertextual*. Crear presentaciones y videos animados con Powtoon: <https://hipertextual.com/2013/10/videos-animados-con-powtoon>
- Lòpez, J. (s.f.). *Crea presentaciones y videos animados con Powtoon*. <https://hipertextual.com/archivo/2013/10/videos-animados-con-powtoon/>
- López-Fernández, I., Fernández-Rodríguez, E. F., & BenítezPorres, J. (2021). Aprender jugando con kahoot en la universidad: una revisión sistemática. *Revista Researchgate*, 3(12), 1331-1347. <https://doi.org/978-84-1377-304-9>
- Lozano Rodriguez, A., & Burgos Aguilar, J. (2007). *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrada en la persona*. México: Limusa.
- Maggio, M. (2021). *Educación en Pamdemia*. Buenos Aires, Argentina: Paidós SAICF. Retrieved 4 de 11 de 2022.
- Matínez, P. (2013). La influencia de la enseñanza virtual sobre el pensamiento crítico de profesores en formación. *Revista Currículum y formación del profesorado*.
- Moll, L. (1990). *Vygotsky y la Educación*. Buenos Aires: Aique.
- Moll, L. (1993). *Vygotsky y la educación*. Buenos Aires: Aique.
- Narvéez Garzón, A., & Castellanos Noda, A. (18 de agosto de 2018). Educomunicación hoy: un reto necesario. (U. P. Salesiana, Ed.) *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 3(2), 25-34. <file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/Dialnet-EducomunicacionHoy-7047209.pdf>
- Novillo, A. (2018). *Diseño e implementación de un MOOC, aplicando la metodología PACIE, para el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas con el uso de las TIC en la práctica docente y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Guayaquil: Universidad Casa Grande.
- Onrubia, J. (15 de julio de 2015). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia*, 3(50), 1-14. Retrieved 4 de 11 de 2022, from <https://www.um.es/ead/red/50/onrubia.pdf>
- Ortíz, L. (2015). *Plataforma Educativa*. México: Editorial Sol. Retrieved 4 de noviembre de 2022.
- Ortíz, L. F. (4 de Junio de 2007). Campus Virtual: la educación más allá del LMS. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 4(1), 1-15. Retrieved 5 de 11 de 2022.
- Pardo, M., Chamba, L., Gòmez, A., & Jaramillo, B. (2020). Las TIC y rendimiento académico en la educación en la educación superior: Una relación potenciada

por el uso del Padlet. *Revista Journal of Information Systems and Technologies.*, 934-944.

- Peña Alvarez, A. (2017). *Metodología PACIE y la formación docente. Herramientas tecnológicas para los procesos de enseñanza - aprendizaje en el sistema educativo* (Primera ed.). España: Editorial Academica Espanola. <https://doi.org/978-3-8417-5150-8>
- Peña, A. (2017). *Metodología PACIE y la formación docente: Herramientas tecnológicas para los procesos de enseñanza - aprendizaje en el sistema educativo* (Segunda ed.). España: Editorial Académica Española.
- Pérez, A. (28 de 02 de 2021). La enseñanza online post pandemia: nuevos retos. *HOLOS*, 2, 1-13. <https://doi.org/10.15628>
- Pérez, R., & Gallego, R. (2001). Corrientes constructivistas. De los mapas conceptuales a la teoría de la transformación intelectual. *Editorial Magisterio*, 2(5), 1-10.
- Piscitelli, A. (s.f.). Las TIC no son una caja de herramientas, son una nueva cultura. *Red Latinoamericana Portales Educativos (Relpe)*. <http://www.relpe.org/especial-del-mes/las-tic-no-son-una-caja-deherramientas-son-una-nueva-cultura/>
- Prieto-Taborda, M., Bermón-Angarita, L., & Ramírez Castañeda, L. (3 de Abril de 2019). Diseño, desarrollo y evaluación de un recurso educativo digital para la introducción a la Administración de Sistemas Informáticos. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(56), 31-51. Retrieved 4 de 11 de 2022, from <https://www.redalyc.org/journal/1942/194259585004/html/>
- Proaño, M. (2012). *Estudio de la METodología PACIE para la creación de entornos virtuales de aprendizaje a nivel empresarial, aplicación empresa REYBANPAC*. ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, Chimborazo. <file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/18T00527.pdf>
- Quispe, W. (2016). *Metodología PACIE en la construcción de un ambiente virtual 3D*. Bolivia : Universidad Mayor de San Andrés. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10790/T.3260.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramos, P., Amariles, T., Liendo, B., & Ospina, A. (18 de junio de 2005). *Teoría de Constructivismo social*. Retrieved 8 de noviembre de 2022, from <http://constructivismos.blogspot.com/2005/06/teoria-del-constructivismo-social-de.html>
- Romero, P., Altisen, C., Romero , J., & Noro, J. (2017). *La educación en su laberinto. Análisis y propuesta para una salida*. Rosario: HomoSapiens Ediciones. Retrieved 5 de 11 de 2022.

- Rubio Gaviria, D., & Jiménez Guevara, J. (4 de junio de 2021). Constructivismo y tecnologías en educación. Entre la innovación y el aprender a aprender. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 23(36), 1-32. Retrieved 5 de 11 de 2022, from <http://www.scielo.org.co/pdf/rhel/v23n36/0122-7238-rhel-23-36-61.pdf>
- Rubio, M. (2003). Enfoques y modelos de evaluación de e-learning. *Revista electrónica de investigación y evaluación educativa*, 9(225), 101-120.
- RUBIO, M. (2003). Enfoques y modelos de evaluación del e-learning. *Revista electrónica de investigación y evaluación educativa.*, 9(002), 101-120.
- Rugeles, P., Metaute, P., & Mora, B. (2013). Caracterización de experiencias significativas mediadas por las TIC en educación superior virtual. *Global Conference on Business & Finance Proceedings.*, 8, pp. 1485-1494. Estados Unidos. <http://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=7&sid=4a1e7119-a43f4b67-b1c6-6123b01085dc%40sessionmgr110&hid=112&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1lZH MtbGl2ZQ%3d%3d#db=bth&AN=89496982>
- Santiago, R., & Bergmann, J. (2018). *Aprender al revés. Flipped Learning 3.0 y metodologías activas en el aula.* (primera ed.). Barcelona. España: Editorial PAIDOS.
- Shulman, L. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. 4(15), 4-14.
- Silva, J. (s.f.). Un modelo pedagógico virtual centrado en las e.actividades. *Revista de Educación a Distancia*, 53. <http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>
- Soto-Aguirre, T. (4 de Junio de 2020). Clases online o la necesidad de adaptación a una nueva forma de establecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Saberes Educativos.*(5), 5,9-21. file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/rsabereseducativos,+Editor_a+de+la+revista,+09-21+Soto-Aguirre_5+N5+2020_print.pdf
- Tourón, J., Santiago, R., & Díez, A. (2014). *The Flipped Classroom. Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje.* Barcelona: Oceano. Retrieved 15 de noviembre de 2022, from <file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/FlippedClassroom.pdf>
- Tutillo-Piña, J. M., García-Herrera, D. G., Castro-Zalazar, A. Z., & Erazo-Alvarez, J. C. (15 de noviembre de 2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 250-268. <file:///C:/Users/Cristina%20Lass/Downloads/Dialnet-GeniallyComoHerramientaInteractivaParaElAprendizaj-7696074.pdf>

- UNIR. (2020). La metodología TPACK: en qué consiste este modelo y cuáles son sus ventajas. *UNIR*.
- Vargas, M. G. (2021). *Uso de la Plataforma Canvas y el rendimiento académico de los estudiantes de arqueología arquitectónica I*. Universidad Tecnológica del Perú.
- Zapata, R. (2005). Secuenciación de contenidos y objetos de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia (RED)*(13), 1-39.
<https://revistas.um.es/red/article/view/24411>

Anexos

Anexo A. Aprobación del proyecto en la Universidad de Guayaquil



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
DECANATO DE INVESTIGACIÓN, POSGRADO E INTERNACIONALIZACIÓN
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO



CERT-Nº JPPI-CONVOC-2022-013-001

A QUIEN INTERESE

Por el presente certifico que **NAVARRETE MENDIETA GINGER CECILIA**, está participando como **DIRECTOR** en el Proyecto denominado: **“LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES COMUNICACIONALES PARA EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE. CASO: AULA VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL - ECUADOR.”**, APROBADO en la Convocatoria 2022 del Fondo Concursable de Investigación según Resolución No RESOLUCION No. R-CSU-UG-SE21-111-20-05-2022, bajo la dirección de la Coordinación de Investigación y Gestión del Conocimiento de la Universidad de Guayaquil. Con fecha de inicio de 20 de mayo del 2022 y fecha de finalización 20 de Mayo del 2023 con el código FCI-013 de la convocatoria 2022.

Dado y firmado en el **Decanato de Investigación, Postgrado e Internacionalización** de la Universidad de Guayaquil, a los veinte días del mes de junio del dos mil veintidós.

Atentamente,



Escanea electrónicamente por:
**AMALIN LADAYSE
MAYORGA ALBAN**

Ing. Amalin Mayorga Albán, PhD.
Coordinadora de Investigación y
Gestión del Conocimiento

Coordinación de Investigación y Gestión del Conocimiento
Cda. Universitaria – Universidad de Guayaquil

www.ug.edu.ec

2-287072 / 2-284505
Av. Delta S/N y Av. Kennedy

Anexo B. Guion de Entrevista a Docentes

GUION DE ENTREVISTA A DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Estimado docente, agradecemos llenar el presente cuestionario en línea, la misma que forma parte del proyecto de Investigación “LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES COMUNICACIONALES PARA EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE. CASO: AULA VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL – ECUADOR”. El cual tiene como objetivo “Evaluar el mensaje comunicacional empleado mediante los recursos digitales utilizados en las aulas virtuales de los docentes de la universidad de Guayaquil”. La información que se recabe de esta investigación será de carácter confidencial y servirá como base para la implementación de proyectos para la mejora de la calidad educativa. Se agradece su participación.

Área del conocimiento: (detallar)

Tiempo de servicio:

Seleccionar: 1 – 5 años, 5 – 10 años, Más de 10 años

Tipo de contratación

Seleccionar: Contrato, Nombramiento, Nombramiento Provisional

1. ¿Utiliza la metodología PACIE para la organización del aula virtual de la cátedra a su cargo?

Si, No

2. ¿En su criterio esta metodología le ha permitido mantener una adecuada organización y distribución del contenido didáctico que trabaja con sus estudiantes? Explique por qué si o Explique porque no

3. ¿Dentro de su material didáctico, utiliza diferentes formatos de presentación?

Si, No

4. ¿Seleccione qué tipo de formatos de presentación utiliza?

Seleccionar: Presentaciones, textos, tablas, videos, audios, imágenes, infografías, Otros (detalle)

5. ¿En su criterio, el aula virtual le permite desarrollar actividades para la interacción con sus estudiantes, señale del 0 al 10, siendo 0 la puntuación más baja y 10 la puntuación más alta?

6. ¿Indique qué tipo de actividades ha desarrollado para la interacción con sus estudiantes? Ej. Foros, H5P, Consultas, Chat, Encuestas, URL externos

7. ¿Al momento de realizar la estructura de su curso dentro del aula virtual, las indicaciones dejadas a sus estudiantes han sido entendidas en su totalidad, señale del 0 al 10, siendo 0 la puntuación más baja y 10 la puntuación más alta?

8. ¿Cuáles son las características que debe tener el material didáctico para que propicie un mejor aprendizaje?

Seleccionar:

Colores, imágenes, videos, animaciones, tipografía de letras, Otros (detalle)

9. ¿Utiliza herramientas digitales educativas externas que le permiten desarrollar actividades de interacción con sus estudiantes?

Si, No

10. ¿En caso de que su respuesta sea negativa, que ha ocasionado que no utilice estas herramientas para desarrollar actividades educativas?

11. ¿Indique qué tipo de herramientas digitales educativas externas ha utilizado?

Seleccionar:

Edpuzzle, Powtoon, Bookcreator, Emaze, Prezi, Genially, Canva, Padlet, Kahoot, Mentimeter, Flipgrid, Quizlet, Otros (detalle)

12. ¿Qué nivel de conocimiento considera usted que posee en relación a la utilización de este tipo de herramientas digitales educativas externas, señale del 1 al 10, siendo 1 la puntuación más baja y 10 la puntuación más alta?

13. ¿De qué forma cree usted que podría mejorar sus conocimientos en el desarrollo de actividades dentro del aula virtual?

Seleccionar:

Capitaciones, Guía metodológica digital, Aplicaciones (página web), Aplicaciones (App), otros (mencione)

14. ¿Cree usted que una guía didáctica digital que muestre los diferentes tipos de herramientas digitales educativas externas que existen y la forma de cómo podría ser utilizados, le brindaría a usted conocimientos para desarrollar actividades de interacción con sus estudiantes?

Si, No

Link de entrevista a docentes: <https://forms.office.com/r/XbQsmMAWpA>

Anexo C. Guion de entrevista a estudiantes

GUION DE ENTREVISTA A ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Estimado estudiante, agradecemos llenar el presente cuestionario en línea, la misma que forma parte del proyecto de Investigación **“LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES COMUNICACIONALES PARA EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE. CASO: AULA VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL – ECUADOR”**. El cual tiene como objetivo “Evaluar el mensaje comunicacional empleado mediante los recursos digitales utilizados en las aulas virtuales de los docentes de la universidad de Guayaquil”. La información que se recabe de esta investigación será de carácter confidencial y servirá como base para la implementación de proyectos para la mejora de la calidad educativa. Se agradece su participación.

Edad:

Sexo:

Ocupación:

Jornada

Seleccionar: Diurna, Nocturna

1. **¿Usted considera que la forma como presentan los contenidos sus docentes actuales dentro del aula virtual se encuentra bien distribuidos y organizados?**
Si, No
2. **¿Podría indicar de las materias que actualmente cursa, cuál o cuáles en su criterio no se encuentra la información bien distribuida y son de difícil entendimiento la forma como actualmente está estructurada la materia dentro del aula virtual?**
3. **¿El docente, dentro de su material didáctico, utiliza diferentes formatos de presentación?**
Si, No
4. **¿Qué tipo de formatos de presentación utiliza?**
Seleccionar: Presentaciones, textos, tablas, videos, audios, imágenes, infografías, Otros (detalle)
5. **¿El docente dentro del el aula virtual desarrolla actividades que le permiten interactuar con él y con sus compañeros, señale del 0 al 10, siendo 0 la puntuación más baja y 10 la puntuación más alta?**
6. **¿Puede mencionar en qué tipo de actividades ha participado que le han permitido la interacción con su docente y compañeros?**
Seleccionar: Foros, H5P, Consultas, Chat, Encuestas, URL externos
7. **¿Qué características debe poseer el material didáctico para que le llame la atención y le permita un mejor aprendizaje?**
Seleccionar: Colores, imágenes, videos, animaciones, tipografía de letras, Otros (detalle)
8. **¿El docente dentro del aula virtual, utiliza herramientas digitales educativas externas?**
Si, No
9. **¿Indique qué tipo de herramientas digitales educativas externas han utilizado los docentes dentro de su aula virtual?**

Seleccionar: Edpuzzle, Powtoon, Bookcreator, Emaze, Prezi, Genially, Canva, Padlet, Kahoot, Mentimeter, Flipgrid, Quizlet, Otros (detalle)

10. ¿En su criterio los recursos didácticos desarrollados por herramientas digitales educativas externas que son utilizados dentro de Moodle son novedosos, atractivos y facilitan su aprendizaje, señale del 0 al 10, siendo 0 la puntuación más baja y 10 la puntuación más alta?

11. ¿Qué criterios (mencione al menos 5) necesitaría un recurso didáctico digital para que influyan en su aprendizaje?

Seleccionar: Adaptabilidad, interactividad, creatividad, accesibilidad y fácil navegación, usabilidad, información estructurada, formatos multimedia, flexibilidad, diseño atractivo y original, simplicidad, calidad del contenido, otros (mencione)

12. Usted está conforme con todos recursos didácticos digitales que actualmente utilizan los docentes, señale del 1 al 10, siendo 1 la puntuación más baja y 10 la puntuación más alta.

13. De ser negativa su respuesta, que otro tipo de recursos didácticos digitales le gustaría que el docente utilice

Link de entrevista a estudiantes: <https://forms.office.com/r/VrYdM7rrxU>

Anexo D. Entrevista a autoridades de la Universidad de Guayaquil

GUION DE ENTREVISTA A AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Estimada Autoridad, agradecemos llenar el presente cuestionario en línea, la misma que forma parte del proyecto de Investigación **“LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES COMUNICACIONALES PARA EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE. CASO: AULA VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL – ECUADOR”**. El cual tiene como objetivo “Evaluar el mensaje comunicacional empleado mediante los recursos digitales utilizados en las aulas virtuales de los docentes de la universidad de Guayaquil”. La información que se recabe de esta investigación será de carácter confidencial y servirá como base para la implementación de proyectos para la mejora de la calidad educativa. Se agradece su participación.

Nombres y Apellidos Completos

¿Qué tiempo de servicio tiene en el cargo?

- 01. ¿Conoce usted el nivel de competencias digitales que tienen los docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la educación en el dominio de la Plataforma de Entornos Virtuales de Aprendizaje de la Universidad de Guayaquil?**
- 02. ¿En caso de si conocer el nivel de competencia digital de los docentes, usted cree que se encuentran totalmente capacitados para el dominio de la Plataforma?**
- 03. ¿En caso de ser la respuesta negativa, en su calidad de decano que acciones a realizado para mejorar las competencias digitales en los docentes?**
- 04. En el tiempo que ha durado la pandemia (2 años), ¿cuál ha sido el porcentaje de docentes que se ha capacitado para lograr el desarrollo de competencias digitales?**
- 05. ¿Cuáles han sido los problemas más frecuentes que ha tenido la Facultad de Filosofía para que los docentes se inscriban en las capacitaciones que oferta la Universidad?**

Seleccionar: Falta de tiempo, Cruce de horarios, Desinterés, Otros (mencione)

- 06. ¿Usted estaría dispuesto como autoridad de la Facultad de Filosofía que se oferten alternativas diferentes que no sea la capacitación para desarrollar competencias digitales en los docentes?**

Si, No

- 07. ¿Cuál sería su sugerencia para el desarrollo de competencias digitales?**

- 08. ¿En su criterio qué características o elementos debe poseer el material didáctico para que propicie el aprendizaje en los estudiantes?**

-- Seleccionar --

Colores

Imágenes

Videos

Animaciones

tipografía de letra

Otros (detalle)

09. ¿Cómo autoridad que también ejerce la docencia utiliza herramientas digitales educativas externas que le permiten desarrollar actividades de interacción con los estudiantes?

Si, No

10. ¿En caso de que su respuesta sea negativa, cuáles son las razones que no ha considerado pertinente el uso de herramientas?

Anexo E. Esquema para observar las aulas virtuales dentro de la plataforma

Moodle

ESQUEMA PARA OBSERVACIÓN DE CAMPO

Asignatura: _____

Área del conocimiento: _____

Semestre: _____

Fecha: _____ Hora de inicio: _____ Hora de termino: _____

Rasgos para observar	AULA VIRTUAL 1		AULA VIRTUAL 2		AULA VIRTUAL 3	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<p>1.- El aula virtual cuenta con la metodología PACIE</p> <p>2.- Los archivos subidos cuentan con diferentes formatos de presentación (videos, imágenes, Word, Power point, pdf, etc.)</p> <p>3.- Existe una interacción dentro del aula virtual entre el docente y sus estudiantes</p> <p>4.- Existe interacción entre los estudiantes con relación a las actividades propuestas por el docente</p> <p>5.- Existen actividades desarrolladas por el docente, donde se utilizan herramientas digitales educativas externas</p> <p>6.- Se evidencia consultas o dudas por parte de los estudiantes y que son respondidas por el docente</p>						