



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

GUÍA DIDÁCTICA DE RECURSOS DIGITALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE
APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL NOVENO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
INTEGRACIÓN IBEROAMERICANO, PERÍODO LECTIVO 2022-2023

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTOR: EDDIE ENRIQUE MIRANDA RODRÍGUEZ

TUTOR: LCDO. FERNANDO NAPOLEÓN SOLÓRZANO MARTÍNEZ, Ph.D.

Cuenca - Ecuador

2023

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Eddie Enrique Miranda Rodríguez con documento de identificación N° 0928789510, manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente del trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 31 de julio del 2023

Atentamente,



Eddie Enrique Miranda Rodríguez

0928789510

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Eddie Enrique Miranda Rodríguez con documento de identificación N° 0928789510, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor de la Propuesta metodológica: “Guía didáctica de recursos digitales para mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de computación en el noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Integración Iberoamericano, período lectivo 2022-2023”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 31 de julio del 2023

Atentamente,



Eddie Enrique Miranda Rodríguez

0928789510

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Fernando Napoleón Solórzano Martínez con documento de identificación N° 0102157559, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: **GUÍA DIDÁCTICA DE RECURSOS DIGITALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR INTEGRACIÓN IBEROAMERICANO, PERÍODO LECTIVO 2022-2023**, realizado por Eddie Enrique Miranda Rodríguez con documento de identificación N.º 0928789510, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 31 de julio del 2023

Atentamente,



Lcdo. Fernando Napoleón Solórzano Martínez, Ph.D.

0102157559

DEDICATORIA

El presente trabajo dedico a mi familia que son el pilar fundamental para lograr esta meta, mis hijas Amy y Alisson Miranda, mi esposa Gina Sola, mi mamá Flora Rodríguez que sin su guía me han impulsado día a día. cada logro que he alcanzado desde el inicio de esta carrera es gracias a su aliento constante y su confianza que han depositado en mí desde el principio hasta el final de esta emocionante aventura. Esta tesis es un testimonio de su amor y sacrificio, Muchas Gracias a todos.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca a mis docentes, Fernando Solorzano Ph. D, Susana Castro Ph. D, Fausto Sáenz Ph. D, Braulio Lima Ph. D, Edgar Loyola Ph. D, han sido pilares fundamentales durante el transcurso de mi carrera universitaria, Vuestra dedicación, sabiduría y apoyo incondicional ha sido invaluable para alcanzar este logro académico.

No solo han impartido sus cátedras con conocimientos solidos que me han permitido cumplir con cada dificultad que se me ha presentado, vuestro ejemplo como profesionales han dejado una huella profunda en mí como modelos a seguir, quienes me inspiran a seguir creciendo y cambiando vidas.

RESUMEN

En el contexto actual, donde la tecnología desempeña un papel fundamental en todos los aspectos de nuestra vida, es necesario que la educación se adapte y apropie de los recursos digitales para mejorar el proceso de aprendizaje. Esta tesis se centra en la elaboración de una guía didáctica de recursos digitales destinados a mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de Computación en el noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Integración Iberoamericano. El objetivo principal de esta investigación es proporcionar a los docentes una guía que les permita integrar de manera efectiva los recursos digitales en sus clases de Computación, para lograrlo, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre la integración de competencias computacionales en la educación y se identificaron los recursos más relevantes y adecuados para el aprendizaje de los estudiantes en esta asignatura.

Para validar la guía didáctica, se llevó a cabo un estudio en el noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Integración Iberoamericano durante el periodo lectivo 2022 – 2023. Se realizaron observaciones de las clases, encuestas a los estudiantes y una entrevista a los docentes para recopilar datos sobre el uso de los recursos digitales y su impacto en el proceso de aprendizaje.

En conclusión, esta tesis presenta una guía didáctica de recursos digitales diseñada específicamente para mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de Computación en el noveno año de Educación General Básica, ofreciendo una herramienta práctica y útil para aprovechar al máximo los recursos digitales en el aula, fomentando un aprendizaje más interactivo, motivador y relevante para los estudiantes.

Palabras Claves: guía didáctica, recursos digitales, competencias computacionales, proceso de aprendizaje, currículo.

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN 2	
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA	3
CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	4
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
RESUMEN	7
1. PROBLEMA.....	10
1.1 Descripción del problema	10
1.2 Antecedentes	19
1.3 Importancia y alcances	19
1.4 Delimitación.....	20
1.5 Explicación del problema	20
2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.....	22
2.1 Objetivo General.....	22
2.2 Objetivos Específicos	22
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	22
3.1 Guía Didáctica.....	22
3.1.2 Importancia de la Guía didáctica en el proceso de aprendizaje	23
3.2 Recursos Digitales	24
3.2.1 Características de los recursos digitales	24
3.3 Recursos digitales para la educación	26
3.3.1 Quizizz	26
3.3.2 Canva	26
3.3.3 Kahoot.....	27
3.3.4 WordWall.....	28
3.4 Competencias Computacionales	28
3.4.1 Componente curricular de la Asignatura de computación	30
3.5 Proceso de Aprendizaje	30
3.5.1 Atapas del proceso de aprendizaje	31
3.5.2 ¿Qué implica el proceso de aprendizaje?.....	32
3.5.1 Importancia del aprendizaje de la asignatura de Computación	32
4. METODOLOGÍA	34
4.1 Tipo de Propuesta	34
4.3 Destinatarios.....	35

4.4 Técnicas utilizadas para construir la propuesta	35
4.4.1 La entrevista.....	35
4.4.2 La encuesta.....	36
4.4.3 Ficha de observación.....	36
5. PROPUESTA METODOLÓGICA	36
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	43
7. BIBLIOGRAFÍA	45
8. ANEXOS	48
Anexo 1: Aval Unidad Educativa.....	48
Anexo 2: Entrevista dirigida al docente	49
Anexo3: Ficha de observación	52
Anexo 4: Encuesta dirigida a estudiantes	53

1. PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

El proceso de aprendizaje es un proceso continuo y dinámico que requiere una colaboración activa entre los educadores y los estudiantes para lograr los objetivos de aprendizaje. Es importante que los educadores proporcionen un ambiente de aprendizaje seguro y positivo que fomente la participación y la colaboración de los estudiantes. Las estrategias de enseñanza son los métodos y técnicas utilizados por los educadores para generar los conocimientos y habilidades a los estudiantes. Estas estrategias pueden incluir la enseñanza directa, la instrucción guiada, la exploración guiada y el aprendizaje basado en proyectos. Además, la implementación de plataformas educativas que permitan afianzar los contenidos curriculares de sus clases.

Para lo cual, la presente investigación se implementaron instrumentos de recolección de información como lo son la encuesta, la entrevista y la ficha de observación, estos métodos de indagación y recolección de información serán analizados para identificar el problema.

Análisis de Datos

Entrevista

La entrevista se aplicó al docente de la asignatura de computación con la finalidad de analizar el uso de recursos digitales implementados durante las clases de computación en los estudiantes de noveno grado.

Resultados obtenidos:

- **Pregunta 1: ¿Qué recursos digitales utilizas en la enseñanza de la asignatura de computación?**

Respuesta 1: En la asignatura se usan recursos tales como, hojas de cálculo, plantillas en forma de diapositivas, y además aplicaciones de texto.

- **Pregunta 2: ¿Cómo seleccionas los recursos digitales que utilizas en tus clases?**

Respuesta 2: En base a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, sin salir de lo planificado.

- **Pregunta 3: ¿Consideras que los recursos digitales han mejorado el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de computación? Respuesta 3:**

Si porque la computación, es una asignatura 100% práctica en cuál, los estudiantes aprenden o adquieren un nuevo aprendizaje mediante la experimentación en campo.

- **Pregunta 4: ¿Has notado algún cambio en la motivación de los estudiantes al utilizar recursos digitales en la enseñanza de la computación?**

Respuesta 4: La curiosidad por aprender algo nuevo siempre motiva al cuerpo estudiantil.

- **Pregunta 5: ¿Cómo integras los recursos digitales en tu planificación de clases?**

Respuesta 5: La integración es un hecho de antemano en esta asignatura ya que la computación es la explicación de hardware y software, los recuerdos digitales están implícitos en estos conceptos.

- **Pregunta 6: ¿Has encontrado alguna dificultad al utilizar recursos digitales en la enseñanza de la computación?**

Respuesta 6: La dificultad más grande es que existe distracción al estar frente a un ordenador.

- **Pregunta 7: ¿Qué estrategias utilizas para fomentar el aprendizaje autónomo de los estudiantes utilizando recursos digitales?**

Respuesta 7: Integración tecnología y trabajo cooperativo.

- **Pregunta 8: ¿Crees que el uso de recursos digitales en la enseñanza de la computación debe ser una práctica generalizada en todas las instituciones educativas? ¿Por qué?**

Respuesta 8: Si, porque sería igual al estar aprendiendo a jugar futbol, pero sin balón.

- **Pregunta 9: ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando recursos digitales en la asignatura de computación?**

Respuesta 9: Pues los recursos digitales facilitan la interacción dentro del aula.

- **Pregunta 10: Al momento de utilizar una plataforma digital interactiva (Recurso Digital) realiza una explicación del funcionamiento a los estudiantes.**

Respuesta 10: Claro, porque algunas plataformas digitales son totalmente nuevas para los estudiantes.

- **Pregunta 11: ¿Los recursos digitales son accesibles para todos los estudiantes?**

Respuesta 11: Dentro de la unidad educativa si, y al ser una U.E. Particular se entiende que si es de libre acceso para ellos.

En el análisis de la entrevista el docente del área de computación expresa que los recursos digitales son de importancia dentro del aprendizaje de la asignatura por lo cual implementa recursos como hojas de cálculos, plantillas en forma de diapositivas y aplicaciones de procesamiento de textos. Sin embargo, dentro los recursos expuestos por el docente se

evidencia el uso de plataformas bases de los computadores, esto permite una iniciativa de mejora en la utilización de los recursos propuestos por el docente para la asignatura de computación. La selección de recursos es importante puesto que se deben adaptar a las necesidades de los estudiantes, siguiendo la estructura de la planificación presentada por el docente para el abordaje de los contenidos de la clase, pues esto permite una realizar una clase interactiva donde los estudiantes aprenden o generan su aprendizaje mediante la experimentación y manipulación de los recursos.

En cuanto a las dificultades encontradas al utilizar los recursos digitales en la enseñanza de la asignatura se evidencia la distracción de los estudiantes al estar frente al ordenador, generando en ocasiones dificultad en la comprensión y manejo de contenido de la clase, recurriendo al trabajo cooperativo para integrar de mejor manera las tecnologías durante el proceso de aprendizaje. Permitiendo una participación del estudiante dentro del aula de clases.

A la par de la selección de recursos es importante la explicación del funcionamiento de las plataformas digitales, puesto que presentan una dificultad para los estudiantes, dentro de la Unidad Educativa, al ser particular los recursos digitales implementados por el docente son de libre acceso para que los estudiantes puedan manipularlos y aprovechar su uso para la adquisición de destrezas computacionales necesarias para su formación académica.

Ficha de Observación

Durante las prácticas preprofesionales realizadas en los distintos ciclos de la carrera de Ecuación Básica, permitió recabar datos en 20 observaciones realizadas al docente de la asignatura de computación, cuyos aspectos a observar se los determino en función a la identificación del problema educativo presente en los estudiantes de noveno grado sobre el uso de recursos digitales durante su proceso de aprendizaje.

Resultado Obtenido:

FICHA DE OBSERVACIÓN DOCENTE METODOLOGÍA Y USO DE RECURSOS DIGITALES

Escala de valoración	
1	Nunca
2	Ocasionalmente
3	Generalmente
4	Siempre

Nº	Aspecto	1	2	3	4
OBJETIVOS DE LA CLASE					
1	¿Los objetivos de la clase están claramente establecidos y comunicados a los estudiantes?			X	
2	¿Los objetivos están relacionados con el uso de recursos digitales?		X		
3	¿La clase tiene una estructura clara y coherente?			X	
4	¿Se han considerado actividades específicas relacionadas con los recursos digitales?			X	
6	¿Se observa una secuencia lógica en las actividades propuestas?			X	
7	¿Se utilizan estrategias activas y participativas que involucren a los estudiantes?		X		
8	¿Se promueve la interacción y el diálogo durante la clase?			X	
9	¿Se fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas?			X	
RECURSOS Y CONTENIDOS					
		1	2	3	4
1	¿Los recursos digitales seleccionados son apropiados para el tema y los objetivos de la clase?		X		
2	¿Se considera la diversidad de recursos digitales disponibles (aplicaciones, software, videos, plataformas en línea, etc.)?		X		
3	¿Se integran los recursos digitales de manera efectiva en la enseñanza y el aprendizaje?			X	

Fuente 1: EL autor

4	¿Los recursos digitales complementan y enriquecen los contenidos tratados?		X		
5	¿Se promueve la interactividad y el compromiso de los estudiantes con los recursos digitales?			X	
6	¿Los recursos digitales están accesibles para todos los estudiantes?		X		
7	¿Los recursos digitales funcionan correctamente durante la clase?		X		
8	¿Se brinda asistencia técnica cuando es necesario?			X	

Fuente 2: El autor

Como resultados de las observaciones la escala de valoración que prevalece es la “generalmente”, también se pudo determinar que la escala “ocasionalmente” tiene el segundo rango más observado durante las clases de computación. Dentro de los aspectos observados se

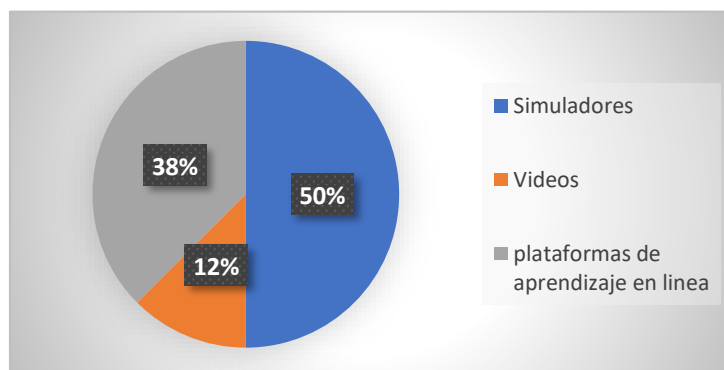
encuentran los objetivos de la clase en cuanto a las actividades realizadas en la asignatura de computación. Además, se observó el uso y manejo de recursos digitales por parte del docente de la asignatura evaluando los aspectos como la selección de recursos digitales, funcionamientos de recurso digitales, abordaje de recursos digitales durante la clase, y la diversidad de recursos que utiliza el docente de la asignatura.

Encuesta

La encuesta fue realizada a 8 estudiantes de noveno año de Educación General Básica, pertenecientes a la unidad Educativa Particular Integración Iberoamericano. La encuesta tiene como objetivo analizar la relación entre el uso de recursos digitales y el desarrollo de competencias computacionales en los estudiantes encuestados.

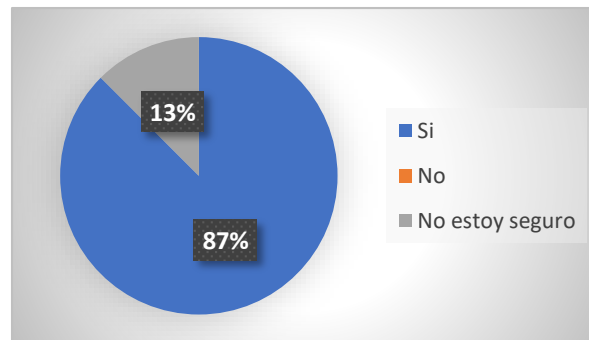
Resultados obtenidos:

- Pregunta 1: ¿Qué recursos digitales has utilizado en la asignatura de computación durante este año escolar?



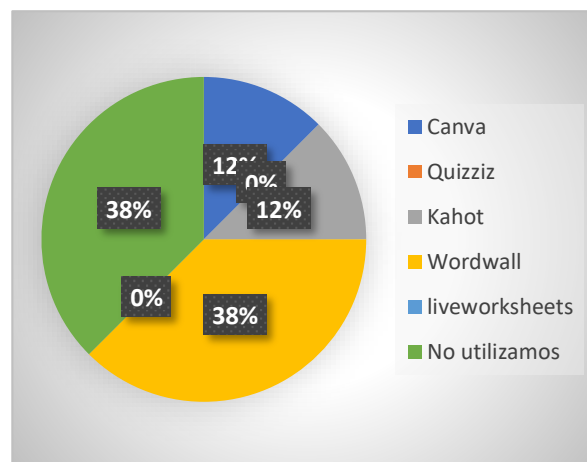
El 50% de estudiantes expresan como recursos utilizados en la asignatura de computación los simuladores, el 12,5% expresa que utilizan videos como recursos digitales y el 38% de estudiantes expresa que utilizan plataformas como canva, Wordwall para el aprendizaje de la asignatura.

- **Pregunta 2: ¿Consideras que los recursos digitales utilizados en la asignatura de computación han mejorado tu proceso de aprendizaje?**



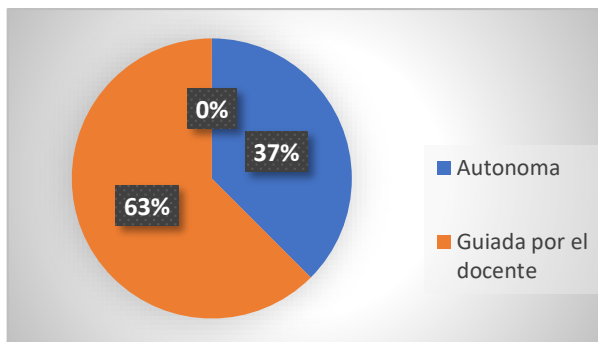
La interpretación expresa que el 13% de estudiantes no están seguros de que el uso de recursos digitales ha mejorado el proceso de aprendizaje en la asignatura de computación

- **Pregunta 3: ¿Qué recurso digital utilizado en la asignatura de computación consideras que ha sido más útil para tu aprendizaje?**



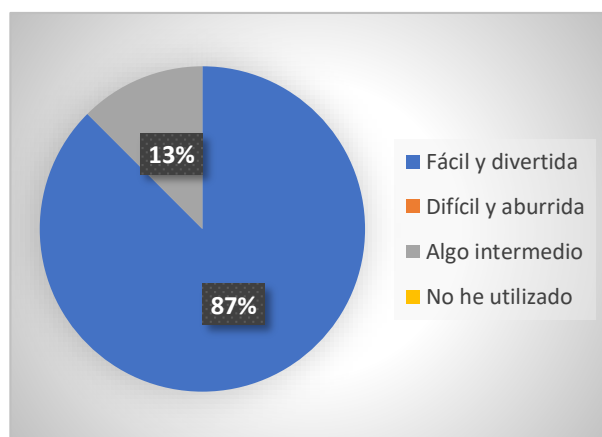
Los estudiantes dieron a conocer que el 38% no utiliza recursos digitales durante la clase de computación, también un 38 % utiliza Wordwall y un 12% utiliza canva durante las clases de la asignatura de computación.

- **Pregunta 4: ¿Has utilizado los recursos digitales de manera autónoma o guiada por el docente?**



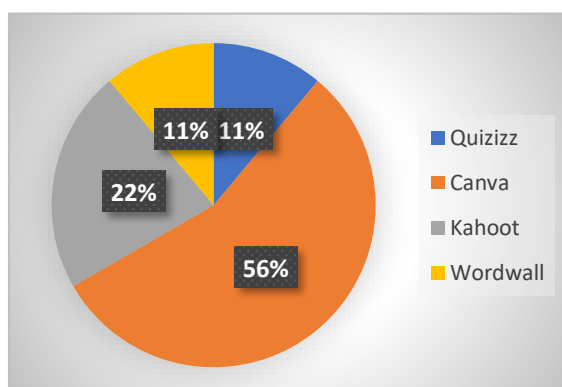
El 37% de estudiante expresan que utilizan los recursos digitales de forma autónoma sin ninguna indicación del docente y el 63% necesita una guía del docente para el uso de recursos digitales.

- Pregunta 5: ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando recursos digitales en la asignatura de computación?



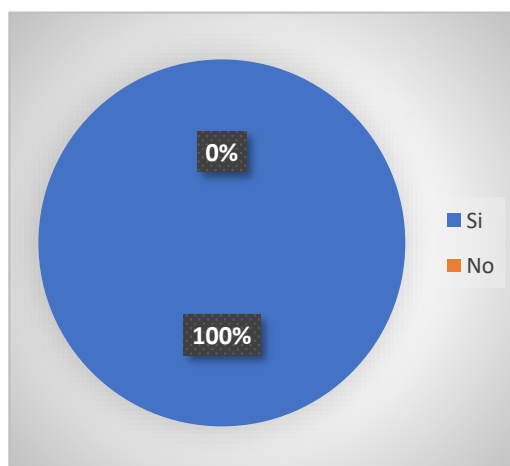
EL 87% de estudiantes expresa que le resulta fácil el uso de recursos digitales y el 12,50% de estudiantes manifiesta que le resulta algo intermedio el uso de recursos digitales en la asignatura de computación.

- Pregunta 6: ¿Qué recursos digitales te gustaría utilizar en la asignatura de computación en el futuro?



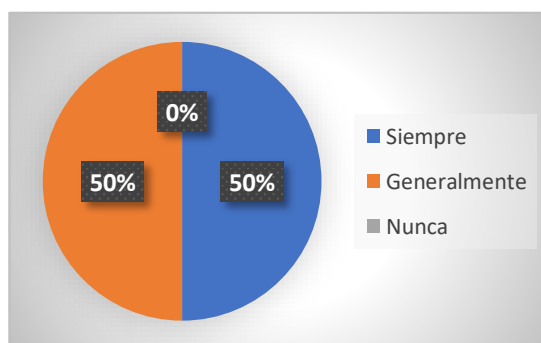
La mayoría de los estudiantes (56%) expresan su deseo por el uso de recursos digitales como Canva, seguido del 22% expresa el deseo de utilizar Kahoot como recurso digital en la asignatura de computación. El 22% restante quiere utilizar canva y Wordwall como recurso digital.

- **Pregunta 7: EL docente de computación realiza una explicación del funcionamiento de las plataformas digitales que utiliza en clases.**



Todos los estudiantes expresan que el docente realiza una explicación del funcionamiento de las plataformas digitales que se utilizan durante la clase de computación.

- **Pregunta 8: ¿Los recursos digitales están accesibles para todos los estudiantes?**



El 50% de encuestados expresa que la accesibilidad de los recursos digitales utilizados en clase no se puede utilizar.

1.2 Antecedentes

El proceso de aprendizaje ha evolucionado a lo largo de la historia del ser humano, este proceso se enfoca en la adquisición de conocimientos que se denominan competencias. La educación y las metodologías han aportado el uso de recursos digitales accesible a prácticas pedagógicas donde el estudiante es participe principal de su aprendizaje. Las competencias computacionales digitales permiten alcanzar un nivel significativo adaptando diversos ritmos de aprendizajes, considerando la posibilidad de generación y creación de recursos digitales de manera gratuita y de alta calidad.

Los recursos digitales que se encuentran dentro del ámbito educativo se subdividen de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y su adaptabilidad brinda al docente la oportuna generación de actividades para mejorar el aprendizaje de estudiantes durante su jornada académica.

1.3 Importancia y alcances

El proceso de aprendizaje a lo largo de la historia ha experimentado una evolución significativa. Desde los primeros seres humanos hasta la actual era digital, está a sido una constante búsqueda de conocimientos y comprensión del mundo que nos rodea. Actualmente los recursos digitales educativos han sumado importante en el ámbito educativo tanto en su alcance como en su importancia. Los recursos digitales han ampliado el alcance del proceso de aprendizaje al proporcionar nuevas formas de interacción y participación, ahora es posible acceder a contenidos educativos, realizar actividades prácticas en línea, participar de forma cooperativa permitiendo un aprendizaje más personalizado y autodirigido, adaptando a las necesidades individuales de cada estudiante.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el uso de recursos digitales debe ser de manera adecuada, con personal docente capacitado, el mismo que pueda complementarlos

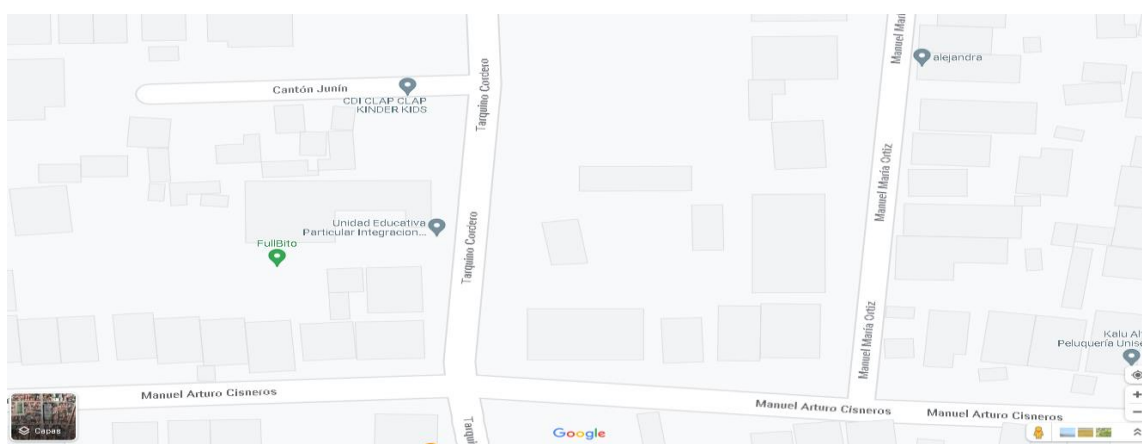
con los distintos contenidos de cada asignatura para enriquecer el proceso educativo. Es por esto por lo que los docentes desempeñan un papel fundamental en la selección y uso adecuado de recursos digitales, asegurándose de que integren de manera efectiva en el currículo y promoviendo un uso crítico – reflexivo de las nuevas tecnologías educativas.

El alcance de este estudio se basa en la mejora del proceso de aprendizaje con la implementación de recursos digitales en la asignatura de computación, mediante la elaboración de una guía didáctica que integren contenidos atractivos e interactivos para los educandos. Además, de ayudar a docentes y directivos de la institución al buen uso y manipulación de los recursos digitales implementados en sus contenidos de clases, mediante la creación de una guía de recursos digitales.

1.4 Delimitación

El tiempo que se dedica está investigación es durante el periodo académico 2022 – 2023. Enfocándose como muestra a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica siendo 14 estudiantes que participaron en este estudio de investigación.

Figura 1 Croquis de la Unidad Educativa Particular Integración Iberoamericano



Fuente: Google Maps

1.5 Explicación del problema

El manejo de recursos digitales en el ámbito educativo ha sido de suma importancia para las instituciones educativas del sistema educativo particular. Sin embargo, existen

instituciones que se le ha dificultado la integración de las nuevas metodologías de aprendizaje, evidenciándose un desfase en la adquisición de competencias computacionales. No adquirir estas competencias puede generar diversos problemas, entre los que destacan son las dificultades para acceder a la información generando limitaciones en su capacidad para aprender, investigar y tomar decisiones acertadas, además, dificultades para realizar tareas cotidianas como el manejo de computadoras y otros dispositivos electrónicos; dificultades de comunicación y vulnerabilidad ante el ciberdelito. A través de los datos analizados en los instrumentos que fueron utilizados durante las practicas preprofesionales en la unidad educativa, utilizando la técnica de triangulación de datos que permite aumentar la validez y la confiabilidad de los datos recolectados de diferentes fuentes, permitiendo un analisis y comprensión de forma precisa identificando la problemática de estudio. (Godoy, G., 2023). Se ha evidenciado que el uso de recursos digitales por parte del docente de la asignatura de computación se encuentra limitado al software que son de uso local del ordenador como son las hojas de cálculos, los procesadores de Tecnos y simuladores, además el uso constante de videos como parte de las presentaciones de temas del docente. Esto se puede observar en el análisis de datos realizados mediante la utilización del instrumento de la entrevista al docente de la asignatura.

Los estudiantes mediante la encuesta realizada manifiestan el deseo del uso de recursos digitales adecuados para las clases de computación, estos recursos deben permitir una accesibilidad idónea para su uso. En las observaciones realizadas durante la práctica se puede interpretar el poco uso de recursos digitales durante las clases, esto demuestra una metodología inadecuada a los propuesto por el docente, esto permite que los estudiantes no aprovechen al máximo los recursos generando un rendimiento académico bajo. Para lo cual se formula la pregunta de investigación. ¿Cómo se mejorará el proceso de enseñanza

aprendizaje en el área de computación en el noveno grado de la Unidad Educativa Particular Integración Iberoamericano?

2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

2.1 Objetivo General

Elaborar una guía didáctica de recursos digitales para mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de computación para los estudiantes de noveno año de Educación General Básica

2.2 Objetivos Específicos

- Identificar los problemas del uso de software computacional para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del noveno año de educación general básica
- Elaborar el marco teórico referencial sobre el uso del software computacional
- Elaborar la guía de recursos digitales.
- Validar la propuesta objeto de estudio

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 Guía Didáctica

Se entiende por guía didáctica un recurso didáctico que integra a su vez otros recursos y componentes del proceso de enseñanza, tales como objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, recursos de apoyo a las estrategias, formas de organizar el proceso y estrategias de evaluación, que se individualizan posibilidades, carencias y necesidades satisfechas por el trabajo planificado de los profesores y los estudiantes. Según (Torrens y Arbolaez, 2020) “Las guías didácticas pueden elaborarse para diversidad de modalidades de aprendizaje, formas de organizar la enseñanza-aprendizaje e independencia de los estudiantes” (p.375). Es un documento que proporciona información detallada sobre cómo enseñar un tema específico en

el aula. Es un recurso para los educadores que ayuda a planificar y organizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera efectiva.

La estructura de las guías didácticas dependerá de factores como el tipo de material a integrar. Por lo tanto, la orientación que acompaña a los textos básicos y comunes que se supone que los estudiantes deben aprender es diferente de la orientación que acompaña a otros materiales que ya brindan una orientación clara para el aprendizaje y el desarrollo en diferentes actividades de aprendizaje.

3.1.2 Importancia de la Guía didáctica en el proceso de aprendizaje

Constituye la herramienta básica para la organización del trabajo del alumno, con el objetivo de proporcionarle toda la orientación necesaria para que pueda integrar los elementos pedagógicos de los estudios disciplinares. Actividad independiente. Si bien apoyan la dinámica del proceso de enseñanza, orientando el aprendizaje de los estudiantes, apoyan el proceso y promueven la autonomía a través de diferentes recursos didácticos como: explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas, diagramas, casos prácticos y otros con el docente en la enseñanza. Una acción similar al utilizado en la actividad. Según Garcia estos recursos de aprendizaje se corresponden con los objetivos, los métodos y el nivel de comprensión de los educandos y están vinculados con lo que se espera que el estudiante aprenda, se cumple así con un algoritmo que favorece la asimilación de los contenidos (2019).

Las Guías Didácticas se clasifican en dos grandes grupos: Guías de didácticas aplicables a textos específicos para estudiantes y guías de didácticas generales basadas en cuestionarios nacionales no relacionados directamente con libros de texto escolares específicos. El primer grupo es el más rico y garantiza la mayor validez, porque más precisamente recomienda al docente algunos contenidos y paralelismos pedagógicos con los contenidos y aspectos pedagógicos que los estudiantes observan en sus textos.

3.2 Recursos Digitales

Se refiere a los recursos de enseñanza y aprendizaje que utilizan los docentes para planificar y gestionar la instrucción probabilística y promover el desarrollo de la alfabetización probabilística en los niños. (Alsina y Vásquez, 2022) hay muchos autores y organizaciones que facilitan la enseñanza de la probabilidad mediante el uso de diversos recursos, como materiales y juegos, recursos técnicos y más.

Por ejemplo, Bedoya (2020) presenta un cuerpo de trabajo sobre la integración de la estocasticidad y la sustentabilidad que afecta a los diferentes contextos descritos, aunque quizás de mayor importancia en contextos sociales y científicos. Desde una perspectiva general, para lograr que los niños sean capaces de conectar los conocimientos existentes con los nuevos, reorganizar y reconstruir nuevos aprendizajes, es necesario hacer referencia a un concepto clave de la psicología sociocultural: la mediación. Según Vygotsky (1986), la mediación es cuando un experto (maestro) desempeña un papel de guía para ayudar a los alumnos (niños) a adaptarse al nuevo conocimiento. Por lo tanto, en lugar de impartir este conocimiento, el maestro guía al niño a un nivel superior de comprensión y trascendencia.

3.2.1 Características de los recursos digitales

La tecnología juega un papel crucial en la introducción de nuevas herramientas educativas. Las nuevas tecnologías suponen un gran progreso. Los recursos digitales son accesibles a través de dispositivos electrónicos conectados a Internet, como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes. La disponibilidad y la accesibilidad de estos recursos digitales han tenido un gran impacto en la forma en que se aprende, se trabaja y se entretiene en la actualidad. Este progreso se da no solo en el proceso educativo, sino que también impulsa a la educación a responder a las necesidades de la sociedad moderna, especialmente en el proceso de adaptación tecnológica (Díaz, 2021).

Por lo tanto, la capacitación continua y el análisis del contexto educativo son pasos importantes para determinar qué herramientas educativas digitales se necesitan.

Los recursos digitales tienen características únicas que los diferencian de los recursos tradicionales. Algunas de las características más importantes son:

- a) **Accesibilidad:** los recursos digitales son accesibles en línea desde cualquier dispositivo conectado a Internet.
- b) **Interactividad:** los recursos digitales suelen incluir elementos interactivos, como animaciones, videos, gráficos y juegos, que permiten una mayor participación del usuario.
- c) **Personalización:** los recursos digitales pueden adaptarse a las necesidades y preferencias individuales del usuario, permitiendo que cada usuario tenga una experiencia única.
- d) **Actualización constante:** los recursos digitales pueden actualizarse fácilmente, lo que significa que la información que contienen puede estar siempre actualizada y relevante.
- e) **Almacenamiento y recuperación:** los recursos digitales se pueden almacenar en dispositivos electrónicos y recuperar con facilidad, lo que permite un acceso rápido y fácil a la información.
- f) **Compartición:** los recursos digitales se pueden compartir con otras personas en línea, lo que permite una colaboración y una difusión de la información mucho más amplia.
- g) **Ahorro de tiempo y costos:** los recursos digitales pueden ahorrar tiempo y costes al evitar la necesidad de imprimir, transportar y almacenar recursos físicos.

En resumen, los recursos digitales son herramientas útiles y poderosas que ofrecen una gran cantidad de beneficios y características únicas que los hacen ideales para una amplia variedad de situaciones educativas, laborales y personales.

3.3 Recursos digitales para la educación

Martín (2021) expresa que existen muchos recursos digitales que se pueden utilizar para la educación, tanto para el aprendizaje en el aula como para el aprendizaje en línea. Algunos de los recursos digitales más comunes y útiles para la educación son:

3.3.1 Quizizz

Quizizz es una plataforma digital muy útil si desea realizar una evaluación en línea. Con su ayuda, los profesores y los estudiantes pueden crear y acceder a cuestionarios relacionados con varios temas.

Figura 2: Logo aplicación Quizizz



Fuente 3: Quizizz.com

Cabe señalar que estos cuestionarios no son uniformes. En cambio, se basa en el uso del modo multijugador. Cuando los estudiantes completan el cuestionario, se divierten mucho y se motivan.

3.3.2 Canva

Figura 3: Logo Canva



Fuente 4: FreelogoPNG

Herramientas de diseño para crear videos, presentaciones, infografías, carteles, publicaciones en redes sociales, logotipos, gráficos, mapas y más. Es gratis, solo tienes que registrarte, y es intuitivo y fácil de usar. También dispone de un servicio de pago para elegir más opciones. Tiene muchos elementos multimedia y plantillas para agregar a su trabajo en progreso. Además, también puede crear su propia creación y diseño de acuerdo con sus requisitos.

3.3.3 Kahoot

Figura 4: Logo Kahoot



Fuente 5: logos-marcas.com

Este es un sitio web gratuito donde los maestros pueden crear cuestionarios con los temas que deseen para que cada estudiante pueda responder preguntas simultáneamente en tiempo real utilizando dispositivos electrónicos. Las preguntas se muestran en pantallas activadas por el docente en el aula, y cada estudiante puede responder desde su propio dispositivo, ya sea una tableta, teléfono o computadora. Es una forma divertida de hacer preguntas a los estudiantes y, con las pruebas, los estudiantes pueden participar y competir entre sí individualmente o en equipos. Las respuestas se muestran cuando responde las preguntas y obtiene puntos por las respuestas correctas y la rapidez con que las responde. Ver clasificaciones de miembros para motivar a los estudiantes. Para crear un cuestionario, debe registrarse de forma gratuita. Utilice el pin proporcionado por el profesor para acceder al cuestionario.

3.3.4 WordWall

Figura 5: logo Wordwall



Fuente 6: seeklogo.com

Wordwall es una herramienta para crear campañas de forma muy sencilla y atractiva. Wordwall se puede utilizar para crear actividades participativas e imprimibles. Una vez que se crea una actividad, se puede editar muy fácilmente. Además, puede usar y editar actividades creadas por otros usuarios e imprimir estas actividades. Las actividades interactivas se pueden realizar utilizando cualquier navegador web en cualquier dispositivo, ya sea una computadora, tableta, teléfono o pizarra interactiva.

3.4 Competencias Computacionales

Molina et al. (2020) Tanto en la literatura norteamericana como en la europea, existe controversia en las definiciones de competencias centrales, individuales y organizacionales. Sin embargo, al revisar el enfoque de este estudio, es necesario resaltar las características del enfoque social-formativo, que resuelve las competencias desde una metodología de trabajo dinámica, interactiva y enfocada a problemas personales, sociales, culturales, artísticos, ambientales, , contexto laboral, disciplinario y científico. Las competencias computacionales son habilidades y conocimientos necesarios para utilizar de modo efectivo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Estas habilidades son cada vez más importantes en el mundo laboral y en la vida cotidiana, ya que la tecnología se ha convertido en una parte integral de nuestra sociedad.

Martínez (2020) expresa que un enfoque basado en competencias o aprendizaje basado en competencias es un enfoque educativo basado en hacer que el contenido de varias disciplinas sea más accesible para los estudiantes a través de situaciones prácticas y entornos experimentales. El sistema contrasta, por tanto, con el modelo educativo clásico, que presenta el programa de estudios de forma muy teórica y los alumnos tienen que memorizar datos para su posterior evaluación.

Las competencias computacionales son primordiales en esta generación donde la educación virtual es aplicada en primer plano en la mayoría de países del mundo. El proceso de aprendizaje ha evolucionado de tal forma que los roles del profesor y estudiante han cambiado, la creación de contenido y material didáctico además, de una buena planificación del método de aprendizaje virtual, hace que cada proceso funcione de manera esperada logrando los objetivos propuestos desde el inicio de cada ciclo y el alcance de las competencias computacionales en el plano virtual (García, 2020).

David (2020) en un mundo cada vez más tecnológico e hiperconectado, debes conocer las 5 habilidades computacionales que necesitas. Estas áreas contienen habilidades específicas que debes fortalecer para mantenerte actualizado mientras estudias y trabajas. El objetivo es utilizar la información de forma estratégica y rentable en relación con las herramientas y medios de la tecnología existente. A continuación se detallarán las competencias computacionales básicas que incluyen:

- a) Manejo de hardware y software: conocimiento básico de cómo funcionan las computadoras y cómo utilizar el software para realizar tareas.
- b) Navegación en línea: habilidades para navegar por Internet, buscar información, utilizar motores de búsqueda y evaluar la calidad de la información encontrada.

- c) Comunicación en línea: habilidades para utilizar correo electrónico, mensajería instantánea y otras herramientas de comunicación en línea.
- d) Manejo de datos: habilidades para crear, organizar y utilizar bases de datos, hojas de cálculo y herramientas de análisis de datos.
- e) Creación de contenidos: habilidades para crear contenido multimedia, como videos, presentaciones y documentos, utilizando herramientas de edición de texto, audio y video.
- f) Seguridad en línea: habilidades para proteger la privacidad y la seguridad en línea, y para prevenir el robo de identidad y otros tipos de fraudes.
- g) Resolución de problemas: habilidades para identificar y solucionar problemas técnicos, tales como fallos de software y hardware.

Estas son solo algunas de las habilidades que forman parte de las competencias computacionales. Es importante seguir desarrollando y actualizando estas habilidades a medida que la tecnología continúa avanzando y evolucionando.

3.4.1 Componente curricular de la Asignatura de computación

3.5 Proceso de Aprendizaje

El proceso de aprendizaje es un fenómeno complejo que involucra la adquisición de conocimientos, habilidades y valores a través de la experiencia. Este proceso es continuo y se produce a lo largo de toda la vida, ya que siempre estamos expuestos a nuevos desafíos y situaciones que requieren un aprendizaje constante. En este sentido, la motivación juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje. El individuo debe estar motivado para aprender, ya sea por curiosidad, necesidad o interés personal. La motivación puede ser intrínseca, es decir, proviene del propio individuo, o extrínseca, en cuyo caso proviene de

factores externos, como la promesa de una recompensa o la amenaza de un castigo (Lancheros, 2021).

Ambos son parte del proceso de tratar de construir conocimiento en los estudiantes a través de la interacción con el maestro o de otra manera. Su relación es un vínculo que no debe separarse, y juntos también aseguran una correcta integración funcional. Tanto los estudiantes como los profesores son una parte clave del proceso de aprendizaje. Sin embargo, las variables de contenido y del entorno influyen mucho en la adquisición de nuevos conocimientos. Freire (2005) habla de la necesidad de la práctica pedagógica como reflejo de los propios docentes, para que los procesos de enseñanza y aprendizaje no puedan separarse, uno no pueda existir sin el otro (González, 2021).

3.5.1 Atapas del proceso de aprendizaje

Según lo publicado por Educalink, (2021) hay diferentes etapas en el proceso de aprendizaje. Porque no tenemos una comprensión clara de los conceptos que se aprenderán al principio. Luego pasamos la investigación y el conocimiento. Finalmente, aplicamos lo aprendido en la práctica. El detalle de estas fases es el siguiente.

- a) Descubro: Primer punto del proceso. Descubre una información u objeto desconocido para anteriormente. Este es el paso previo a la investigación.
- b) Analizo: En este proceso se emplea la indagación, lectura y conocimientos adquiridos.
- c) Interiorizo: Fase en la que se debe interiorizar y comprender lo que se esta conociendo. Se debe entender el cómo y el por qué.
- d) Profundizo: Momento de llevar a la práctica los valores adquiridos. También, profundizar más acerca del tema.

3.5.2 ¿Qué implica el proceso de aprendizaje?

Implica una figura activa para profesores y alumnos. Existe una comunicación abierta y fluida entre docentes y entre docentes y alumnos. Definir claramente los objetivos, contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) y competencias a desarrollar a lo largo del proceso. Implementar métodos apropiados de difusión y aplicación del conocimiento. Hay varios medios didácticos y recursos para facilitar el aprendizaje. Un sistema de evaluación continua para evaluar las funciones de docentes y alumnos. El trasfondo educativo y cultural incide directamente en todo el proceso de aprendizaje. Como puedes ver, el proceso de aprendizaje es muy complejo e involucra muchos factores. La correcta interacción entre todos los elementos involucrados es lo que garantiza la eficiencia del proceso. De esta manera, los docentes juegan un papel vital, pero los estudiantes, el contenido y el entorno son igualmente importantes (Couñago, 2019).

3.5.1 Importancia del aprendizaje de la asignatura de Computación

El mundo ha avanzado en la educación básica para que los niños puedan usar la tecnología. La verdad es que las habilidades básicas ya no son suficientes en estos días. A medida que avanza la transformación digital, es importante profundizar en el desarrollo de habilidades digitales más avanzadas, así como la comprensión de las posibilidades de la tecnología y los problemas éticos que nos presenta.

Con la ayuda de la informática, los estudiantes desarrollan habilidades de relación consigo mismos y con los demás; gestión del conocimiento y desarrollo profesional. También forman actitudes como la voluntad de ser creativo, experimentar y pensar diferente; despiertan en ellos curiosidad tecnológica; fomentan su responsabilidad en el uso seguro de la tecnología e Internet y aumentan su iniciativa personal y emprendimiento en la creación y diseño de tecnologías innovadoras.

La sociedad actual asume lo digital como una realidad. Por ejemplo, los niños, niñas y jóvenes entre cero y 18 años en este siglo XXI han incorporado la tecnología como elemento clave para interactuar con otros y por tanto, enfrentan el mundo de manera diferente (Jaña, 2022).

Internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC han generado cambios profundos y significativos en la forma en que interactuamos, tanto individualmente como entre grupos, comunidades y empresas. El uso de las TIC nos invita a adentrarnos en el aprendizaje colaborativo como una nueva propuesta didáctica, donde la enseñanza y el aprendizaje se potencian a través de la comunicación participativa.

Los entornos de aprendizaje, por tanto, juegan un papel importante como mediadores del aprendizaje, y el tipo de comunicación, los recursos didácticos y pedagógicos que se experimentan en él deben parecerse cada vez más al entorno real que se requiere en un entorno de trabajo real, por lo que deben estar dotados de dispositivos y tecnologías que lo hagan posible. posible. facilitar la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, pero sobre todo el acercamiento a un contexto productivo cada vez más real y global.

Los estudios, debates y programas educativos que promueven el pensamiento computacional, la tecnología de la información, la robótica, la programación y la computación han proliferado en la última década. En general, se utilizan diferentes nombres para referirse al campo de la informática conceptos y conceptos utilizados para resolver problemas relacionados con el procesamiento digital de diferentes tipos de datos. Son muchas las razones que acompañan el deseo de que una escuela sea capaz de desarrollar conocimientos en este campo (Torres, 2022).

El MINEDUC (2020) el bachillerato técnico en Ecuador, es una oferta para que los jóvenes incrementen su integración al mundo del trabajo y/o continúen su formación técnica

en la educación superior, estrechamente relacionada con los sectores manufactureros y las prioridades nacionales. El desarrollo de su plan de estudios se basa en el desarrollo de la capacidad laboral, dotando a nuestros estudiantes de competencias laborales acordes a las necesidades laborales, las cuales están diseñadas de acuerdo a los requerimientos de las matrices productivas, sectores prioritarios y programas de desarrollo regional. Tomaselli (2018) el Bachillerato General Unificado fue creado para lograr la igualdad de oportunidades y mejorar la educación general en la Licenciatura en Tecnología al garantizar una base común de aprendizaje para todos los estudiantes.

4. METODOLOGÍA

Para Mejía, (2020) La investigación descriptiva es aquella que describe la población, la situación o el fenómeno que se está estudiando. Intenta brindar información sobre el qué, cómo, cuándo y dónde de la pregunta de investigación, sin responder a la pregunta planteada “por qué” sucedió. Como su nombre indica, este método de investigación "describe", no explica. A diferencia de otros tipos de investigación, realizan investigaciones sin cambiar o manipular ninguna variable del fenómeno, limitándose a mediciones y descripciones. Además, se pueden hacer predicciones sobre el futuro, aunque se consideren prematuras o elementales.

En conclusión, el objetivo que persigue es describir las características, cualidades del objeto de la investigación, se enfoca en descubrir y comprender las propiedades de los objetos sometidos al análisis, pueden ser personas, grupos, fenómenos (Ulexion, 2020).

4.1 Tipo de Propuesta

La propuesta se basa en la elaboración de una guía didáctica digital, con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de computación en noveno grado de Educación General básica.

4.2 Partes de la Propuesta

En la Unidad Educativa Particular Integración Iberoamericano, se realizó un levantamiento de información utilizando los métodos como la entrevista, encuesta y ficha de observación al noveno grado de Educación General Básica, permitiendo identificar la problemática y posterior propuesta de implementación de una guía de recursos digitales que fortalezcan el proceso de aprendizaje en la asignatura de Computación.

Además, se fundamentó esta propuesta con autores relacionados al tema de titulación guía didáctica de recursos digitales para mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de computación, como base para la construcción del marco teórico referencias. Para la elaboración de la propuesta se utilizaron distintas plataformas digitales como Canva, Genially, Kahoot, Wordwall; adecuando los contenidos de los temas abordados en la asignatura de Computación para la elaboración de los recursos digitales que van incluidos en la guía.

4.3 Destinatarios

La guía didáctica tendrá como destinatarios a los estudiantes de noveno grado de Educación General Básica, además el cuerpo docente tendrá acceso a la guía para poder realizar su planificación de clase adaptando los recursos.

4.4 Técnicas utilizadas para construir la propuesta

4.4.1 La entrevista

Según Hernández et al (2014) “La entrevista cualitativa es más íntima, manejable y abierta, se define como “una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)” (p. 403). La entrevista es una herramienta de recolección de datos que permite al entrevistador obtener información sobre un tema particular, este instrumento es flexible al permitir aclaraciones, pero a su vez es su mayor desventaja debido a los registros que son puntos de vistas del entrevistado.

Según Lanuez y Fernández (2014) definen la entrevista como un método empírico, basado en la comunicación interpersonal establecido entre dos personas involucradas en el estudio con la finalidad de obtener una respuesta a interrogantes sobre el problema estudiado.

4.4.2 La encuesta

La encuesta al igual que la entrevista tiene como objetivo la recolección de datos de manera individualizada para posterior analizarlos, evaluarlos y poder generar una respuesta referente al problema investigado. La encuesta hace referencia a lo que las personas sienten, hacen, piensan, quieren y odia. Al contrario que la entrevista la encuesta va direccionada a una muestra de individuos que están inmersos en el foco de la investigación (Fernández, 2005).

4.4.3 Ficha de observación

La ficha de observación es un método tradicional en el campo de la investigación que permite un registro sistemático, valido y confiable del comportamiento de individuos u objetos a estudiar. Según Blaxter et al, (2000) “Los hechos pueden registrarse en el momento o más tarde, ya sea por el investigador o utilizando grabaciones u otros equipos.”. la observación toma un tiempo determinado en obtener la información necesaria para implementarla en la investigación. Sim embargo existen métodos de reducir este tiempo como la categorización, el número de participantes; dando prioridad a la flexibilidad en la investigación.

Según Ortiz, es un instrumento de la técnica de observación; su estructura corresponde con la sistematización de los aspectos que se prevé registrar acerca del objeto. La ficha de observación un instrumento de investigación de campo en el cual se realiza una descripción específica de lugares o personas que están inmersos en la investigación.

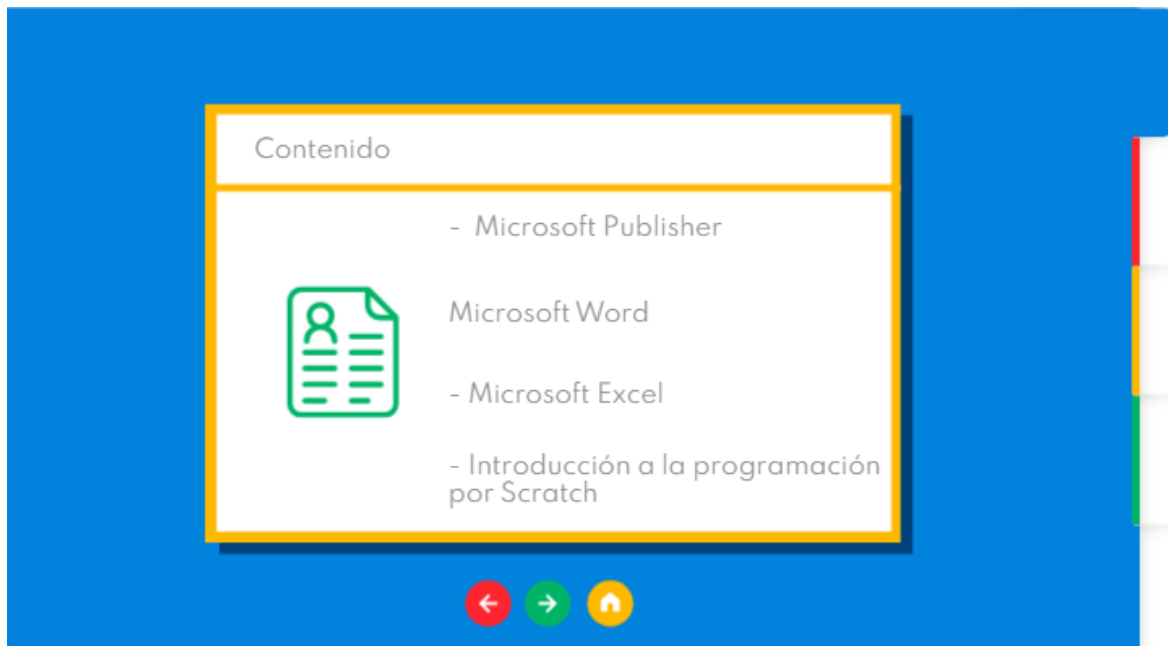
5. PROPUESTA METODOLÓGICA

En diversas instituciones educativas los docentes laboran sus actividades metodológicas sin la implementación de recursos digitales., proporcionando una educación

limitada a la escritura y el repaso de los temas abordados en clases. En la Unidad Educativa Particular Integración iberoamericano se evidencio la necesidad de la integración de una guía didáctica, por tanto, es evidente y necesario la implementación de recursos digitales como mediador del proceso de aprendizaje proporcionando nuevas experiencias, intercambios de información con la finalidad que el alumnado genere conocimientos distintos a lo ya acostumbrado como el memorismo. Buscando el desarrollo de competencias computacionales en los estudiantes de la institución. A continuación, se adjunta evidencia de la Guía de Recursos digitales.



Fuente: Genially, adaptación del Autor



Fuente: Genially, adaptación del Autor

Elaboremos publicaciones con Microsoft Publisher




Conocer las ventajas del software Publisher y manejar las herramientas básicas para la creación de una publicación sencilla pero de alta calidad

DCD


Fuente: Genially, adaptación del Autor

Vídeo



Cómo Crear una Plantilla Personalizada en Microsoft Publisher - Muy Fácil

CÓMO CREAR UNA PLANTILLA EN MICROSOFT PUBLISHER

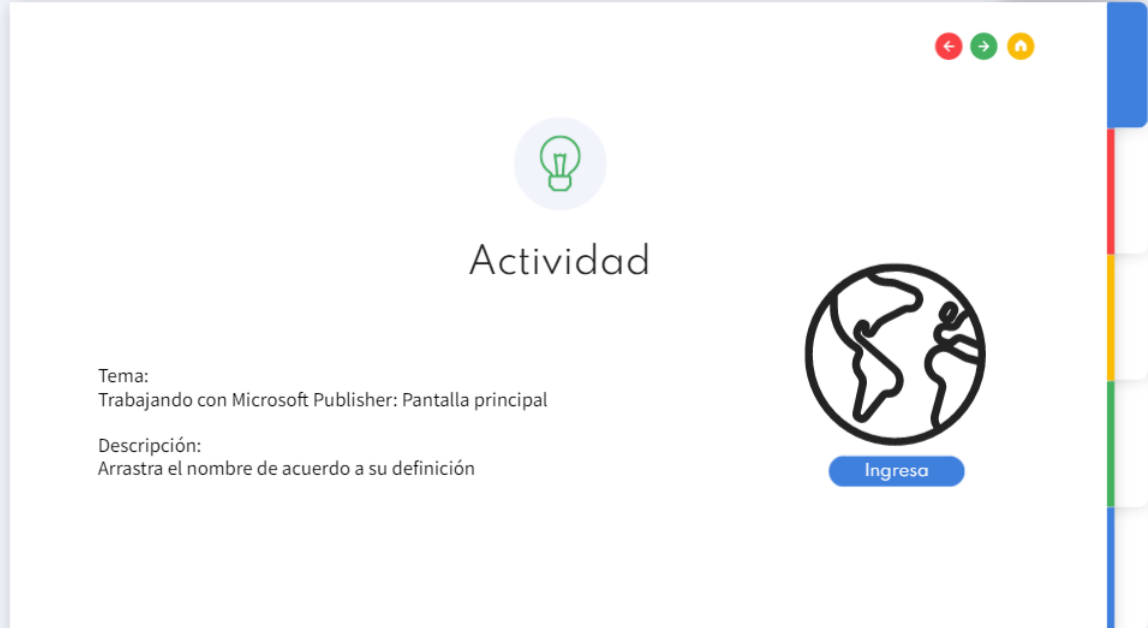
Mirar en  YouTube

Microsoft Publisher
Obtenlo ahora con una suscripción a Microsoft 365. Solo para PC.

Compartir

← → 🔍

Fuente: Genially, adaptación del Autor




← → 🔍

Actividad

Tema:
Trabajando con Microsoft Publisher: Pantalla principal

Descripción:
Arrastra el nombre de acuerdo a su definición



[Ingresa](#)

Fuente: Genially, adaptación del Autor

Actividad

Tema:
Tipos de publicaciones en Microsoft Publisher

Descripción:
Encuentra en la sopa de letras el tipo de publicaciones que se pueden crear en Microsoft Publisher

Ingresar

The slide features a light blue background with a central lightbulb icon. On the right, there is a globe icon with two figures holding hands. A blue button labeled 'Ingresar' is positioned below the globe. The top right corner contains navigation icons (back, forward, home) and a vertical sidebar with colored tabs (blue, red, yellow, green, blue).

Fuente: Genially, adaptación del Autor

Automatizando
mis
documentos en
Word

Conocer la combinación de correspondencia como herramienta fundamental para la automatización de la información en cartas y sobres

DCD

The slide has a white background with the title 'Automatizando mis documentos en Word' in blue. A black mouse cursor points to the word 'Word'. To the right is the Microsoft Word logo. Below it, a small text block describes the activity. A blue button labeled 'DCD' is at the bottom. The top right corner has navigation icons and a social media 'in' icon. A vertical sidebar with colored tabs (blue, red, yellow, green, blue) is on the right.

Fuente: Genially, adaptación del Autor

Vídeo



Como Hacer la Combinación de Correspondencia en Word

Nueva lista de direcciones

Escriba información de destinatario en la tabla. Para agregar más entradas, haga clic en Nueva entrada.

T	N	A	N	C
T	N	A	N	C


Mirar en  YouTube

Fuente: Genially, adaptación del Autor

Actividad

Tema:
Uso de combinaciones de correspondencia en sobres

Descripción:
Responde las preguntas



[Ingresa](#)

Fuente: Genially, adaptación del Autor

Trabajando en tablas de word

Reconocer la importancia de las tablas de Word, las múltiples opciones que se pueden trabajar en ellas como su creación, estilos, diferentes formatos e inclusive operaciones matemáticas como sumar, promediar, entre otras básicas

DCD

Fuente: Genially, adaptación del Autor

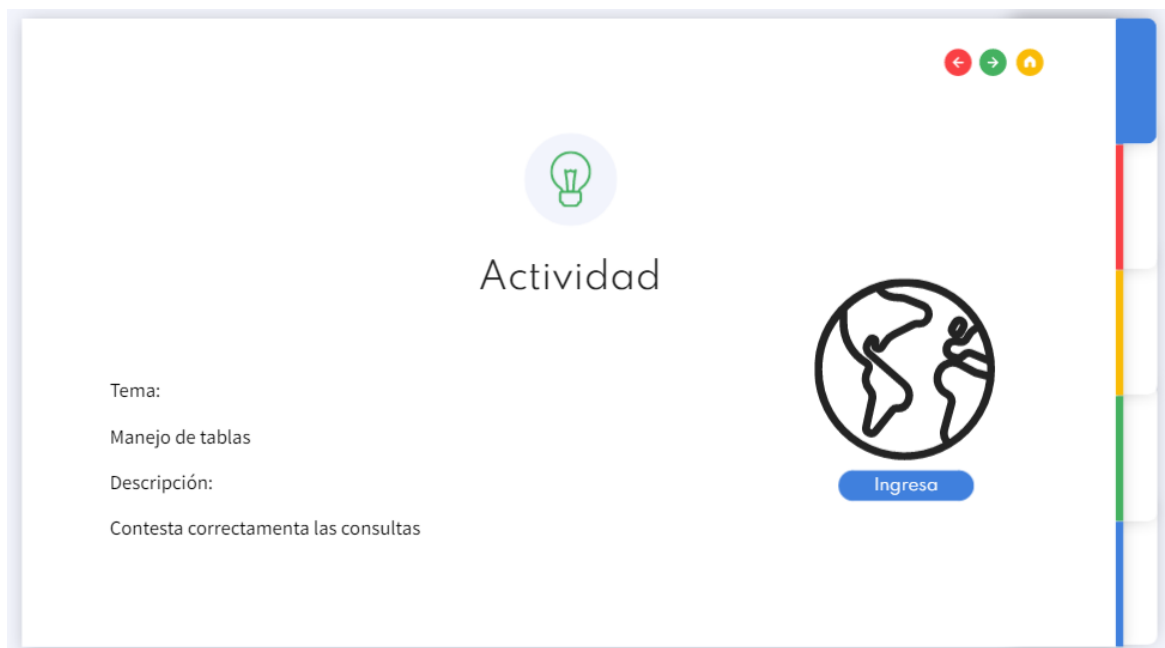
Vídeo

Hacer TABLAS en WORD / Como insertar y editar una tabla

¿COMO HACER Y EDITAR TABLAS EN WORD?

Mirar en YouTube / **CREAR TABLAS SENCILLAS O COMPLEJAS FÁCILMENTE**

Fuente: Genially, adaptación del Autor



Fuente: Genially, adaptación del Autor

Adjunto código QR de acceso a la visualización de la Guía Didáctica para el uso de Recursos Digitales:



6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Los estudiantes de noveno grado de Educación General Básica, poseen dificultades en el desarrollo de competencias computacionales en el área de computación, por lo que es

necesario la integración de recursos digitales, los cuales, permiten fortalecer las destrezas durante su hora de clases, permitiendo un aprendizaje significativo y autónomo.

Los recursos digitales propuestos en esta investigación facilitan el aprendizaje permitiendo una interacción docente – alumno más autónoma y directa.

Los recursos digitales, además, de ayudar en el ámbito académico, beneficia en la obtención de habilidades computacionales permitiendo el desarrollo de competencias computacionales necesaria para su desenvolvimiento diario.

6.2 Recomendaciones

Los recursos digitales desarrollados durante esta investigación deben ser presentados y utilizados durante las jornadas de clases, con la finalidad de afianzar los conocimientos permitiendo una evaluación oportuna y asimilación de conocimientos de un tema.

Se recomienda la implementación de recursos digitales durante las jornadas de clases, creando una base de datos digitales por medio de herramientas educativas, teniendo en cuenta que las competencias computacionales y la educación son conocimientos necesarios para desarrollarlos durante su vida cotidiana.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Alsina, Á., y Vásquez, C. (2022). De la investigación al aula: Orientaciones didácticas para diseñar e implementar tareas probabilísticas en Educación Primaria. *Revista Digital: Matemática, Educación e Internet*, 23(1), 1-23.
- Bedoya, V. H. F. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espí-ritu Emprendedor TES*, 4(3), Art. 3. <https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>
- Couñago, A. (2019, octubre 11). *¿Qué implica el proceso de enseñanza-aprendizaje?* Eres Mamá. <https://eresmama.com/que-implica-proceso-ensenanza-aprendizaje/>
- David, A. (2020, agosto 28). 5 tipos de competencias digitales que necesitas. *Life Design*. <http://www.mylifedesign.co/actualidad/competencias-digitales-que-necesitas/>
- Díaz, A. G. R. (2021, diciembre 17). Herramientas digitales para la educación: Diversos caminos al cambio. *Plataforma Educativa Luca: Curso en línea y Aprendizaje Esperado*. <https://www.lucaedu.com/herramientas-digitales-para-la-educacion/>
- Educalink. (2021, junio 25). Procesos de aprendizaje en alumnos. *Educalink*. <https://www.educalinkapp.com/blog/procesos-de-aprendizaje-en-alumnos/>
- García, S. (2020, noviembre 11). *Manual de Competencias Computacionales para Docentes by Sucett García—Issuu*. https://issuu.com/sucettgarcia/docs/manual_20de_20competencias_20computacionales_20gru
- González, M. (2021, octubre 3). *El proceso de enseñanza y aprendizaje; reflexión de conceptos – Educación Digital y Tecnológica de México S.A. de C.V.* <https://educdtmonline.com/2021/08/29/el-proceso-de-ensenanza-y-aprendizaje-reflexion-de-conceptos/>

- Jaña, C. (2022, diciembre 13). Ciencias de la Computación: Por qué incorporarlas al currículo escolar. *Enfoque Educación*. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/ciencias-de-la-computacion-curriculo-escolar/>
- Lancheros, M. S. A. (2021). Proceso De Aprendizaje En La Pandemia. *PANORAMA*, 15(28). <https://www.redalyc.org/journal/3439/343965146010/>
- Martín, J. (2021, marzo 3). Recursos educativos digitales. *Smile and Learn*. <https://smileandlearn.com/mejores-recursos-educativos-digitales/>
- Martínez, L. (2020, noviembre 27). *Enfoque por competencias: Qué es, y características de su modelo educativo*. <https://psicologiymente.com/desarrollo/enfoque-competencias>
- Mejía, T. (2020, agosto 27). *Investigación descriptiva: Características, técnicas, ejemplos*. Liferder. <https://www.liferder.com/investigacion-descriptiva/>
- MINEDUC. (2020). *Bachillerato Técnico – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/bachillerato-tecnico/>
- Molina, M. K. R., Diaz, G. A. T., Vanegas, W. J., & Guzmán, Y. F. (2020). Transversalidad curricular en la gestión del conocimiento. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(Esp.11), 124-137.
- Tomaselli, A. (2018). *La educación técnica en el Ecuador*.
- Torrens, R. E. P., & Arbolaez, G. de la C. U. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Científica*, 5(18), Art. 18. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>
- Torres, M. (2022, agosto 11). Cursos Virtuales - Enseñanza de la computación para la alfabetización digital: Una aproximación para su abordaje en la escuela. *conectate ICIEC-UEPC*. <https://www.uepc.org.ar/conectate/ensenanza-de-la-computacion-para-la-alfabetizacion-digital-una-aproximacion-para-su-abordaje-en-la-escuela/>

Ulexion. (2020, abril 27). ▷ TIPOS DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA | Características.

Ulexión. <https://ulexion.com/blog/tipos-de-investigacion-cientifica-y-sus-caracteristicas/>

8. ANEXOS

Anexo 1: Aval Unidad Educativa



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR INTEGRACION IBEROAMERICANO

Cuenca, 14 de julio de 2023

Mgst. Gloria Y. Rodríguez Mendoza
**RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "INTEGRACIÓN
IBEROAMERICANO"**

A petición de la parte interesada:

AUTORIZO:

Conceder al Sr. Eddie Enrique Miranda Rodríguez con C.I. 0928789510, estudiante del noveno ciclo de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Politécnica Salesiana, el aval para que incluya el nombre de la Unidad Educativa Particular "Integración Iberoamericano" en el tema de su tesis de grado denominado "GUÍA DIDÁCTICA DE RECURSOS DIGITALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR INTEGRACIÓN IBEROAMERICANO, PERÍODO LECTIVO 2022-2023".

Atentamente


Mgst. Gloria Y. Rodríguez M.
RECTORA
C.I. 0702210014



IBEROAMERICANO
UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
INTEGRACION IBEROAMERICANO
RECTORADO
Crecedo junto a ti.

Dirección: Tarquino Cordero -230 y Manuel Arturo Cisneros
Teléfonos: 4037379/0992331636
Correo: institucioncedii@hotmail.com
Cuenca-Ecuador

Anexo 2: Entrevista dirigida al docente

Entrevista dirigida al docente de la asignatura de computación sobre el uso de recursos digitales

Objetivo:

Conocer las opiniones y percepciones de los docentes sobre los recursos digitales utilizados en la enseñanza de la computación.

punisher.em61@gmail.com [Cambiar cuenta](#)

 No compartido



* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Qué recursos digitales utilizas en la enseñanza de la asignatura de computación? *

Tu respuesta

¿Cómo seleccionas los recursos digitales que utilizas en tus clases? *

Tu respuesta

¿Consideras que los recursos digitales han mejorado el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de computación? *

Tu respuesta



¿Has notado algún cambio en la motivación de los estudiantes al utilizar recursos *
digitales en la enseñanza de la computación?

Tu respuesta

¿Cómo integras los recursos digitales en tu planificación de clases? *

Tu respuesta

¿Has encontrado alguna dificultad al utilizar recursos digitales en la enseñanza *
de la computación?

Tu respuesta

¿Qué estrategias utilizas para fomentar el aprendizaje autónomo de los *
estudiantes utilizando recursos digitales?

Tu respuesta

¿Crees que el uso de recursos digitales en la enseñanza de la computación debe *
ser una práctica generalizada en todas las instituciones educativas? ¿Por qué?

Tu respuesta

¿Cómo describirías tu experiencia utilizando recursos digitales en la asignatura de *
computación?

Tu respuesta



Al momento de utilizar una plataforma digital interactiva (Recurso Digital) realiza *
una explicación del funcionamiento a los estudiantes.

Tu respuesta

¿Los recursos digitales son accesibles para todos los estudiantes? *

Tu respuesta

Enviar

[Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) - [Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios



Anexo3: Ficha de observación

**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRECTA**

Nombre de la variable a ser observada: Modo de enseñar del docente de computación del noveno año Educación General Básica. (V. Independiente)

Nombre docente observado: Wilson Déleg

Aula: 9

Fecha: 19 enero 2022

Duración en horas: 50 minutos

Nombre del observador: Enrique Miranda

Escala de valoración	
1	Nunca
2	Ocasionalmente
3	Generalmente
4	Siempre

N°	Aspecto	1	2	3	4
1.	Docente incluye recursos digitales en su planificación				
2.	El docente utiliza diversas plataformas de recursos digitales en su jornada de clases				
3.	El docente presenta adecuadamente los recursos digitales en la clase.				
4.	El tema de la clase corresponde con el recurso digital según su planificación				
5.	El docente cumple con la etapa de la clase (Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación)				
6.	El docente realiza una retroalimentación del tema				
7.	El docente presenta recursos digitales (aplicaciones ofimáticas)				
8.	El docente al momento de utilizar un recurso digital nuevo, indica a los estudiantes el uso de este.				
9.	El docente carga información en los recursos digitales y la comparte en clases.				
10.	El docente ha utilizado más de una estrategia metodológica para explicar los contenidos.				

.....
Firma del observador.

Anexo 4: Encuesta dirigida a estudiantes

Recursos Digitales

Objetivo:

Analizar la relación entre el uso de recursos digitales y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

punisher.em61@gmail.com [Cambiar cuenta](#)

 No compartido



* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Qué recursos digitales has utilizado en la asignatura de computación durante este año escolar? *

- Simuladores
- Videos
- Plataformas de aprendizaje en línea (Canva, Quizizz, liveworksheets, Wordwall, Kahoot)
- Ninguno

¿Consideras que los recursos digitales utilizados en la asignatura de computación han mejorado tu proceso de aprendizaje? *

- Si
- No
- No estoy seguro



¿Qué recurso digital utilizado en la asignatura de computación consideras que ha sido más útil para tu aprendizaje? *

- Canva
- Quizizz
- Kahoot
- Wordwall
- liveworksheets
- No utilizamos

¿Has utilizado los recursos digitales de manera autónoma o guiada por el docente? *

- Autónoma
- Guiada por el docente
- No utilizamos

¿Cómo describirías tu experiencia utilizando recursos digitales en la asignatura de computación? *

- Fácil y divertida.
- Difícil y aburrida.
- Algo intermedio.
- No he utilizado recursos digitales en la asignatura de computación.



¿Qué recursos digitales te gustaría utilizar en la asignatura de computación en el futuro? *

- Quizizz
- Canva
- Kahoot
- Wordwall

EL docente de computación realiza una explicación del funcionamiento de las plataformas digitales que utiliza en clases. *

- Si
- No

¿Los recursos digitales están accesibles para todos los estudiantes? *

- Siempre
- Generalmente
- Nunca

Enviar

[Borrar formulario](#)

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) - [Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

