



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

TEMA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

LA HERRAMIENTA DIGITAL LESSON PLAN DE SIMBALOO Y SU APORTE EN LA CREACION DE ITINERARIOS DE APRENDIZAJE DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO DE VINCES PROVINCIA DE LOS RIOS, PERIODO 2021-2022.

ESTUDIANTE

MILENE LISBET ROMERO BUSTAMANTE

DOCENTE TUTOR :

GLADYS VERONICA RONQUILLO MURRIETA

PERIODO :

BABAHOYO - 2022

DEDICATORIA

Dedico el presente logro a mi Esposo e hijos que con mucha paciencia han sabido comprender mi ausencia en ciertos momentos, por querer superarme y demostrar que no existe obstáculo para querer lograr ser alguien en la vida.

A mis padres que mucho cariño han dado su apoyo de manera tan sincera, siempre presto a estar cuando más los he necesitado, y brindarme la ayuda en el momento oportuno e incondicional.

A mis demás familiares que de una y otra manera han sabido estar presente en los momentos que he necesitado de un apoyo o consejo para no decaer en mi objetivo y poder concluir con satisfacción.

A mis amigos, que de una u otra manera sus consejos fueron siempre bien recibidos para poder avanzar y poder obtener mi logro anhelado.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la oportunidad que me brindó para querer emprender este camino que me ha hecho hasta el final y terminarlo con mucha satisfacción.

A mi Esposo e hijos por la paciencia y el apoyo brindado para poder obtener el logro adquirido.

A mis padres por ser parte fundamental en este logro ya que sin su apoyo no hubiera llegado hasta donde quería y lograr terminar con éxito.

A mis familiares por ser apoyo en este paso de obtener mi profesionalidad.

A mis amigos por ser también parte de este proceso.

ÍNDICE

DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTO	II
INDICE	¡Error! Marcador no definido.
INDICE DE TABLAS	VI
INDICE DE GRÁFICO	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT	IX
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA.....	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL	3
1.2.1. Contexto Internacional.	3
1.2.2. Contexto Nacional.	4
1.2.3. Contexto Local.	4
1.2.4. Contexto institucional.....	5
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.	5
1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.4.1 Problema general.	6
1.4.2 SUB PROBLEMA O DERIVADOS.....	6
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.	7
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	7
OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	9
Objetivo General.....	9
Objetivo (específicos).....	¡Error! Marcador no definido.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	10
2.1. MARCO TEÓRICO.....	10
Marco conceptual.....	10
Symbaloo.....	12
VENTAJAS.....	24
DESVENTAJAS.....	24
USOS ACADÉMICOS.....	24
El profesor.....	24
Estudiante.....	25
Pensar en.....	25
¿Qué es un bloque?.....	25
Beneficios.....	25
Plataforma Symbaloo en la educación.....	26
Tecnologías de la información y la comunicación tics.....	27
La influencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación.....	27
TIC`S en la Educación.....	29
Ventajas:.....	29
¿Cuáles son las características de las tecnologías de la información y la comunicación?.....	29
Como Herramienta Educativa.....	30
Más dinámico, e interactivo.....	31
Symbaloo de herramientas TIC para crear y publicar.....	32
Cómo organizar los recursos.....	32
El Symbaloo como recurso didáctico digital.....	33
Uso y creación de itinerarios de aprendizaje.....	34
Programa:.....	34

1° Etapa: Selección de información para llevar a cabo el proyecto	35
2° Etapa: Selección de Medios Tecnológicos	36
3° Etapa: Aplicación	36
Registro usuario Symbaloo	36
Configuración del perfil docente.....	37
Fase 3: Técnicas de aprendizaje y las herramientas o plataformas digitales para la aplicación	37
Aplicación de Simbaloo Lesson Plans:	37
2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.....	39
Docentes y TIC.....	42
2.1.2.2. Categorías de análisis.....	50
2.1.3. Postura teórica.	50
¿Qué es Symbaloo?	51
2.2 HIPÓTESIS.....	52
2.2.1 Hipótesis General.	52
2.2.3. Variables.....	53
Variable independiente.....	53
Variable dependiente.....	53
Variable interviniente.....	53
3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas.....	54
3.1.2 Análisis e interpretación de datos.....	54
3.3. Recomendación específica y general.	60
3.3.1. Específicas.....	60
3.3.2. General	61
CAPITULO VI. - PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.....	62
4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	62

4.1.1 Alternativa obtenida	62
4.1.2. Alcance de la alternativa.....	62
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.....	62
4.1.3.2. Justificación.....	63
4.2. OBJETIVOS.....	64
4.2.1. Objetivo General.....	64
4.2.2. Específicos.....	65
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.	65
4.3.1 Título	65
4.3.2 Componentes	65
Manual de Instrucciones	66
Herramienta.....	67
Digital Lesson Plans De Simbaloo	67
GUÍA DE SYMBALOO	67
1.- Registro:.....	68
2.- El Escritorio de Symbaloo:	69
3.- Los feeds en Symbaloo:.....	75
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA	82
BIBLIOGRAFÍA	84
ANEXOS	88

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Poblacion de investigacion	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2 Categoría de análisis	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE GRÁFICO

Gráfico 1 Categoría de análisis.....	50
Gráfico 2 Tipo de herramientas tecnológicas	54
Gráfico 3 Debería de implementar una herramienta tecnología para impartir los conocimientos.	55
Gráfico 4 Conoce ud. La herramienta digital Simbaloo Lesson Plans	55
Gráfico 5 El uso de la Herramienta digital Simbaloo Lesson Plans ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje.....	56
Gráfico 6 Factores te ha originado el interés de conocimiento.....	57
Gráfico 7 Estaría ud. de acuerdo de implementar dentro de su material didáctico.....	59
Gráfico 8 Ha servido de mucha ayuda hoy en día en épocas de pandemia para una mejor enseñanza.	96
Gráfico 9 Es de gran aporte en la creación de itinerarios de aprendizajes digitales en docente ...	97
Gráfico 10 Falta de conocimiento sobre el uso de la herramienta digital.....	98
Gráfico 11 Le gustaría ser parte de un programa donde se instruya a docentes	99

RESUMEN

La educación en el desarrollo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) ha demostrado que, adaptarse a los cambios pedagógicos, técnicos y tecnológicos es esencial para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquiera de sus niveles académicos o modalidad. El docente se enfrentó a una serie de desafíos provocados por la pandemia debido al covid-19, el uso de nuevas tecnologías de aprendizaje, el perfeccionamiento y la actualización de sus conocimientos, el desarrollo de competencias digitales, cognitivas, comunicativas y psicopedagógicas le permitieron hacer uso crítico y seguro de las tecnologías en el proceso formativo de sus estudiantes

El objetivo de la Herramienta digital Lesson plan de Symbaloo es una plataforma que ayuda a la organización y búsqueda, para obtener información mediante el cual no son aprovechadas el cual mediante estudios permite el uso de la misma, y la utilización de métodos que ayuden al docente mejorar en la organización de carpetas de búsqueda en la aplicación.

Los centros de instrucción tuvieron la necesidad de inmiscuirse a la interactividad y los entornos colaborativos digitales. En el presente estudio se actualizan conceptos, datos y resultados útiles, sobre el uso de la herramienta Symbaloo Lesson Plans, que permite la enseñanza-aprendizaje especialmente en estos tiempos de educación en línea, mediante el uso de recursos digitales.

Se obtuvo como resultados que los docentes utilizan en su vida diaria TIC, teniendo plena disposición a su aplicación y descubrimiento de espacios que le ayudan a fortalecer su aprendizaje. Existe una correlación positiva moderada entre las variables en donde se demuestra que las rutas de aprendizaje en Symbaloo constituyen una estrategia metodológica positiva para ser utilizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Symbaloo, TIC, enseñanza-aprendizaje

ABSTRACT

Education in the development of Information and Communication Technologies (ICT) has shown that adapting to pedagogical, technical and technological changes is essential to innovate the teaching-learning process at any of its academic levels or modality. The teacher faced a series of challenges caused by the pandemic due to covid-19, the use of new learning ecologies, the improvement and updating of his knowledge, the development of digital, cognitive, communicative and psychopedagogical skills allowed him to do critical and safe use of technologies in the training process of their students

The objective of Symbaloo's Lesson plan digital tool is a platform that does not help organization and search, to obtain information through which they are not used, which through studies allows the use of it, and the use of methods that help the teacher improve the organization of search folders in the application.

Education centers have seen the need to incline interactivity, making use of the digital collaborative environments that technology offers us. In the present study, useful concepts, data and results are updated on the use of the Symbaloo Lesson Plans tool, which allows teaching-learning especially in these times of online education, through the use of digital resources.

It was obtained as results that teachers use ICT in their daily life, having full disposition to its application and discovery of spaces that help them to strengthen their learning. There is a moderate positive correlation between the variables where it is shown that the learning paths in Symbaloo constitute a positive methodological strategy to be used in the teaching-learning process.

Keywords: Symbaloo, ICT, teaching-learning

INTRODUCCIÓN

Los recursos tecnológicos y uso de las TICs en el medio educativo denota su trascendencia y preponderancia, en un mundo cada vez más interconectado, digital más tecnológico e inmerso en la virtualidad, las creaciones y las redes sociales, por esto es que se hace imperante y cada vez más apremiante, diseñar tácticas de aprendizaje para el desarrollo de competencias comunicativas mediante el uso de herramientas tecnológicas, y por medio de la utilización de recursos digitales, TIC y uso de redes sociales en enseñanza, como herramientas que todo alumno y profesor tienen que llevar a cabo a partir de las distintas superficies del saber.

La utilización de la tecnología es parte del desarrollo de la sociedad educativa, para continuar optimizando el proceso en la Unidad Educativa Diez de Agosto de Vinces de la Provincia de los Ríos, por medio de una iniciativa de participación y utilización que combina metodologías, artefactos y métodos analíticos, como para la observación del proceso pedagógico acontecido en el aula como para el estudio de la efectividad del mismo. Por ende, se describe de una iniciativa creativa, sustentada en el valor de evaluar la unión y la utilización de las TIC en la enseñanza a partir de una perspectiva holística de la educación y el aprendizaje.

El presente trabajo se fundamenta alrededor del análisis de cada una de sus partes, iniciando con el primer capítulo, planteamiento del problema de investigación, basada en la herramienta digital lesson plan de simbaloo y su aporte en la creación de itinerarios de aprendizaje digitales de los docentes, luego se explica el entorno mundial, el entorno nacional, el local, y el institucional, y referente a el aporte de la biblioteca virtual como instrumento tecnológica, se muestra el caso problemática de modalidades explícita, el planteamiento del problema con sus derivados, la delimitación del sitio donde se hace la averiguación, la justificación que sugiere su trascendencia, su efecto, los beneficiarios, y las metas planteados que darán solución a la problemática.

En el capítulo dos, se exponen los resultados de la revisión bibliográfica realizada, es decir se tratan sobre los conceptos básicos producidos para la dirección asumida en el desarrollo de la investigación, se hace un análisis de las referencias tratadas y los antecedentes de la investigación, la categoría de análisis, la postura teórica asumida como base de la fundamentación investigativa, para develar las hipótesis en relación a sus variables.

En el capítulo tres, se desarrollan los resultados obtenidos de la investigación, mediante la aplicación de las pruebas estadísticas tomadas de la población por medio de la encuesta; su análisis e interpretan los datos, para luego pasar a las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación.

El capítulo cuatro, corresponde a la propuesta en la que intervienen los aspectos básicos de la alternativa obtenida y su alcance, para pasar a la justificación y generar los objetivos a realizar. Por último, la estructura general de la propuesta, para la elaboración de una guía sobre el uso de la biblioteca virtual como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje, que orientar al docente en el manejo de dicho instrumento.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA.

La Herramienta Digital Lesson Plan de Simbaloo y su Aporte en la Creacion de Itinerarios de Aprendizaje Digitales de los Docentes de la Unidad Educativa Diez de Agosto de Vinces, Provincia de los Rios, periodo 2021-2022.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional.

Estudios exploratorios develan que la tecnología cambió de forma radical el estilo de vida de los individuos en todo el mundo, y como no mencionar que, en la enseñanza, además. La unión de las Tics se vuelve un componente imprescindible en el desarrollo educativo como herramienta para profesores y alumnos en centros universitarios, asistir sin dispositivos electrónicos se vuelve un problema en sus ocupaciones académicas, ya que la utilización de esto posibilita entrar a una enorme proporción de información, tomando en cuenta de esta forma a la biblioteca virtual como instrumento tecnológico para pertenecer a las ocupaciones a hacer en el proceso educativo mediante la web.

En Europa, la Universidad de Rioja menciona: Las herramientas colaborativas son – como se ha demostrado con el confinamiento derivado de la crisis del COVID-19- una solución ideal para poder llevar a cabo la labor educativa de manera online. Aparte de salvar el problema de la distancia, contribuye a fortalecer cuestiones como el razonamiento, el autoaprendizaje, la independencia y el aprendizaje colaborativo. (Universidad de Rioja Revista, 2020).

(Roncancio, 2019) Manifiesta que las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel importante en los entornos de aprendizaje, en la medida en que permiten que las personas tengan un papel más activo en la sociedad, pues son una fuente de información que ayudan a la construcción de conocimiento. Precisamente, en la comunicación que, bajo el título “El diario digital y las novedosas fórmulas de lectura” presentó en el I Congreso Universal Comunicación y Realidad, organizado por la Facultad de Ciencias de la Comunicación Blanquera de Barcelona, aseveraba que “existe una relación estrecha entre los géneros periodísticos y los canales de comunicación”, e insiste en que con la aparición de los nuevos canales “los géneros se han mezclado y enriquecido.

1.2.2. Contexto Nacional.

El sistema educativo, por años se enfocó en un proceso de enseñanza-aprendizaje tradicionalista conocido además como un modelo de transmisión del entendimiento por parte del profesor hacia los alumnos, este paradigma demostró ser ineficaz y poco llamativo para los alumnos

(Delgado, Quintuña, & Vega, 2020) el incremento de recursos tecnológicos en los centros educativos se ha convertido en la tendencia actual, su propósito, mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de los planteles educativos (Basantes-Andrade et al., 2020). La generación de este milenio ha descubierto que goza del criterio de trabajo en grupo y logros de participación de aprendizaje.

En el lapso de la historia las TIC se vio el cambio y la habituación a las situaciones de cada sector. La cultura de virtualización universitaria, no es más que el conglomerado de conocimientos, capacidades y destrezas que se tienen que tener para manejar de una forma eficaz los nuevos avances tecnológicos.

1.2.3. Contexto Local.

En la provincial de Los Ríos, surge una situación muy semejante a la manifestada en lo demás de la nación, al no existir una cultura que direcciona a la población generalmente hacia la lectura digital de información actualizada, no se puede conocer los resultados positivos de las tecnologías de la información, se ha llevado a cabo en la Unidad Educativa Diez de Agosto del Cantón Vices de la Provincia de los Ríos, “que el poco entendimiento a causa de alumnos y profesores sobre las tecnologías de información y comunicación que cada vez permanecen más presentes en la sociedad y en el campo educativo”. (Paredes Ramos, 2018).

La tecnología ha ido evolucionando a pasos agigantados y en la enseñanza ha llevado a cabo cambios significativos; (Almirón & Porro, 2016) y (Expósito & Marsollier, 2020), señalan que hace algunas décadas se labora en la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas puestas al servicio de la enseñanza, lo cual representa una revisión de los procesos de enseñanza-aprendizaje clásicos, y un reto para el papel maestro.

1.2.4. Contexto institucional.

La Unidad Educativa Diez de Agosto de Vinces, Provincia de los Rios, no cuenta con una herramienta virtual, para las consultas de información, en los procesos de enseñanza, no llenan las expectativas en ese campo, ya que se considera podrían ser óptimas si se utiliza todo su potencial en materia de aprendizaje. Por otra parte, se suscitan reclamos y exigencias emitidas por la sociedad en busca de nuevos y mejores modelos que se adapten a la pedagogía y de acuerdo a la evolución actual.

(Cango & Falconi, 2017) manifiesta que: La educación tiene que ser personal: no puede aprender algo bien si no hemos comprendido primero qué pertinencia tiene y cómo puede aplicarse a nuestra situación personal. Además, para que resulte útil en el futuro, la educación debe tener una aplicación práctica y, para que esto suceda, el estudiante tiene que involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje. (p.4). Debido a los múltiples cambios en la educación con la evolución de la tecnología, que permitirá al docente ser innovador y creativo a la vez, para ser una enseñanza con el empleo y uso de nuevas herramientas tecnológicas.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

El sistema educativo, por años (20 años atrás) se enfocó en un proceso de enseñanza-aprendizaje tradicionalista (Ayon & Victores, 2016) conocido también como un modelo de transmisión del conocimiento por parte del docente hacia los estudiantes, este paradigma ha demostrado ser ineficaz y poco atractivo para los estudiantes.

No hay duda de que el cambio que ha originado la tecnología en la educación definitivamente revolucionó la forma de aprender, de ahí la importancia la que hace imprescindible que los profesores se capaciten en diferentes herramientas tecnológicas, conozcan y se familiaricen para que sea una práctica diaria el empleo de las TIC. El aprendizaje de los profesores va de la mano con los itinerarios y los retos que deben tener los estudiantes en su propia responsabilidad por aprender, la virtualidad formativa amerita mayor atención, compromiso y organización de los estudiantes.

En la Unidad Educativa Diez de Agosto de la ciudad de Vinces de la provincia de Los Ríos, es una institución educativa que cuenta con los niveles básicos de aprendizaje de los estudiantes, donde constituyen un período de vital importancia pues parte de las adquisiciones del ser humano se establecen en esta etapa, en la institución educativa se pueden apreciar que los docentes poseen escasos conocimientos sobre esta plataforma de aprendizaje lo que hace difícil lograr un ambiente idóneo del proceso de aprendizaje, además existe deficiencia con la infraestructura de las plataformas que poseen en dicho centro de estudio, como pocos programas que ayuden al docente a desenvolverse en su enseñanza.

Ante este panorama, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura notificó a toda la sociedad mundial, haciendo más fácil un listado de herramientas digitales colaborativas y plataformas tecnológicas para mitigar el efecto de la enfermedad pandémica en el campo educativo. Menciona que debido a la pandemia la educación, ha sufrido cambios que ha llevado a hacer el uso de las herramientas tecnológicas para una mejor enseñanza (Educawed, 2020)

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4.1 Problema general.

¿De qué manera la Herramienta Digital Lesson Plan de Simbaloo incide en la creación de Itinerarios de Aprendizaje Digitales en los Docentes de la Unidad Educativa Diez de Agosto de Vinces, Provincia de los Ríos, periodo 2021-2022.

1.4.2 SUB PROBLEMA O DERIVADOS.

¿Desconocimiento de las características que presentan las herramientas Digital Lesson Plan de Símbolo en la creación de Itinerarios de Aprendizaje Digitales por parte de los docentes ?

¿Escasa capacitación sobre el uso adecuado de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes?

¿Escasa información sobre una guía metodológica para el uso de las Herramientas digitales que ayuda al docente y estimule al estudiante en el desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

Campo: Educativo

Área: Educación

Aspecto: Tecnológico

Delimitación espacial: Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa 10 de Agosto de Vinces, Provincia de los Ríos.

Delimitación Temporal: El problema se investiga en el periodo lectivo 2021-2022.

Delimitación Demográfica: La presente investigación se realizó a los estudiantes del bachillerato informática y todos los docentes de la Unidad Educativa 10 de Agosto de Vinces, Provincia de los Ríos.

Líneas de investigación:

Línea de investigación facultad: Talento Humano Educación y Docencia

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de investigación de la carrera: Investigación cultural y educativa-cultural.

Sub -líneas de investigación: Modelos pedagógicos y didácticos que se emplean en los procesos educativos con TIC.

1.6. JUSTIFICACIÓN.

La sociedad ha experimentado un cambio en lo que al tratamiento de la información se refiere, motivado por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación a todos los niveles. La educación como parte fundamental de esta humanidad debe apostar por procesos innovadores basados en las Tics, pues resultan muy motivadoras y poderosas para la transmisión de valores culturales (Morán, 2019).

Los estudiantes están creciendo en una era de medios interactivos y videojuegos, por lo que la gamificación en el aula puede ser atractiva y motivadora (GARCIA, 2018). De esta forma se aprovecha el potencial de las citadas herramientas con fines educativos y formativos vinculando estrechamente la escuela y la realidad en la que se encuentran inmerso el alumnado.

Toda investigación está orientada a la resolución de algún problema; por consiguiente, es necesario justificar, o exponer, los motivos que merecen la investigación. Asimismo, debe determinarse su cubrimiento o dimensión para conocer su viabilidad (Quiroz, 2017).

En la actualidad la educación busca nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que involucren directamente a los estudiantes y que los docentes se adapten a los cambios de la era digital, entre los beneficios de la tecnología en la enseñanza se pueden mencionar el acceso inmediato a la información y la interacción social-académico entre padres y profesores (Ayon & Victores, 2016), expresan que es necesario que el docente tenga una visión holística para diseñar y adecuar las actividades de aprendizaje para la consecución plena de los objetivos educativos que converjan a un aprendizaje significativo del estudiante.

Symbaloo como herramienta facilita la gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje, permite crear itinerarios de aprendizaje personalizado, a través de los cuales se establecen los objetivos de aprendizaje, los contenidos temáticos, las actividades académicas y los diferentes tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa a fin de comprobar la comprensión y conocimientos alcanzados que permite al docente realizar el seguimiento y la retroalimentación correspondiente.

Los beneficiarios directos de esta investigación son los estudiantes, ya que harán uso de la herramienta Symbaloo, misma que les permitirá reforzar su proceso de aprendizaje de las asignaturas de estudio; tendrán acceso a la documentación de estudio, recursos y actividades académicas; podrán revisar clases anteriores de manera ordenada y sistemática reforzando sus conocimientos, lo que conlleva a un mejor aprovechamiento del aprendizaje convirtiéndose en su propio protagonista de su educación personalizada.

Los beneficiarios indirectos son los docentes, ya que podrán innovar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la incorporación de Symbaloo como herramienta didáctica en cada una de sus asignaturas e inclusive puede servir como refuerzo académico en aquellos temas que ameriten mayor profundización.

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Objetivo General

- ❖ Determinar el aporte de la herramienta digital lesson plan de simbaloo en la creación de itinerarios de aprendizaje digital de los docentes de la Unidad Educativa Diez de agosto de Vinces de la provincia de los Ríos. Periodo 2021-2022.

Objetivos específicos

- ❖ Diagnosticar como está el proceso de enseñanza – aprendizaje a partir de la influencia de las herramientas Digitales Lesson Plan de Símbolo en los docentes de la Unidad Educativa Diez de Agosto del cantón Vinces.
- ❖ Identificar qué factores influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- ❖ Evaluar el uso que genera la implementación de herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizajes digitales.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

Marco conceptual.

La formación académica ha sufrido cambios a lo largo del tiempo, a favor de diferentes paradigmas, los docentes como estudiantes y la propia sociedad se han adaptado a estos cambios, con diferentes formas de enseñar, diferentes enseñanzas, para tiempos específicos a través de una alimentación forzada adaptada a las necesidades del entorno, mediante este cambio de paradigmas educativos se ha podido demostrar varias formas de emplear tecnológicamente en la educación.

El entorno educativo actual enfrenta los desafíos que plantea la sociedad globalizada, lo que implica apostar por un proceso de enseñanza moderna y dinámica que brinde herramientas de aprendizaje y formación. Permitir que los estudiantes logren metas desafiantes significa vivir en una sociedad cambiante y dando paso al uso de las tecnologías.

La educación es un proceso social por el cual las personas se adaptan y evolucionan a los desafíos de una sociedad moderna, digital, volátil y compleja.

Cabe señalar que la educación en el Ecuador se basa en un programa descentralizado que permitirá cumplir con todos los estándares de calidad en cada institución educativa, y las reformas y actualizaciones del programa permitieron mejorar el sistema. El sistema educativo tiene diferentes niveles de este como bachillerato, primaria, bachillerato, y en este caso el cuarto nivel corresponde al noveno año de educación superior básica, en el cual se desarrolla la investigación.

El diseño de los programas se orienta ahora hacia la globalización, una educación que contribuya al logro personal y profesional con un enfoque social, eficaz, científico, académico, técnico y tecnológico. La humanidad hacia la felicidad humana.

La educación debe adaptarse a las necesidades, fortalezas, habilidades, características e intereses de los estudiantes para que su aprendizaje sea personalizado para lograr mejores resultados de aprendizaje.

Cuando se trata de aprendizaje incorporado, no existe una meta de aprendizaje para todos los estudiantes, sino una modificación de las metas, los métodos y el ritmo de aprendizaje en función de las circunstancias individuales. Las dinámicas grupales e individuales son esenciales, por lo que se debe alentar a los estudiantes cuando sea necesario y se debe reconocer la importancia de la colaboración entre los miembros del grupo

Los estudiantes no reciben contenido en formato, proporcionar materiales de trabajo pero también tener un sentido de responsabilidad personal y autogestión en el proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, identificar al estudiante que pueda ser responsable de adquirir y fijar sus propias metas de aprendizaje le permitirá, de igual manera, de acuerdo a sus necesidades, determinar el período de su formación y le dará mayor seguridad de conocimiento para alcanzar los objetivos académicos.

El aprendizaje individual de los estudiantes es para apoyar su conocimiento y no para lograr una meta específica porque existen diferencias en la forma en que se asignan los contenidos del conocimiento, los métodos, las metas y las estrategias.

El aprendizaje personalizado depende principalmente del individuo y sus necesidades individuales, y se dirige hacia sus intereses e iniciativa para aprender y participar en la formación de su conocimiento.

La rapidez con que esto suceda depende principalmente del alumno, quien se convierte en protagonista o en su propio entrenador y otros que le brindan lo que necesita; Sin embargo, no debe confundirse con apatía o pereza.

Las habilidades técnicas específicas, el conocimiento y el contenido son derechos y una necesidad, por lo que se revisarán constantemente con el alumno como responsabilidad principal y el maestro como facilitador y/o compañero de aprendizaje.

El aprendizaje individual es un método de aprendizaje más activo y consciente que mejora la independencia y la motivación de los estudiantes. En este sentido, el aprendizaje personalizado ya no es solo una fantasía sino que se ha convertido en una realidad y una necesidad educativa.

La tecnología combinada con el talento de los docentes permite crear diversos entornos de aprendizaje. Su uso en educación transforma los modelos de aprendizaje tradicionales y lineales en modelos innovadores, interactivos y personalizados para mejorar el proceso educativo. La docencia en una sociedad globalizada ha sido trascendida por el aprendizaje en una sociedad digital

Dado que la incorporación de la tecnología al sistema educativo es tan propia del siglo XXI, es importante darse cuenta de que lleva muchos años en las aulas. Una computadora o procesador de textos es inicialmente parte del proceso de enseñanza, aunque no es interactivo. La interacción es uno de los mayores cambios en los medios digitales de este siglo.

Una plataforma educativa virtual es un entorno informático en el que se reúnen y optimizan muchas herramientas con fines educativos. Su misión es permitir la creación y gestión de cursos completos de Internet sin necesidad de grandes conocimientos de programación.

Symbaloo

Es una plataforma o aplicación gratuita, que permite a los usuarios organizar y categorizar enlaces web como botones de opción. Symbaloo funciona como un navegador y se puede configurar como una página de inicio, lo que permite a los usuarios crear un escritorio virtual al que se puede acceder desde cualquier dispositivo conectado a Internet.

En Symbaloo encontrará los llamados Webmixes, donde puede recopilar todos los enlaces a sitios web, recursos educativos, videos, etc. En un espacio a través de los llamados "cubos". Con la capacidad de crear tantos Webmixes como desee, podrá crear un banco de recursos organizado al que se puede acceder desde cualquier parte del mundo usando su cuenta de Symbaloo. Pantalla de Internet para facilitar el acceso durante la capacitación Consumo de agua mejorado y tiempo para responder a las necesidades normales de forma interactiva a través de una interfaz simple y fácil de entender.

La herramienta Educativa Symbaloo brinda soporte de procesos para seleccionar y configurar recursos con datos, con una mejor colaboración. La tecnología digital proporciona a los estudiantes un entorno que mejora su aprendizaje formal.

Unas de las características y beneficios que brinda Symbaloo Edu son:

Gestión personal del aprendizaje de los alumnos:

- Guarde y acceda fácilmente a sus sitios o páginas web favoritos
- Puedes personalizar la página de Symbaloo llamada webmix.
- Soporte completo para compartir contenido (contenido del sitio) o barajar web.
- Los cursos diseñados por otros están disponibles en Symbaloo Gallery.
- Organizar bloques por categoría, calificación o palabra en el teatro.
- Puede marcar y bloquear categorías.
- Crear y editar perfiles fácilmente. - Widgets y bloques RSS fáciles de usar.
- Elaborar planes didácticos con plazos o cursos.
- Se ha incrementado la interacción entre docentes y alumnos y la relación entre investigadores.
- Ha mejorado el interés y la motivación de los alumnos en la enseñanza-aprendizaje.

Usando Symbaloo Edu

- Puedes obtener estadísticas sobre las actividades que ha realizado cada alumno. Una de las limitaciones que presentará esta plataforma es la necesidad de utilizar estas conexiones.
- Tienes acceso a todas las ventajas de Internet.

Symbaloo Edu te permite crear sesiones de aprendizaje a partir de diferentes bloques. Desarrollado por educadores para enseñar a los estudiantes. Si está encendido

Las actividades, temas y actividades se adaptan a las necesidades del alumno.

Objetivos cronológicos. Todo el tiempo se crea en un entorno de juego.

Un lugar para guiar a los estudiantes a través de una variedad de materiales didácticos como videos y temas. Una entrevista, una pregunta o una simple explicación o explicación del instructor (Artal-Sevil et al., 2016).

Symbaloo: un recurso digital en línea

Symbaloo parece muy "familiar", ¿no? Pero no, no es una aplicación de Disney. A menudo, cuando está conectado a la red, debe buscar páginas visitadas con frecuencia para poder acceder a ellas.

Para no perder el tiempo escribiendo direcciones o buscando páginas, actualmente puedes encontrar muchas aplicaciones que te permiten gestionar recursos digitales en línea, en este caso hablamos de Symbaloo.

Es como tener un escritorio en tu navegador con todo lo que necesitas y organizado a tu gusto. Si quieres agilizar tus actividades diarias realizadas en internet y tener tus sitios web favoritos al alcance de tu mano, esta herramienta es una gran opción.

Es una herramienta online online con la que puedes organizar enlaces en forma de bloques. Estos enlaces pueden redirigir a un sitio web favorito, videos, documentos y muchos más archivos. Lo mejor es que los usuarios tienen la posibilidad de organizar estos enlaces para adaptarlos a sus preferencias, puedes insertar diferentes colores, imágenes e iconos.

Características de la plataforma Symbaloo

Symbaloo es una herramienta muy flexible que pueden usar profesores, estudiantes, administradores y cualquier persona que quiera obtenerla puede administrar sus recursos digitales.

Su nombre en griego significa "asamblea" y esto es lo que permite, crear una oficina virtual donde poder obtener los recursos digitales más utilizados, los cuales puedes compartir con otros usuarios.

La única condición para usar Symbaloo es un dispositivo conectado a Internet.

Qué es la Plataforma Denominado Symbaloo?

Es una plataforma o aplicación gratuita que brinda a los usuarios la capacidad de organizar y categorizar sus recursos digitales en línea.

El entorno se crea sobre la base de la nube y actúa como un navegador donde tienes la opción de configurar tu página de inicio.

Los enlaces web se pueden mostrar como bloques con botones de radio, que se pueden agrupar por categoría. Con Symbaloo, los usuarios pueden personalizar este entorno de navegación, donde los usuarios pueden, además de agregar, calificar y eliminar enlaces, habilitar el mapeo de colores.

Cada bloque o resaltado se denomina Webmix, lo que le permite organizar temas y enlaces que se pueden compartir con otros usuarios.

Se puede acceder a Symbaloo desde cualquier computadora o dispositivo móvil conectado a internet, no es necesario instalar ningún software, es una plataforma en línea. Una de las funciones destacadas de esta herramienta es que permite compartir conocimientos a través de un entorno de aprendizaje personalizado.

Este aspecto lo convierte en una excelente herramienta de aprendizaje, ya que los profesores pueden compartir Webmixes con los estudiantes o con la audiencia.

Asimismo, puede ir a Symbaloo y buscar un Webmix sobre un tema específico creado por otros usuarios que tenga varios enlaces sobre ese tema.

La educación en línea y el uso de Symbaloo

Symbaloo y su uso en la educación en línea

Symbaloo es una herramienta versátil ideal para escuelas, profesores y estudiantes. Esto nos permite tratar de distribuir de recursos digitales, dentro de la institución educativa, así como brindar a los docentes la capacidad de crear y compartir fácilmente estos recursos.

Con esta herramienta, los docentes tienen la oportunidad de compartir sus conocimientos creando y compartiendo entornos personales de aprendizaje. Symbaloo ofrece una edición limitada Para profesores, escuelas y distritos, con una suscripción anual y una prueba gratuita de 30 días.

Ofrece a los educadores usar la plataforma sin anuncios, elegir URL personales, capacitación en línea y colaborar en tiempo real con una cantidad ilimitada de usuarios. La versión de ejes Educación tiene todos los beneficios de un plan para maestros, además ofrece: integración con el Sistema de Información del Estudiante, múltiples administradores, configuraciones de seguridad y 12 licencias para maestros.

Por otro lado, la opción de entorno sin publicidad en la herramienta permite a los docentes evitar distracciones de los estudiantes, de manera que solo se muestra contenido relevante. El hecho de que el profesor tenga su propia cuenta pública le permite publicar recursos a los que los estudiantes pueden acceder fácilmente. Los alumnos solo tendrán que ir a la web de la herramienta y, sin necesidad de registrarse, acceder a la dirección pública del profesor para visualizar contenidos sobre el tema estudiado.

Si el alumno quiere, puede crear su cuenta, es un proceso muy sencillo. Un detalle importante a tener en cuenta al usar herramientas en la enseñanza es que los profesores deben llevar a los estudiantes a su lugar de trabajo. Al agregarlo, podrán acceder a los recursos que compartes y cada actualización aparecerá automáticamente. En caso de que el maestro tenga varios grupos de clase, al usar esta herramienta, el maestro podrá competir el contenido en grupos y luego solo asignar el contenido. La personalización brinda a los maestros la capacidad de compartir contenido por tema, grado y nivel.

Otra gran característica de Symbaloo en la educación es que puedes trabajar con otros usuarios para crear Webmixes. Por ejemplo, si varios profesores del mismo nivel quieren trabajar juntos en un tema, esta herramienta les proporcionará esta capacidad. Los profesores pueden invitar a colegas a trabajar en tiempo real para crear Webmixes. En este trabajo conjunto, los docentes pueden comunicarse fácilmente a través del chat. Para garantizar que el contenido se distribuya correctamente a los estudiantes, la herramienta se comunica y sincroniza con el sistema de información del Centro de Educación.

Una de las mejores cosas de Symbaloo para educadores, escuelas y distritos es que se pueden incluir varias personas como administradores. Al tener múltiples administradores en la

herramienta Symbaloo, podrá organizar y administrar todo su contenido, asegurándose de que se comparta correctamente. Con Symbaloo, los profesores también pueden guiar a sus alumnos creando rutas personalizadas. Este es un formato de estilo de juego en el que los estudiantes pueden tomar diferentes caminos según sus elecciones y habilidades. Mientras conduce, puede realizar un seguimiento de sus resultados en tiempo real.

Los usuarios registrados como profesores o escuelas de Symbaloo pueden acceder a un curso online que te reconoce como experto en Symbaloo. El curso incluye varias soluciones de video y preguntas de prueba al final de 4 bloques temáticos. Mientras conduce, puede realizar un seguimiento de sus resultados en tiempo real. Los usuarios registrados como profesores o escuelas de Symbaloo pueden acceder a un curso online que te reconoce como experto en Symbaloo.

El curso incluye varias soluciones de video y preguntas de prueba al final de 4 bloques temáticos. Una opción es Symbaloo EDU, que está diseñado específicamente para la educación. Estos son algunos ejemplos prácticos del uso de Symbaloo en la educación:

El docente crea un Webmix que contiene enlaces a las tareas que deben realizar los alumnos de 8º grado y también incluye materiales para realizar una tarea. • Los estudiantes deben enviar un Webmix "Animales potencialmente peligrosos" y compartirlo públicamente. • Los profesores pueden enviar calificaciones de cursos o tareas a través de Symbaloo, que incluye botones con la imagen de cada alumno como icono y un enlace a cada texto.

Symbaloo gratis

Symbaloo ofrece tres planes para registrarse a su plataforma, los cuales son: Esponsorizada, profesores y equipos. El plan "Esponsorizada" pero viene con publicidad y limitaciones en el uso de las funciones que ofrece. Los otros dos planes de Symbaloo tienen un pago de suscripción anual y no presentan publicidad. Están destinados a profesores y centros educativos. Para que se pueda escoger el plan con suscripción que más se ajuste a tus necesidades Symbaloo les brinda a sus usuarios 120 días de prueba gratis al abrir una cuenta para Profesor, Colegio o Distrito.

Symbaloo en español

Symbaloo cuenta con una versión en español a la cual puedes acceder desde su página web www.symbaloo.com, o pulsando aquí, y en la esquina superior derecha seleccionar “Lenguaje” y luego hacer clic en “Español”. Otra forma de modificar el lenguaje en Symbaloo es una vez se haya iniciado sesión ir al icono «Persona» ubicado en la esquina superior derecha de la ventana, ingresar a «Preferencias» y seleccionar idioma español. Al finalizar se debe seleccionar «Guardar cambios» Aunque se haya modificado el lenguaje o se haya ingresado a la página en español es posible que sigan apareciendo algunas palabras o partes en inglés.

Tutorial de Symbaloo

Comenzamos nuestro tutorial, pero antes de proseguir, te dejo con un vídeo muy claro sobre el funcionamiento de la herramienta. A través de Symbaloo se pueden guardar, organizar y compartir todos los recursos digitales en un entorno en línea personalizado. Acceder a Symbaloo es muy sencillo no se tiene que descargar ningún programa, es una plataforma en línea. Para iniciar a usar esta herramienta sólo hay que teclear en la barra de direcciones de tu navegador www.symbaloo.com

El entorno de Symbaloo es muy amigable, en la pantalla principal se puede observar un grupo de íconos. Por ejemplo, si se hace clic sobre “Zoom” te redirección hacia su página web. En educación se utiliza esta Symbaloo para ordenar la información que se tiene sobre un proyecto, si se está realizando un proyecto sobre “Animales salvajes” lo que se haría es realizar un Webmix y en ella se incluirían todos los link, URL, videos o imágenes que se han buscado sobre ese tema.

Un Webmix es una recopilación de bloques de Symbaloo, pueden ser con enlaces o tipo RSS (enlaces de noticias o blogs) El primer paso para empezar a crear ese entorno personal a través de Symbaloo y disfrutar de todos los beneficios que ofrece es registrarse.

¿Cómo registrarse en Symbaloo?

Es muy sencillo, al ingresar a su página web sólo hay que hacer clic en la opción “Registrarse” ubicado en la esquina superior derecha de la ventana. •Esponsorizada: Es totalmente gratuita. Esta versión de Symbaloo incluye anuncios y su funcionalidad es limitada. •Profesores: Tiene un costo de 49€; anuales. Permite disfrutar de un entorno libre de anuncio y opciones específicas para

profesores. •Equipos: Por 150€; anuales se podrá disfrutar y compartir las funciones avanzadas de Symbaloo

¿Cuáles limitaciones posee la versión gratuita?

No le da la posibilidad al usuario de obtener formación en línea, tampoco incluye Lesson Plan ni gestión de usuarios. La diferencia entre la versión Symbaloo de Profesores y Equipos es que esta última le brinda al usuario 3 licencias para profesor. En este caso se realizarán los pasos para registrar una cuenta de la herramienta gratuita. El registro de la herramienta se puede realizar directamente con cuenta de Google o Facebook. Si no se cuenta con una de estas cuentas el usuario tiene la opción de registrarse colocando el correo electrónico que posea, introducir su nombre y contraseña.

¿Posees una cuenta de Google?

Entonces, haz clic en la opción y selecciona la cuenta que se desea vincular. Symbaloo envía un mail de confirmación a la cuenta de correo especificada, solo hay que hacer clic en el link para validarla. Una vez se haya realizado el registro e ingresado a la cuenta de la herramienta en la parte superior derecha de la ventana se encuentra el icono de «persona». Al acceder se desplegará un menú que incluye: Mi perfil, galería de Symbaloo, Lesson Planos, unirse a un grupo con un código y crear un nuevo Works pace. También se encuentra el icono de mensaje ya que Symbaloo también se puede utilizar como una red social.

¿Cómo se crea el entorno en la herramienta? Tienes dos opciones para crear el primer Webmix. La primera es accediendo a la opción “Nuevo WebMix” desde el menú principal ubicado en la parte superior izquierda de la ventana. Otra opción es haciendo clic en el símbolo “+” ubicado en el menú superior de Symbaloo. Automáticamente aparecerá una ventana con dos opciones para “Añadir Webmix” puede ser a partir de uno ya creado o realizando uno desde cero. Si se quiere elegir uno ya creado sólo hay que realizar la búsqueda en la galería de Symbaloo ingresando el tema y especificando el país, así como el tipo de Webmix. Por ejemplo se quiere buscar Webmix de Symbaloo sobre los “Perros potencialmente peligrosos” en España se obtiene un listado de opciones.

Para crear un Webmix sólo hay que teclear el nombre y seleccionar “Añadir”

Podrás ver en el entorno de Symbaloo un conjunto de cuadros vacíos que se pueden completar con los link sobre ese tema. Incluir el link en cada espacio de Symbaloo es muy fácil, se tienen dos opciones:

Haciendo clic en el recuadro donde se desea colocar el recurso y seleccionar “Crear un bloque” Allí se puede añadir la dirección de la página web, así como seleccionar el color e ícono del cuadro. •Realizando la búsqueda en el recuadro de Google que se encuentra en el medio del bloque.

La segunda opción es la más factible si no se cuenta con la dirección exacta del enlace, además permite buscar videos, imágenes, otros webmixes, noticias, mapas, entre otros.

Por ejemplo, si se quiere colocar un video de YouTube en un cuadro de Symbaloo sobre “Animales potencialmente peligrosos en España” sólo hay que teclear en la casilla de búsqueda “YouTube”

Symbaloo redirección hacia la página web de YouTube y allí se busca el video sobre el tema a tratar. Al abrir el video se copia la dirección URL y luego en la página de Symbaloo se selecciona el bloque. Posteriormente, se hace clic en “Crear un bloque”, se introduce la dirección y se guarda el cambio. Si se desea antes de hacer clic en la opción “Guardar” puede colocarle título al bloque, insertar un ícono, introducir texto o cambiarlo de color. El mismo procedimiento se realiza con todos los cuadros que quieras añadir en Symbaloo.

¿Cómo se modifica un enlace ya añadido? Si deseas mover un recuadro de posición sólo hay seleccionarlo y mantener presionado el presionado el botón izquierdo del mouse.

Para editarlo es necesario seleccionar el recuadro, hacer clic con el botón derecho del mouse y seleccionar “Modificar” aparecerá la misma pantalla para crear el Webmix. Una de las técnicas para hacer más visual y organizado el entorno de Symbaloo es agrupar varios recuadros en bloques. Por ejemplo, unir en un bloque todos los recuadros que hablen de “Perros potencialmente peligrosos en España” o “Videos de animales peligrosos” Para realizar la

agrupación hay que acceder a “Settings” ubicado en el menú superior de la herramienta y luego activar la opción “Añadir un marcador”

Escoge el área del entorno que deseas agrupar, se denota porque quedará resaltada. Sólo permite la selección en forma de cuadrado o rectángulo. Tienes varias formas de configurarlo: cambiar el color para resaltar, expandirlo o eliminarlo. El usuario puede personalizar el entorno de la herramienta, por ejemplo, si se quiere modificar el fondo de pantalla hay que seleccionar “Settings” y luego “Cambiar el fondo de pantalla”. Se puede escoger desde una imagen o color uniforme para colocar de fondo de pantalla en Symbaloo. En caso de que se quiera añadir un Symbaloo creado por otra persona, sólo hay que realizar la búsqueda en el ícono ubicado en la parte superior derecha de la ventana.

Teclear el nombre del Webmixes que se desea añadir y seleccionar “Buscar”. Aparecerá un listado de opciones, al abrir la que más guste estará la opción “Añadir este webmix” Un detalle importante que se puede visualizar al añadir el Webmix de otro usuario de la herramienta es que aparece el logo de un candado, esto significa que se puede compartir más no es editable. Para compartir el Webmix realizado con otros usuarios, estudiantes o profesores, hay que seleccionar “Share” y se especifica que al compartirlo otras personas podrán encontrarlo en la galería y añadirlo a su Symbaloo.

Se debe introducir el nombre y descripción del Webmix que se quiere compartir, así como elegir si se desea compartir de forma pública o privada (con amigos). Al finalizar hacer clic en “Compartir mi Webmix” y automáticamente aparecerá el enlace del proyecto creado para compartirlo con quien se desee por email. Si se quiere publicar el Symbaloo en un site, en un blog o el classroom, hay que seleccionar “Embudad code”

Valoración de Symbaloo

La mayoría de las valoraciones realizadas por usuarios son positivas, destacan especialmente la posibilidad de crear un escritorio virtual de forma sencilla. También se valora que aunque es una herramienta educativa también la puede utilizar cualquier usuario para gestionar sus recursos digitales en línea.

Las ventajas de la herramienta Symbaloo son:

- Debido a que la información guardada se almacena en la nube se puede acceder desde cualquier dispositivo y cuando quieras.
- Permite crear un entorno visualmente atractivo y organizado que facilita el acceso al contenido.
- Es una plataforma/aplicación fácil de usar, con sólo un clic se podrá insertar un enlace.
- Los link pueden contener enlaces a sitios web, imágenes, vídeos, documentos y sonidos.
- Esta herramienta la pueden usar alumnos, profesores, centros educativos, distritos y cualquier usuario que lo desee.
- El usuario tiene la posibilidad de personalizar el entorno de la herramienta como lo prefiera.
- Comparta sus sitios web favoritos o su página de inicio personal de la herramienta con otros usuarios
- En la Galería de Symbaloo puede descubrir interesantes mezclas web, que son creadas y compartidas por otros usuarios de Symbaloo.
- Cada vez que el docente público un webmix el estudiante lo podrá visualizar automáticamente en su entorno, así podrá estar al día con el contenido y las asignaciones.
- Symbaloo le permite al usuario escoger con qué grupos compartir cada uno de sus webmixes, así podrán enviar el contenido adecuado a su nivel o asignatura que les interesa.
- En Symbaloo se puede trabajar de forma conjunta y en tiempo para realizar los webmixes. La comunicación se realiza a través del chat.
- Compatible con el Sistema de Información Estudiantil.

- Las versiones de docentes y centros educativos tienen la posibilidad de incluir varios administradores.
- Al ingresar como usuario Pro la cuenta estará vinculada a la plataforma de itinerarios personalizados Lesson Plans.
- Una de las ventajas de cancelar la suscripción en Symbaloo además de todas las funciones que ofrece es la posibilidad de realizar un curso y obtener certificado de experto.

Contras

El principal punto en contra de la herramienta es que su versión gratuita posee muchas limitaciones.

Por ejemplo, no se pueden añadir usuarios, no permite la administración múltiple ni está sincronizada con el Sistema de Información Estudiantil.

Recomendaciones

Symbaloo es una herramienta muy versátil que puede ser usada por cualquier persona desde un ordenador o dispositivo móvil. Esta plataforma/aplicación gratuita no sólo es utilizada en educación, los usuarios la pueden aplicar para crearse un entorno personalizado en el que pueda tener a la mano de forma categorizada todos los recursos en línea que utiliza.

Un punto importante que debe tener él cuenta el profesor al crear su Webmix es incluir a sus alumnos en la lista de usuarios de su Workspace Symbaloo. Al tenerlos en su lista, los estudiantes podrán visualizar los recursos que requieren fácilmente. También podrán visualizar automáticamente todas las actualizaciones que el docente realice.

La posibilidad de gestionar esos recursos y medios digitales en línea de forma práctica y sencilla es que hacen de Symbaloo una herramienta altamente recomendada. Es la mejor opción para tener en un escritorio virtual de forma organizada los enlaces a la información que se maneja frecuentemente o que se está trabajando actualmente te recomendamos que establezca Symbaloo como la página de inicio de tu navegador para así tener a la mano todos estos recursos digitales entre los cuales no puede faltar INED21 tecnología.

SYMBALOO Learning Paths

Symbaloo Learning Paths permite crear itinerarios personalizados, conectando diferentes recursos en una misma plataforma. Los(as) estudiantes lo reciben como un tablero de juego, en el cual van ganando puntos y pueden ir avanzando según el plan que hemos creado. Es muy versátil y ofrece la posibilidad tanto de crear diferentes caminos de acuerdo a sus respuestas, como de secuenciar actividades intencionado el paso a paso.

VENTAJAS

- ❖ Acceso fácil a tus páginas web preferidas
- ❖ Personalizar Symbaloo
- ❖ Compartir bloques y Webmixes (páginas en Symbaloo con bloques)
- ❖ Descubrir Webmixes en la galería
- ❖ Descubrir bloques por categoría de la galería
- ❖ Crear marcadores y grupos de los bloques que quieras
- ❖ Crear un perfil
- ❖ Puedes clasificarlas por carpetas y ahí organizar tus páginas web favoritas o de más

utilidad.

DESVENTAJAS

- ❖ El espacio es ilimitado
- ❖ Espacio del tablero no permite una buena organización
- ❖ No es fiable el programa

USOS ACADÉMICOS

El profesor

Como profesores se puede usar para almacenar todos los recursos y conexiones en la nube en un solo lugar, de modo que se pueda acceder a ellos desde cualquier computadora conectada a

Internet. Luego se ordena recursos para el aula o actividades de trabajo una vez al año, ahorrando un tiempo valioso una vez en clase.

Estudiante

Puede crear su propio webmix, y si tiene una computadora para cada estudiante, puede establecerla como la página de inicio de su computadora. Los niños pueden crear webmixes para cualquier tema y almacenar los recursos que necesita en cada tema.

Pensar en

Hacer una copia de seguridad de la aplicación es beneficioso. Es muy fácil de usar porque se puede acumular páginas y ordenarlas según las preferencias y carpetas, así mismo almacenar y colocar aplicaciones que se utiliza para estudiar. Porque la página principal era mejor. Se utiliza Symbaloo para el aprendizaje y uso personal, luego también se complementa el entorno de aprendizaje virtual con mucho contenido todos los días al vincular imágenes del Symbaloo donde almacena, edita y ordena las páginas.

¿Qué es un bloque?

Se llama a cada parte "cuadrado" del bloque del mezclador web Symbaloo. Cada bloque es personalizable y tiene un contenido único. Puede ser una URL enviada a una página web, una fuente RSS para mostrar noticias, widgets (calculadora, calendario, clima) o información publicada en su propio webmix. Como pdf o video.

Beneficios

En cuanto al seguimiento de cada fase realizada por los alumnos, la adaptabilidad con los diferentes dispositivos tecnológicos, la facilidad de programación por su interfaz intuitiva, ya que no requiere de conocimientos de programación por parte del docente, la interfaz que presenta a los alumnos e interactividad entre fase y fase del itinerario digital, permite que sea una herramienta útil y de gran ayuda al momento de realizar el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos adecuándose al ritmo de cada uno.

Plataforma Symbaloo en la educación

Web 2.0 proporciona muchas herramientas que los estudiantes y educadores usan para encontrar y categorizar información específica cubierta en un campo especializado. Se pueden encontrar sitios de contenido específico como blogs, wikis, Flickr y motores de búsqueda para facilitar a los profesores y estudiantes la configuración de sus propios entornos de aprendizaje (PLE). Según Salinas (2011, p. 1) “Un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un espacio de aprendizaje alojado en la Web, que consiste en un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan el aprendizaje interactivo”. En cuanto a los servicios de valor agregado, el autor identifica cuatro características básicas y dos aspectos que se explicarán a continuación con diagramas.

El uso de la tecnología con fines educativos es una garantía del proceso de aprendizaje. Frente a que nacen “procesos comunicativos multidimensionales” como se menciona anteriormente, además de la consideración entre docentes y estudiantes, también se debe prestar atención al contenido a resolver, la forma en que se presenta y la presentación desarrollará. Coll afirma (citado en Peralta Caballero y Díaz Barriga, 2010) que un diseño artístico educativo debe contener los siguientes elementos:

- ❖ Un resumen de los contenidos, objetivos y actividades de enseñanza y aprendizaje ellos. Instrucciones y sugerencias para la realización de actividades.
- ❖ Introducir herramientas tecnológicas.
- ❖ Asesoramiento y sugerencias sobre el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades.

Con base en lo anterior, se puede enfatizar que, en el marco del desarrollo profesional, los docentes necesariamente deben crear ambientes propicios para que los estudiantes comiencen a participar en la construcción de su propio proceso de aprendizaje. Por lo tanto, el docente debe desarrollar habilidades que le permitan crear un ambiente de aprendizaje que complemente sus horas de encuentros presenciales con sus alumnos y de alguna manera apoye su tiempo de aprendizaje independiente.

En este sentido, va un paso más allá del enfoque conductual que ha tenido la educación durante muchos años, pues cuando se trata de responsabilizar a los estudiantes por el desarrollo de sus propias habilidades, hablaremos de un hacedor de visión en el que los docentes interactúan como planificadores y diseñadores de materiales didácticos, en este caso de forma digital, para generar condiciones de interacción entre docentes, estudiantes y contenidos, mediada por herramientas tecnológicas.

Tecnologías de la información y la comunicación tics

Las tecnologías de la información y las comunicaciones son un conjunto de servicios, redes, software y hardware destinados a mejorar la calidad de vida de las personas en un entorno e integrados en un sistema de información complementario. Y comunicarse entre sí. Esta innovación ayudará a romper las barreras que existen entre ambos.

Las TIC se ven como un mundo de dos grupos, representado por las tecnologías de comunicación tradicionales, que incluyen principalmente la radio, la televisión y los teléfonos tradicionales, y las tecnologías de la información caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de grabación de contenidos. Las TIC son herramientas, medios y canales teórico-conceptuales para procesar, almacenar, sintetizar, recuperar y presentar información de las más diversas formas.

Los medios de comunicación han evolucionado con el tiempo y ahora en esta era se puede hablar de computadoras e Internet. El uso de las TIC representa un cambio significativo en la sociedad ya largo plazo un cambio en la educación, las relaciones personales y en la forma de difundir y crear el conocimiento.

La influencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación

Continuando con lo dicho en los párrafos anteriores, las TIC se han consolidado en gran medida como una herramienta imprescindible en el ámbito educativo. Del mismo modo, Zabalza (2013) lo confirma al decir:

Como docentes, ya no somos suficientes para ser buenos libros terapeutas. Las fuentes de información y los mecanismos de difusión ya están informatizados, y es difícil diseñar un proceso educativo en la universidad sin tener en cuenta esta competencia educativa. (pág. 92)

En este sentido, el proceso educativo se concibe como la interacción de alumnos y alumnas con docentes y alumnos a través de los contenidos, pero está mediado por las tecnologías de la información.

Aunque muchos mecanismos de distribución de la información han regresado durante mucho tiempo, pero hay nuevas técnicas, debe recordar que la palabra "nueva" está muy cerca. Esto significa que solo la importancia no se encontrará en la actualización del equipo, sino la forma en que el maestro se ha integrado en la enseñanza, además, no se ha realizado ningún efecto entre las TIC en el aprendizaje. En otras palabras, las personas que solicitan la conversión de la estructura de TI en el modelo de enseñanza, en el motivo, en abordar el contenido y en la interacción entre estos factores.

Esta es la importancia de este tema que la Organización Educativa de las Naciones Unidas, la Organización Científica y Cultural (UNESCO, 2017), que "TIC) se puede completar y enseñar y convertir el enriquecimiento". Sus obligaciones son: "Directrices de tareas internacionales con el propósito de ayudar a los países a comprender el papel que puede desarrollarse esta tecnología en el progreso de aceleración en el desarrollo sostenible". Por lo tanto, la UNESCO se dedica no solo a identificar experiencias exitosas en la implementación de las TIC en la educación, sino también a apoyar el desarrollo docente, para promover una mejor gestión y gobernanza educativa.

Para lograr tecnologías de la información y la comunicación efectivas e integradas en la educación, la organización enfatiza la necesidad de pensar y redefinir el rol de los docentes, los roles de los estudiantes y las responsabilidades del sistema educativo para garantizar la modernización, la formación continua y el desarrollo profesional. De los profesores para sacar el máximo partido a la educación. Por ello, se ha propuesto el Marco de Competencias Docentes en TIC, que tiene como objetivo servir de guía a los países para establecer normativas en torno a ellas.

El marco enfatiza “el papel de la tecnología en el apoyo a las seis prioridades principales del trabajo educativo y en las tres etapas sucesivas del proceso de adquisición de conocimientos”.

TIC`S en la Educación

Ventajas:

- *Brindar grandes beneficios y adelantos en salud y educación.
- *Desarrollar a las personas y actores sociales a través de redes de apoyo e intercambio y lista de discusión.
- *Apoyar a las personas empresarias, locales para presentar y vender sus productos a través de la Internet.
- *Permitir el aprendizaje interactivo y la educación a distancia.
- *Repartir nuevos conocimientos para la empleabilidad que requieren muchas competencias.

- *Ofrecer nuevas formas de trabajo, como teletrabaj
- *Dar acceso a la salida de conocimientos e información para mejorar las vidas de las personas

*Facilidades

*Exactitud

*Menores riesgos

Menores costos

Desventajas:

*Falta de privacidad

*Aislamiento

*Fraude

¿Cuáles son las características de las tecnologías de la información y la comunicación?

Innovan e innovan porque permiten acceder a nuevas formas de comunicación.

- * Tienen un mayor alcance y se benefician más del campo educativo porque lo hace más dinámico y vivo.
- * Es un tema de debate público y político, ya que su uso sugiere un futuro prometedor.

- *A menudo relacionado con el uso de Internet y la computadora.
- * Afecta a muchas áreas de las humanidades como la sociología, la teoría organizacional o la gestión.
- * En Latinoamérica destaca por su uso en universidades y academias.
- * Es un alivio económico importante y de largo plazo. Aunque en un momento rentable, es una gran inversión.
- * Constituyen medios de comunicación e información de todo tipo, incluidos los científicos, accesibles a todos por su cuenta, es decir, promueven la educación a distancia, en la que los estudiantes son casi necesarios para acceder a toda la información posible.

Como Herramienta Educativa

Esta herramienta por sus grandes beneficios en cuanto al seguimiento de cada fase realizada por los alumnos, la adaptabilidad con los diferentes dispositivos tecnológicos, la facilidad de programación por su interfaz intuitiva, ya que no requiere de conocimientos de programación por parte del docente, la interfaz que presenta a los alumnos e interactividad entre fase y fase del itinerario digital, permite que sea una herramienta útil y de gran ayuda al momento de realizar el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos adecuándose al ritmo de cada uno.

Es un conjunto de herramientas tecnológicas donde se puede realizar un trabajo conjunto compartiendo un mismo documento e interactuando con un número de usuarios a los que se les ha otorgado acceso, promoviendo el trabajo sinérgico y colaborativo entre los miembros. (Llorente, 2016)

En el sentido más amplio y general, Symbaloo. Lo que hace posible recolectar recursos que son trascendentales y Comparta con otros a través de un repositorio vinculado Los maestros pueden usar y hacer la pantalla de inicio libremente La electrónica, en este campo educativo. Esta herramienta proporciona una opción como el plan de aprendizaje que viene con los archivos.

Tiene como objetivo personalizar la enseñanza y el aprendizaje en el aula a través de a través de la tecnología educativa. Los planes de lecciones son rutas de aprendizaje personalizadas. Digital, puede usar muchos recursos virtuales y palabras Cada bloque crea un curso para que los

estudiantes puedan hacerlo Aprende a su propio ritmo; recursos tales como Como videos, artículos, cuestionarios e incluso bloques creados en Címbalo Web Mix.

Los docentes del siglo XXI deben formarse digitalmente y Compartir información es una de las muchas habilidades, experiencia, aprendizaje, entre otros, comunicación con pares; está siendo Una herramienta que te permite encontrar guías sobre cualquier tema, curso. Otros temas o intereses han sido creados por otros. Maestros, así es como puede ahorrar tiempo con estas lecciones Cree un plan personal o agréguelo a una cuenta personal para su uso posterior Personalízalo según nuestros gustos o necesidades.

Finalmente, los alumnos solamente tienen que introducir un código de 5 dígitos para comenzar el Lesson Plan propuesto para ellos además de hacer de estos itinerarios más atractivos para los alumnos, elige un tema de fondo, carga una imagen desde tu dispositivo o incluso crea dibujos con módulo integrado de dibujo.

Mejorar el proceso de aprendizaje.

Además de los beneficios los recursos se refieren a posibles acciones cognitivas, soporte búsqueda y adaptación a la diversidad de aprendizaje y el estilo de capacidad, utilizando técnicas digitales fáciles de aprender. Los maestros al proporcionarles diferentes oportunidades de tecnología permiten, crear, buscar y mejorar los procesos educativos.

Más dinámico, e interactivo

Las actividades de aprendizaje de los docentes, aumenta el interés y la participación porque se pueden proporcionar más cursos de información y capacitación. La tecnología es el instrumento para promover el aprendizaje más atractivo, en el sentido de permitir la creatividad y la capacidad de participar de forma dinámica. Hay que tener en cuenta que las nuevas generaciones se están gestionando por dentro el mundo de la ciencia.

Symbaloo de herramientas TIC para crear y publicar

El cuento es el tipo de obra narrativa que sin duda más gusta a los niños y con la que establecen relación desde su más tierna infancia. El cuento les ayuda a conciliar el sueño, contado antes de dormir.

Con él empiezan a descubrir el mundo que les rodea, identifican sus emociones relacionándolas con lo que les sucede a los personajes del cuento, viajan con la imaginación a mundos fantásticos... ¡DISFRUTAN!

Por todo ello, los cuentos nos brindan muchas posibilidades de trabajo, aprendizaje y diversión asegurada en el aula. Podemos crear, ilustrar, contar, recrear y compartir los cuentos creados por nuestros alumnos o por el docente. Las herramientas TIC nos facilitan este trabajo, a la vez que lo hacen más atractivo y motivador para los alumnos.

Para trabajar el cuento de manera integral y creativa, recogemos en este Symbaloo las herramientas TIC que se han utilizado en las entradas publicadas en el proyecto Palabras Azules hasta la fecha. He incluido algunas APPS para crear cuentos y he completado con otras herramientas que me han parecido interesantes.

Cómo organizar los recursos

Para resolver este problema en el aula, Symbaloo es la aplicación perfecta dedicada a profesores y estudiantes. Con ella puedes organizar las herramientas y webs online que utilizas en el aula creando un «webmix», que puede establecerse como página de inicio al abrir el navegador o colgarse en la web del centro para accederse desde cualquier lugar.

En Symbaloo EDU también puedes incluir una recopilación de videos del aula con YouTube, Google Docs. de un proyecto, fotos de un viaje con Flickr o presentaciones de PowerPoint con Slideshare, creando un lugar seguro para recoger y compartir todo el portafolio de la clase. Verás un ejemplo clicando en la pestaña que dice Dolphin.

Además, Symbaloo se convertirá fácilmente en tu entorno personal de aprendizaje (PLE) ya que vas descubriendo nuevas colecciones de herramientas al ver los webmix que otros usuarios de Symbaloo comparten con todos.

Para encontrar webmixes públicos que otros centros comparten en Symbaloo, haz clic en la pestaña «Galería de Symbaloo» que ofrece la aplicación. Allí encontrarás un buscador: Escoge como zona geográfica España (si lo deseas), pon el nombre de la materia del webmix que deseas encontrar (PLE, Inglés, Lengua castellana...) y obtendrás un listado con el número de gente que lo usa. Aquí tienes varios ejemplos para que veas cómo puedes usarlo o completar tu PLE:

El Symbaloo como recurso didáctico digital

Los maestros generalmente proporcionan enlaces y direcciones estudiantiles en la web para permitir que los estudiantes investiguen un tema específico; También es popular encontrar posiciones tales como estudiantes apropiados para exposiciones, lo que sugiere que los estudiantes no hayan completado una encuesta completa sobre los temas. También tiene una gran popularidad para escuchar a los estudiantes que no encuentran información sobre la web y esta pregunta es difícil de encontrar. Además, el uso del uso indebido de estos recursos puede deformar información sobre Wiki, como Wikipedia.

Desafortunadamente, todos pueden cambiar los documentos abrumadores de esta biblioteca abierta, que coloca los resultados de las consultas de directorio.

Debido a que esta preocupación es una figura global, HASS Heart, Koen Dantuma y Robert Broeders Symbaloo se han establecido en 2007 en los Países Bajos, para encontrar una forma mejor y más fácil de navegar en Internet, ingresar y usar bloques para el entorno web. Al principio, parecía ser Symbaloo Edo, buscando protección en tecnología educativa. Después de años, en 2011 apareció Symbaloo Pro; Esta es una versión más alta para cumplir con los maestros para crear e implementar contenido educativo en universidades y organizaciones clave, así como empresas del sector privado.

Slim Domínguez (2015) dijo:

Symbaloo proporciona una variedad de oportunidades para maestros y estudiantes. Además, permite la estructura e información de la organización para estudiantes y maestros (P.39) Además, Delgado Domínguez confirma que Symbaloo también puede usarse para contribuir al conocimiento social al compartir la mezcla web en el grupo. Symbaloo crea proyectos educativos Symbaloo Edu basados en el uso de herramientas digitales a las que se puede acceder desde cualquier dispositivo y ubicación y crear alternativas educativas.

Uso y creación de itinerarios de aprendizaje

Lesson Plans facilita la creación de un itinerario de aprendizaje mediante bloques en los que insertar diferentes recursos: videos, artículos, preguntas... El recorrido de cada alumno se va definiendo en función de la corrección al realizar la tarea propuesta. Cuando el alumno responde erróneamente, se desvía el itinerario en el que se puede añadir una explicación adicional y así reforzar los contenidos no adquiridos.

Programa:

- 1) Los Lesson Plans: acercamiento a la herramienta.
- 2) Lesson Plans y la personalización del aprendizaje.
- 3) Lesson Plans y las analíticas de aprendizaje.
- 4) Creación de un itinerario de aprendizaje personalizado mediante bloques.
- 5) Asignación y seguimiento del alumnado en Lesson Plans.
- 6) Análisis de los resultados del proceso de Enseñanza- Aprendizaje con Lesson Plans.
- 7) Market Place. Modificación y uso de Lesson Plans ya creados.

Las TIC se incorporaron para organizar y representar mejor la información disponible, desarrollar herramientas de pensamiento crítico y mejores instrumentos para evaluar las prácticas. En suma, las TIC dan visibilidad al aprendizaje invisible que ocurre en los proyectos solidarios. Los jóvenes recrearon los contenidos disciplinares incorporando diversos lenguajes y recursos multimedia les para mejorar su aprendizaje, expresar sus ideas y reflexiones y comunicar sus iniciativas. (Sasot, 2019).

Desde una perspectiva educativa, la pandemia por Covid-19 ha supuesto un coadyuvante, a nivel mundial, en la necesidad de usar el entorno digital como única alternativa a la educación ante una situación de encierro global sin precedentes. Organizaciones internacionales (OCDE, IEA, UNESCO, UIT), marcos de referencia (Unión Europea), y desde luego instituciones educativas (educación obligatoria y superior) se centran en repensar la educación para los espacios online, cuya eficiencia pasa, más que nunca, por el uso eficiente de herramientas digitales y el desarrollo de las competencias adecuadas, pero, también y, con igual importancia, por el diseño didáctico de las metodologías oportunas que nada tienen que ver con clases magistrales (que en muchos casos ha supuesto la solución de urgencia como muestran estudios recientes). (Escoda, 2021).

Este trabajo fue realizado de manera cualitativa, lo que quiere decir, que se evaluaría la capacidad de resolver los problemas planteados en la plataforma, entregando distintas cualidades y características mediante una clase experimental, donde los docentes, aprendieron a plantear Lesson Plans como itinerario personalizado y, además, se utiliza en base al método ABN. Por lo que es necesario conocer algunos aspectos claves de este.

Es definido por su creador como una forma natural de hacer conexiones de forma espontánea e intuitiva. Personas con el cerebro para lidiar con la realidad digital. Toma la experiencia casual los niños tienen que trabajar con un número determinado de reglas que se pueden descubrir y construyen los números, así como las relaciones que existen entre ellos. Como resultado, los niños y Las niñas desarrollan y aplican sus propias estrategias, lo que no ocurre con los métodos tradicionales. Trata el número como algo específico, cerrado y fijo. (Martínez y Sánchez, 2011).

Dividimos la metodología en distintas etapas de trabajo, las cuales, iban siguiendo un orden correlativo y que, sin estas, no se hubiera podido realizar la implementación de este proyecto.

1º Etapa: Selección de información para llevar a cabo el proyecto

Para comenzar a realizar este proyecto, en el primer experimento se diseñaron actividades en Symboloo Lesson Plans en la asignatura Taller de Diseño Interior, y se aplicó al docente, con el

objetivo de medir el aporte de esta aplicación en el aprendizaje de los estudiantes.

2° Etapa: Selección de Medios Tecnológicos

En el segundo experimento se aplicó una encuesta con parámetros de medición de satisfacción/beneficio del uso de Symbaloo Lesson Plans en los alumnos de sexto ciclo de la Asignatura Taller de Diseño III / Vivienda Nómada, que estableció el aporte que esta aplicación puede o no brindar a los alumnos en el proceso de aprendizaje. Dicha encuesta fue tomada de un estudio previo, lo que dio validez a esta.

3° Etapa: Aplicación

Este proyecto se aplicó en la Unidad educativa “Diez de Agosto” de Vinces, en el que se trabajó con un total de 25 docentes, dividiendo la implementación de la aplicación en dos días, cada una con duración de 45 minutos, correspondiente a una hora pedagógica.

En cada una de las secciones se utilizaron 10 minutos aproximadamente para la introducción de la actividad, a través de imágenes ilustradas de cada cultura, para posteriormente dejar 30 minutos para la utilización y desarrollo de la aplicación, dejando 5 minutos para una retroalimentación del tema tratado. Cabe destacar, que antes del comienzo de la actividad se introdujo el link directo hacia el itinerario de aprendizaje a cada computador.

Registro usuario Symbaloo

Objetivo: Registrar el usuario del docente en la plataforma Symbaloo para el acceso a las herramientas digitales.

1. Ingresar al navegador Google Chrome – digitar Symbaloo.com y realice un clic en la lupa de búsqueda o presione entre.
2. Realice un clic en Login.
3. Seleccione Google realice un clic.
4. Seleccione la cuenta Gmail con el que va a googlear su usuario Symbaloo.
5. . Seleccione el uso Personal.
6. Seleccionar I am an educador, realice clic.
7. cierran el mensaje generando clic en la “X”.

8. Bienvenidos a su usuario Symbaloo.

Configuración del perfil docente

Realice clic en su usuario donde se refleja su identificación y seleccione preferentes. Cambie el idioma en español y la zona geográfica al español y guardar cambios seleccione ir a Symbaloo.

Descargar al PC o laptop el acceso directo de la plataforma digital Symbaloo

1. Seleccione el ícono de instalar Symbaloo que se refleja en la barra de direcciones y genere un clic.
2. Se crea un Ícono de acceso directo en el escritorio del PC o laptop y en la barra de tareas se activa, también se puede proceder anclarlo.
3. Añadir el Webmix de Bachillerato Ingrese a su usuario de Symbaloo y acceda al enlace enviado por WhatsApp.
4. Seleccione y realice clic en Add this Webmix
El Webmix queda registrado al Symbaloo de todos los que hayan accedido.

Fase 3: Técnicas de aprendizaje y las herramientas o plataformas digitales para la aplicación

Objetivo: Implementar las técnicas de aprendizaje digital mediante la guía del manual didáctico para el proceso formativo de los estudiantes de Básica Superior.

1. Acceder a su usuario en la plataforma Symbaloo desde el escritorio del PC o laptop
2. Ingresar a las herramientas digitales para una exploración del interfaz y su función en la aplicación de las técnicas de aprendizaje de acuerdo a la actividad planteada.

Padlet

- a. Ingresar a Padlet – lluvia de ideas
- b. Crear un Padlet de acuerdo a la temática planteada y seleccionar la forma deseada para la lluvia de ideas
- c. Compartir el enlace del Padlet para que los estudiantes empiecen a escribir sus ideas en base a la siguiente pregunta:

Aplicación de Simbaloo Lesson Plans:

Mediante la investigación se puede establecer que el instrumento educativo Simbaloo

Lesson Plans es una herramienta online gratuita centrada en la creación de un escritorio virtual, es decir, ofrece una plataforma para organizar el contenido educativo vinculado con información en la nube, o procedente de archivos locales subidos por el usuario. Es una aplicación didáctica que ayuda al desarrollo de la creatividad de los alumnos por medio de estrategias de trabajo colaborativo y gamificado, además genera aprendizaje personalizado y mayor actividad en el proceso educativo. (González-Díaz, 2017).

Simbaloo sin duda alguna es una plataforma de fácil interacción, e impulsa el aprendizaje de los alumnos a través de la personalización que estimula el aprender desde diferentes dispositivos, ya que merma la brecha digital. Puedes conocer todas estas cuestiones y obtener una visión global objetiva del trabajo realizado de cada estudiante desde el panel de tu plataforma. Lesson Plan es una herramienta online para crear un itinerario de aprendizaje personalizado digital. Presenta una gran diversidad de recursos digitales e ir bloque a bloque creando el recorrido para que el alumnado pueda aprender a su ritmo. Puedes incluir recursos tales como vídeos, artículos, preguntas e incluso bloques creados de tus webmixes de Symbaloo. (canarias, s.f.)

Con los Lesson Plans, creas tus propios Itinerarios de aprendizaje personalizados. Puedes incluir todo el contenido online que te resulte interesante para tus alumnos. El estudiante se desplaza de una manera lúdica a través del itinerario, mientras el profesor recibe estadísticas en tiempo real. (Gómez-Chacón, s.f.)

Pues bien, hace unos meses, Symbaloo añadió a su ya conocido panel lo que han llamado Lesson Plans, que no son otra cosa que la posibilidad de generar itinerarios formativos o de actividades y conformar así lecciones completas. (EDUCONTIC, s.f.)

El concepto de un aprendizaje personalizado no es nuevo, pero en la comunidad de educación universitaria de Latinoamérica aparece como una herramienta innovadora. Los docentes son un elemento primordial en las entidades educativas y resultan imprescindibles a la hora de realizar cualquier cambio, pues debe tener recursos técnicos y didácticos que le permitan cubrir las necesidades de enseñanza para un aprendizaje personalizado y en línea. La creación de un entorno de aprendizaje personalizado PLE (Personal Learning Environment) tiene por objetivo

acercarse al estilo de aprendizaje de los estudiantes que incorporen diferencias individuales, es decir, la formación se centra en el estudiante.

El sistema educativo, por años se enfocó en un proceso de enseñanza-aprendizaje tradicionalista conocido también como un modelo de transmisión del conocimiento por parte del docente hacia los estudiantes, este paradigma ha demostrado ser ineficaz y poco atractivo para los estudiantes Larrañaga (2012). La inmersión de las Tecnologías de Información y Comunicación transformaron el rol actual de los estudiantes, quien ahora aprenden de forma diferente a las generaciones anteriores (Basantes-Andrade et al., 2020a). La generación de este milenio ha descubierto que disfruta del concepto de trabajo en equipo y logros de colaboración de aprendizaje.

2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.

La tecnología ha aumentado a pasos agigantados y ha provocado cambios en la educación importante; Almirón y Porro (2014) y Expósito y Marsollier (2020) introdujeron hace unos años: El trabajo de integración de las tecnologías de la información y la comunicación se ha realizado durante muchos años.

Asistencia pedagógica en tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Los procedimientos de aprendizaje del plan de estudios siguen vigentes y las cuestiones relacionadas con las responsabilidades docentes un activo digital en la enseñanza-aprendizaje. Para Chenoll (2018), “todo tipo de conocimiento también estudiante” (línea. 2).

Muchas preguntas vienen a la mente y dan ganas de pedir ayuda, los estudiantes aprenden a usar y aplicar su aprendizaje de manera efectiva. En este apartado, Cango y Falconí (2017) describen el proceso de la mejor manera posible: La educación debe ser personal. De lo contrario, no aprenderás nada bueno. Primero entendemos su importancia y cómo se puede aplicar a nuestra situación personal. Además, para que el estudio sea útil en el futuro, debe tener una aplicación. Esto obliga a los estudiantes a participar en la práctica educación. (pág. 4)

Los cambios en la comunidad en la que vivimos reflejan la necesidad de cambio, aprenda de una manera que promueva la libertad personal y el potencial del estudiante, aprendes en muchas materias. En esta línea, el aprendizaje es una herramienta importante para garantizar la formación

y la independencia de las personas en todo el mundo de su vida, Por lo tanto, Hautamäki et al. (2002) afirman que se debe considerar lo siguiente.

Los siguientes puntos para desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por las TIC:

- Conocimiento significa la capacidad y la voluntad de hacer ajustes nuevo trabajo. Es creado por un buen desempeño.

- El conocimiento se refiere a la aplicación de técnicas generales y existentes. Eres consciente de nuevas situaciones y actividades.

- Se enfoca en varios subsistemas de motivación intrínseca y extrínseca, es decir, la actitud o el comportamiento de la persona en cuestión y el contexto

Solución

Symbaloo es una plataforma online que te permite gestionar tú mismo tu PLE. Utiliza una interfaz simple e intuitiva. La aplicación se basa en el uso de Webmix. (Escritorio) o su lámpara. Cada mesa tiene las siguientes características:

- ❖ Puede contener hasta 60 bloques, también llamados objetos a otros sitios web de interés (Wall, 2015, p. 4)

- ❖ Hay mucho aporte a la literatura científica a nivel internacional el uso de Symbaloo, en parte para ayudar en este estudio, se describe a continuación.

- ❖ Lecciones sobre Diversas Materias y Temas (Calles, 2015); Symbaloo como puerta el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza del álgebra (León, 2017), Symbaloo como recurso de aprendizaje digital para apoyar la investigación. (Arias y Ariza, 2021);

- ❖ Cree aulas de inglés utilizando la plataforma Symbaloo Learning Path y Google Classroom; Entonces para respaldar las métricas de diseño, desarrollamos nuestra propia plataforma de aprendizaje de Symbaloo. Para estudiantes (Almache et al., 2020).

(Delgado, 2017) afirma en su investigación: Utilizar las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) como herramienta importante para apoyar la enseñanza-aprendizaje todo el propósito se centra en el análisis de las aplicaciones de las TIC. Metodología basada en métodos de aprendizaje explicar correctamente utilizando procedimientos sencillos y modelos adecuados

nivel institucional y académico su finalidad y su evolución. El uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje apoyado por los profesores. Sus hallazgos determinaron que la mayoría de los maestros no aplican uso adecuado de las TIC en el currículo escolar; por se desarrolla de la misma forma que el actual proyecto de investigación y evaluación.

Estrategias metodológicas de apoyo a las herramientas Web 2.0 el objetivo es mejorar el nivel de educación el enfoque basado en objetivos es similar a respetar los conceptos metodológicos es dinámico y promueve el aprendizaje en los bachilleratos técnicos producirse el coaching profesional funciona como justificación de la evaluación post-empleo.

El uso de estrategias, así como el uso de herramientas digitales para promover y controlar asegúrese de que los estudiantes tengan éxito en cambio (Ibañez, 2011) en la universidad publicitaba su carrera, el Instituto de Cooperación TIC tiene como objetivos:

Entender las TIC para el aprendizaje integral y colaborativo tanto el proceso se puede discutir a partir de varias fuentes de aprendizaje colaborativo una breve reseña de las últimas tecnologías disponibles y su potencial aplicaciones educativas el resultado es el siguiente: se supone que ya no se enseñarán las TIC y la educación colaborativa temas especiales usando computadoras, pero la tecnología que ya conocemos también Aprendemos más y más rápido.

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la Herramienta Digital Lesson Plan de Simbaloo en casi todas las actividades humanas es uno de los signos de nuestro tiempo, y las modificaciones que generan en los procesos de organización del trabajo, en la productividad y en el costo de los productos y servicios hacen que su utilización repercute no sólo en el ámbito educativo, sino también en el social y en el cultural.

En Ecuador existen importantes experiencias documentadas sobre el uso de la radio, la televisión, las computadoras y la Internet para fines educativos, que nos animan a pensar que el país cuenta con la experiencia para sustentar la aplicación, en las instituciones del país pone una vez más en el tapete de la discusión el uso e impacto de las TIC en la educación.

Docentes y TIC.

Al mismo tiempo, es fácil identificar el camino de (García, 2011) si hay algo que destaca del uso de las TIC en el aula es responsabilidad del docente esto se aplica porque las dos posiciones están actualmente en conflicto.

Hay profesionales apasionados por la prevención y muy versados en el uso de las TIC. Usado narcisísticamente: para ellos es una innovación tecnológica que marca otro carácter cómo "hacer entrenamiento", los resultados son claros y no hay retorno.

Symbaloo como herramienta para la mejora de las destrezas orales

Symbaloo como herramienta de aprendizaje ha sido estudiado por diversos autores como señalaremos a lo largo de este apartado, sin embargo, el panorama se encuentra poco analizado a la hora de abordar este instrumento en relación a la mejora de las destrezas orales (expresión y comprensión) por lo que la investigación presentada no cuenta con otras muchas para contrastar sus resultados. Esta herramienta ha sido examinado por varios autores como instrumento de recopilación de actividades varias que permite facilitar la organización de contenidos o la distribución de la información por materias o bloques tanto desde el punto de vista del docente como del estudiante, ya sea desde una perspectiva puramente tecnológica (integración de herramientas digitales) como desde una pedagógica (compendio

De estrategias para adquirir determinadas habilidades). Si tenemos en cuenta a Delgado (2015), el uso de Symbaloo es una manera fácil de organizar el aprendizaje dando lugar a un proceso agradable. En concreto, la autora estructura su estudio en apartados para guiar al docente sobre los usos de la herramienta tratando temas como la organización de Symbaloo en bloques diferenciados por colores Generando así un Webmix.

Como puede observarse en la imagen, se organizan las tareas por color y temática

Ayudando al estudiante a la distribución de los bloques de contenido que quiera almacenar de una forma más llamativa. La autora citada habla también del “maletín de herramientas TIC” (Delgado, 2012:39) donde destaca la capacidad de Symbaloo para almacenar todo tipo de enlaces como redes sociales, correo electrónico, herramientas de edición de contenidos (por ejemplo, Genially o

Prezy), enlaces a otros repositorios (por ejemplo, classroom), enlaces a nubes de almacenamiento (por ejemplo, drive), enlaces a gestores bibliográficos (por ejemplo, Mendeley).

De la misma forma, Symbaloo es un EVA que puede gestionar la información de todas las asignaturas estableciendo en cada uno de sus bloques secciones para delimitar los contenidos de la misma. Esta ventaja podría usarse tanto por parte del alumno como del docente gestionando así su trabajo de forma ilustrativa. Figura 2.14. Gestión por materias del Symbaloo (Delgado, 2012:42). La imagen anterior muestra cómo el modelo de Symbaloo propuesto por Delgado crea bloques de contenidos de cada materia diseñados con un color específico para ayudar a delimitar cada sección. Por otro lado, Symbaloo ofrece la posibilidad de crear un repositorio para el almacenaje del trabajo de cada alumno, creando así una “carpeta” digital que recoja la trayectoria del mismo. Esta opción permitiría que el aprendizaje del alumno se recogiera de forma organizada y quedara almacenado para posibles accesos futuros.

Ampliamente utilizado. El aprendizaje eterno es el uso de la información (acceso, análisis, definición y producción). El conocimiento como principal inversión. Como resultado, se volvieron más educados eventos, reuniones, capacitaciones, colegios, etc.

La última opción que menciona Delgado (2012:45) hace referencia a la investigación que se presenta, ya que aborda la creación de un portfolio a partir de Symbaloo. Esta permite que el alumno sea el verdadero protagonista de su aprendizaje y que decida qué incluir en su portfolio para asegurar un resultado positivo. Además de potenciar la creatividad de un repositorio individual y personalizado demuestra la posibilidad de contribuir al conocimiento social al poder compartirlo de forma pública en su galería. Figura 2.16.

Symbaloo como ejemplo de portfolio Fociños (2017) realiza una reseña sobre los usos de la herramienta Symbaloo complementando la versatilidad de la misma con otras de semejanza utilidad como Netvibes y Peraltes. El autor insiste en la definición de Adell y Castañeda (2010), y afirma que Symbaloo recopila “...el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender” (Fociños, 2017:67).

González et al. (2017), por su parte, estudiaron durante tres fases cómo a partir de Symbaloo se puede crear un repositorio de gran utilidad para que los docentes y los alumnos obtengan.

Un almacenamiento provechoso de los contenidos de las materias. Los autores de este trabajo tuvieron en cuenta y recopilaron experiencias de otros docentes con esta plataforma (Gertrudix, et al., n.d.; Villanueva et al. 2014; Delgado, 2015 entre otros). A su vez destacan que las opciones educativas de Symbaloo son superiores a otros repositorios similares en cuanto a posibilidades de interacción y compatibilidad con formatos de otras plataformas (González et al., 2017:279).

Zhindón-Duarte (2018) realizó un estudio previo a esta investigación ya que intentó mostrar que el aprendizaje de una determinada materia en la actualidad es más satisfactorio si se supedita a las nuevas tecnologías y realizó estudios cuantitativos, a partir de herramientas diversas como la encuesta y el diseño de la aplicación de la herramienta Symbaloo dentro del plan de estudio de una determinada asignatura. Los resultados de su Symbaloo como herramienta para la mejora de las destrezas orales estudio dieron como evidencia que en la actualidad la inclusión de las nuevas tecnologías, en su caso, en la enseñanza en la universidad, propiciaba más dinamismo e interactividad en entornos colaborativos, así como mejores resultados en el aprendizaje en general.

La elección de Symbaloo dentro de los PLE se puede constatar debido a que este nos permite con sus múltiples opciones cumplir con el buen proceso de estudio de las destrezas orales al permitir cobijar todo tipos de actividades que se pueden categorizar y estructurar de múltiples formas. En el caso de esta investigación, acoge actividades que trabajan en paralelo tanto la comprensión como la expresión oral estructurándose según las anteriores fases, estrategias, habilidades y destrezas citadas en el Marco teórico.

Sin embargo, como afirma Martín (2008:32), “para que el alumno tenga sensación de competencia es preciso que tenga éxito en las tareas que se le plantean”, por lo que será decisión del docente la selección de tareas que favorezcan la consecución de las diferentes fases así como ayuden a la implantación de habilidades relacionadas con la búsqueda, filtrado y tratamiento de la información con el objetivo de implantar estrategias que mejoren la expresión oral. En relación

con la metodología que ofrece Symbaloo, como se verá en el siguiente punto se puede afirmar que esta herramienta además permite potenciar la creatividad en el alumnado, el autoconocimiento y el dominio de la oralidad a partir del e-learning. A su vez, permite crear grupos de alumnos que trabajen e investiguen sobre un problema diseñado por el profesor, siendo éste el tutor guía y los alumnos colaboradores activos.

Tareas y herramientas TIC para la mejora de la oralidad

La práctica de tareas que recoge Symbaloo se ha basado, como ya hemos mencionado, en la clasificación de estrategias que hemos estudiado en el apartado Marco Teórico. Además, se puede afirmar que por medio del uso de esta metodología centrada en las TIC, nos aseguramos el cambio en el proceso del papel del alumnado que evoluciona de una postura pasiva a ser el verdadero protagonista de su proceso de enseñanza y de evaluación, ya que parte del resultado concluyente se basa en su propia valoración del propio proceso de aprendizaje a partir de los resultados de la rúbrica final, así como de actividades

Donde es el mismo alumno quien evalúa su propio resultado, ya sea por autoevaluación o coevaluación. Si tenemos en cuenta el primer capítulo de la obra de Motteram (2013:15) quiere decir que nos centramos en una metodología didáctica que se perfila desde una perspectiva comunicativa, dejando a un lado los enfoques diferenciados o aislados, ya que el enfoque elegido nos permite indagar en la comprensión de situaciones y contextos del alumno, siendo así más completo, acercándose al estudio de la lengua y en concreto de la expresión y comprensión oral en contextos naturales, alejándonos de test que solo analizan datos ajenos a múltiples situaciones donde se desarrolla la destreza oral. No puede olvidar que el propio contexto implica afectividad, carácter comunicativo, dinamismo, interacción e Inferencias.

La Herramienta

Symbaloo es una aplicación o plataforma gratuita (<https://www.symbaloo.com/>) basada en la nube que permite a los usuarios organizar y categorizar enlaces web en forma de botones de opción. Symbaloo funciona como un navegador y puede ser configurado como una página de inicio, permitiendo a los usuarios crear un escritorio virtual accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet. En Symbaloo nos encontramos con los denominados webmixes donde

podrás recopilar todos los enlaces a páginas web, recursos educativos, vídeos, etc... en un único espacio por medio de lo que se denominan “bloques”. Al poder crear tantos webmixes como desees tendrás la oportunidad de crear un banco de recursos organizado y accesible desde cualquier parte del mundo con tu cuenta de Symbaloo.

Por otro lado, también nos ofrece la posibilidad de crear Lesson Plans que son itinerarios de aprendizaje personalizado y digital, en el que el alumnado podrá seguir los contenidos de una lección ajustados a su nivel. Estos Lesson Plans nos permitirán crear un recorrido formativo a través de los “bloques” de Symbaloo donde presentaremos contenidos en distintos formatos y formularemos preguntas tipo test. Podrás comprobar si tú estudiante ha entendido correctamente los contenidos introduciendo preguntas. Si la respuesta es correcta, el estudiante continuará con el itinerario y si la respuesta es errónea, se le puede desviar a otro itinerario para obtener una explicación adicional del contenido. Algunas de las ventajas es que no es necesario estar registrado para realizar un Lesson Plan, aunque sí para editarlo, o para que el docente pueda ver los resultados en tiempo real.

En cualquier caso para trabajar con Symbaloo es necesario el registro online a través de una cuenta de correo o con las cuentas de varias redes sociales. Es compatible con cualquier navegador siempre que esté actualizado y dispone de app específica para Android e iOS. Realmente no requiere instalación y se puede usar en cualquier dispositivo con conexión a internet. El uso de Symbaloo en educación es extensible a varios ámbitos, desde el trabajo de gestión para mantener reunidas todas las webs de interés, hasta como recurso educativo para el alumnado pasando por el trabajo colaborativo entre docentes. Con respecto al alumnado, se puede usar en cualquier nivel educativo y en cualquier área ya que nos permite adaptar la exposición de contenidos de manera organizada.

Symbaloo lo podemos utilizar de varias formas: como fuente de recursos, como guía de aprendizaje con una recopilación de contenidos clasificados y actualizables, como herramienta para evaluar contenidos en tiempo real o como herramienta de gamificación a través de los itinerarios de aprendizaje donde además podremos tener muy en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de nuestro alumnado.

La curva de aprendizaje de Symbaloo podríamos decir que es de nivel bajo-medio. No es necesario tener conocimientos profundos de informática para su uso. A modo de ejemplo podemos utilizar Symbaloo durante una sesión completa. El docente lo puede utilizar de guía para la exposición ordenada de recursos recopilados en la red (documentos, imágenes, vídeos, exposiciones, tutoriales, etc...) y para terminar la clase y como método de evaluación gamificado, les puede pasar a sus estudiantes un Lesson Plan sobre lo visto en clase. Por otro lado, siguiendo las directrices de una clase invertida, también se podrá enviar para casa otro Lesson Plan al que accederán a través de un código de 5 cifras y en el que los estudiantes tendrán que investigar e indagar sobre los contenidos previstos al mismo tiempo que van respondiendo cuestionarios relacionados.

¿Qué son los Lesson Plans?

Un Lesson Plan es un itinerario de aprendizaje digital personalizado puedes utilizar una gran diversidad de recursos digitales a la hora de crearlos se pueden visualizar desde cualquier dispositivo Tablet o Smartphone, solo tienes que descargar la app, introducir el código de acceso y completar el itinerario. La aplicación está disponible tanto desde AppStore para I Os como desde Google Play para Android. A la hora de buscar la app en los distintos sistemas, debes hacerlo por su nombre en inglés:

Symbaloo Learning Paths.

Técnicas de aprendizaje.

El aprendizaje en el aula empieza desde que el docente comparte una serie de actividades previamente planificadas, algunas para desarrollar habilidades intelectuales o procedimentales, ya sean de carácter individual o colaborativas con el objetivo de conducir al conocimiento. Para que esta se denomine técnica de aprendizaje es necesario conocer varios aportes teóricos. Fernández (2016), indica que “Las técnicas de aprendizaje son un mecanismo para realizar actividades específicas que permiten la asimilación y transformación del contenido, de lo que lee, observa, escucha y comprende, con el fin de aplicarla al logro de las metas del estudiante” (p. 39), en relación al precedente, las técnicas de aprendizaje se deduce que están asociadas con los sentidos del ser humano, esto quiere decir que dichas actividades permiten la comprensión e integración de

información, pero si estas no se activan o atrapan la atención del estudiante, no se asimilan y por ende, no generan el conocimiento deseado.

Si bien es cierto, las técnicas de aprendizaje según el aporte de Fernández, son un mecanismo de actividades organizadas, mismas que también deben ser planificadas de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes, tal como lo manifiesta Dunlosky (2013), deduce que las técnicas de aprendizaje son un conjunto de procedimientos planificados que se adaptan a cualquier circunstancia de aprendizaje con el fin de generar el conocimiento en los estudiantes.

En cada aporte se manifiestan datos importantes, entre ellas, es notable que una de las habilidades del ser humano: el saber escuchar para propiciar la atención; otro aspecto relevante, es la planificación de las actividades que se adapten de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, es aquí donde hay que hacer un alto y evidenciar si las técnicas de aprendizaje son importantes e indispensables en el proceso formativo de los estudiantes, por ello es necesario adaptarlas a sus intereses; en este caso, con datos de investigación que anteceden el objeto de estudio, se hace referencia a la tecnología mediada por las herramientas digitales.

Didáctica en la enseñanza El término didáctica, es entendido como una técnica y también como una ciencia o un arte que el docente debe dominar según el aporte de varias definiciones, por ello guardan relación con el proceso formativo donde el educador es el protagonista de la enseñanza que interacciona con el estudiante a fin de formarlo mediante la transmisión de conocimientos, destrezas y habilidades. Campoverde (2020), indica que la didáctica es una disciplina de la pedagogía, se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucradas, también destaca que primero se debe pensar de manera crítica y evaluar la situación del grupo con el que se requiere interactuar; además es importante el contexto que les rodea, el contenido y por último, los recursos; de este modo se generaran las condiciones para que aprendan, dicho de otro modo, es fundamental elegir las actividades con las herramientas digitales necesarias para que los estudiantes se motiven y logren el aprendizaje requerido.

En relación con la idea anterior, didáctica no está centrada en el método para que los estudiantes aprendan, sino de cómo aprenden y observar en qué condiciones están sin olvidar los recursos necesarios de acuerdo a sus intereses, en sí se intenta recorrer de manera crítica la situación actual de acuerdo a sus realidades para saber la mejor forma de enseñar a partir de un análisis previo. 29 Aprendizaje Digital Los hábitos digitales están en aumento y los avances tecnológicos continúan innovando a un ritmo sin precedentes, no se puede negar que se vive en un mundo digital y en casi todos los aspectos de la vida del ser humano, el aprendizaje no es una excepción.

La tecnología también se posiciona como mecanismo de reforma educativa a través de la transformación de la práctica docente y proceso de formación tecnológica. Trujillo Sáez (2019) deduce que el aprendizaje digital está reemplazando cada día más los métodos educativos tradicionales, con la rapidez con la que cambian las aulas, es mejor comenzar a pensar en nuevas técnicas de aprendizaje basadas en herramientas digitales, desde el simple uso de tabletas en lugar de papel, hasta el uso de programas en lugar del lápiz. Independientemente de cuánta tecnología se integre en el aula, el aprendizaje digital ha llegado a desempeñar un papel crucial en la educación.

Empodera a los estudiantes al hacer que se interesen más en aprender y ampliar sus horizontes, es un paso adelante con respecto a los métodos educativos tradicionales. La tecnología es revolucionaria y cambia constantemente, especialmente con las experiencias modernas. Kent (2016), destaca que “el progreso tecnológico de la civilización humana está provocando necesidades evolutivas de cambios en el concepto educativo” (p. 67). Se puede deducir que la modernización de la tecnología educativa ya forma parte integral del proceso de enseñanza y que es inevitable de acuerdo a estos avances que permite personalizar la experiencia de aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales y colectivas.

Técnicas de aprendizaje digital

Las técnicas de aprendizajes digitales son un conjunto de actividades que brindan la oportunidad a los estudiantes para mejorar las habilidades y destrezas tecnológicas que se 30

utilizan de acuerdo al interés del estudiante. Para sustentar el objeto de estudio se enlistan varias técnicas de aprendizaje y las herramientas digitales con el fin de adaptarlas.

2.1.2.2. Categorías de análisis.

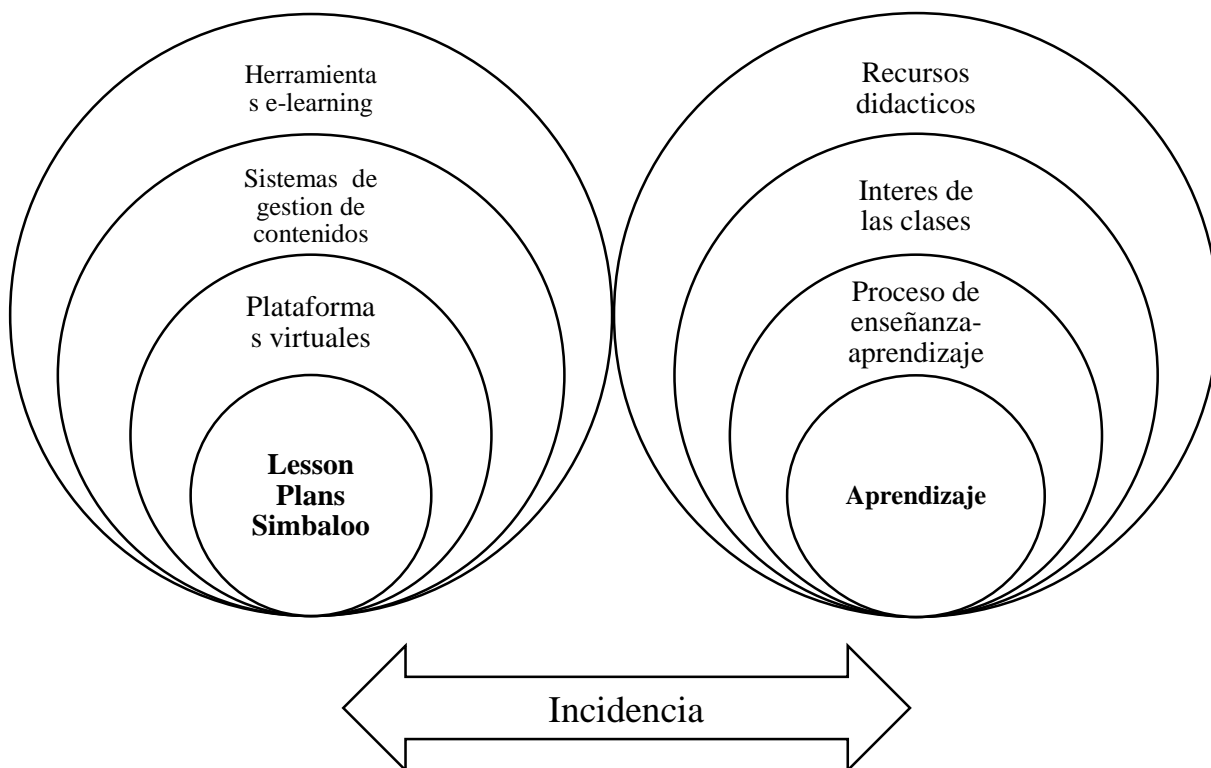


Gráfico 1 Categoría de análisis

Elaborado por: Milene Romero Bustamante

2.1.3. Postura teórica.

Componente teórico: Conectivismo y Constructivismo.

El conectivismo es una teoría del conocimiento y del aprendizaje desarrollada por George Siemens y ampliada por Stephen Downes que trata de describir cómo se produce el aprendizaje del ser humano en contacto con Internet y las redes sociales. Las tres teorías del aprendizaje clásicas: conductismo, cognitismo y constructivismo, no son suficientes para explicar el aprendizaje en la era digital. En este artículo se pretende realizar un análisis crítico de los principios fundamentales del conectivismo y sobre todo cómo pueden inducir decisiones prácticas, concretas

y útiles en el diseño curricular de los procesos de enseñanza y aprendizaje a pie de aula (Larco, 2016)

“El constructivismo, es un modelo que indica que el conocimiento se desarrolla en base a las diferentes construcciones que hace un individuo sobre lo que le rodea, basadas en esquemas mentales que ya tiene previamente definidos (Peiro, 2022)

“Jean Piaget dijo que la inteligencia y capacidad cognitiva se encontraban ligadas al medio físico y social. Para Jean Piaget, la lógica era la base del entendimiento y que la capacidad cognitiva se desarrollaba incluso antes de hablar. La teoría de Jean Piaget nos explica dos procesos: así mi lación y acomodación que vamos a ver a continuación”. (constructivismo.net, 2020, p.5)

Según estos autores nos manifiesta que la conectividad y las actuales tecnologías nos han permitido conocer, de cómo ha ido influyendo en el ser humano implementar dichas herramienta que nos ha beneficiado mucho cada vez más, permitiéndonos ser parte de este crecimiento valedero para nuestra vida profesional.

¿Qué es Symbaloo?

Symbaloo es la manera más sencilla de recopilar tus favoritos en un mismo sitio. Recopila todos tus enlaces favoritos y añádelos como bloques a tus webmixes. De esta manera podrás crear un entorno totalmente personalizado y utilizarlo como página de inicio, ya no tendrás que buscar un link nunca más.

La palabra Symbaloo viene de una palabra griega que significa reunir o recoger, ¡y eso es exactamente lo que puedes hacer con esta herramienta digital!

Debo admitir que siempre he sido ordenada con mis documentos, archivos de escritorio e incluso en mis actividades, pero jamás había sido ordenada en mis páginas web y siempre cuando necesitaba urgentemente alguna mge llevaba tiempo buscarla otra vez.

No sabía de esta gran ayuda que te hace esta plataforma, estoy fascinada por su facilidad y ordenamiento de mis páginas web, ahora ya está incluida como parte de mi entorno virtual de

aprendizaje; El Symbaloo fue una de mis primeras aplicaciones que organiza mis páginas y me facilita el acceso a estas mismas.

El Symbaloo es una plataforma en la nube que permite guardar tus páginas web favoritas. Creas un entorno que puede funcionar como tu propia página de inicio.

Symbaloo es un escritorio en línea es decir es un escritorio al que podemos acceder desde cualquier ordenador, teléfono móvil, tableta con conexión a Internet sin tener la necesidad de descargar e instalarla con solo entrar a Symbaloo en línea puedes disponer de tu colección de páginas.

2.2 HIPÓTESIS.

2.2.1 Hipótesis General.

Los conocimientos sobre la Herramienta Digital Lesson Plan de Simbaloo ayuda de una forma positiva en la Creación de Itinerarios de Aprendizaje Digitales a Docentes de la Unidad Educativa 10 de Agosto de Vinces, Provincia de los Ríos, periodo 2021-2022.

- ❖ Determinar la influencia del uso de itinerarios de aprendizaje digitales como medida de enseñanza para reforzar los conocimientos en el uso de herramientas tecnológicas de los docentes de la Unidad Educativa Diez de Agosto del cantón Vinces, provincia de Los Ríos

2.2.2. Subhipótesis o derivadas.

Las Herramientas Lesson Plan de Simbaloo en la Creación de Itinerarios de Aprendizaje Digitales permitirán a los docentes impartir una enseñanza acorde a la era actual (tecnológica)

Las Herramienta Digital Lesson Plan de Simbaloo en la Creación de Itinerarios de Aprendizaje Digitales incidirán de forma positiva en los estudiantes de la Unidad Educativa Diez de Agosto de Vinces.

Mediante el uso de la herramienta Digital Lesson Plan de Simbaloo en la Creación de Itinerarios de Aprendizaje Digitales los docentes de la Unidad Educativa Diez de Agosto afianzaran los conocimientos en el uso de esta plataformas.

2.2.3. Variables.

Variable independiente.

Plataforma de Simbaloo

Variable dependiente.

Proceso de enseñanza – aprendizaje.

Variable interviniente.

Herramienta tecnológica.

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTICACION

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas.

Para la elaboración de este trabajo de investigación la cual se realizó en la Unidad Educativa Diez de Agosto del Cantón Vinces, Provincia de los Ríos y se consideró como población a docentes de la institución a quienes se les aplico una encuesta las mismas que constan de 10 preguntas, los métodos que se utilizaron fueron el deductivo e inductivo.

Aplicando a 25 docentes la encuesta de un total de 80 docentes que laboran en la institución.

Tabla 1: Población de Investigación

GRUPOS/PERSONAS	N°	Docentes			Porcentaje
		Titulares	Contratados	Ocasionales	
DOCENTES	80	18	5	2	35%
TOTAL		25			100 %

Fuente: Unidad Educativa “10 de Agosto”

Elaborado por: Milene Romero Bustamante

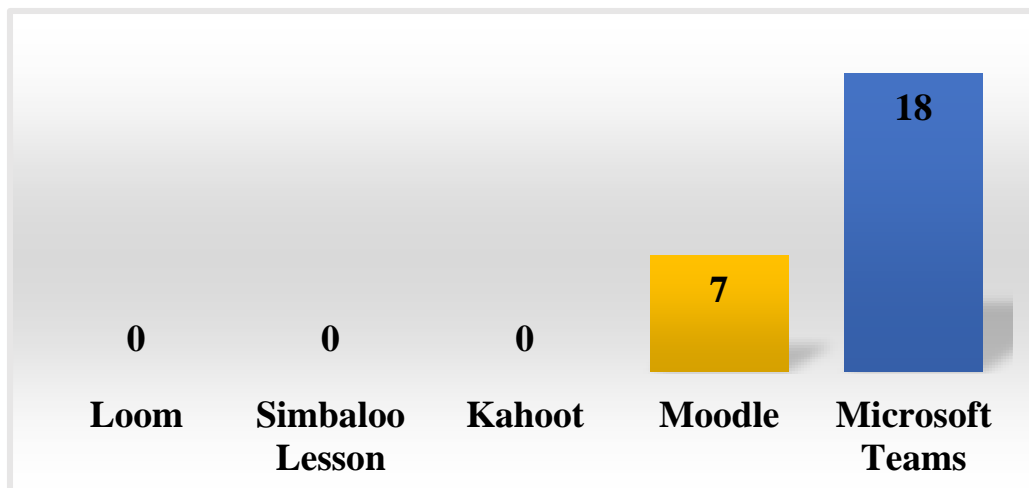
3.1.2 Análisis e interpretación de datos

ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA

“10 DE AGOSTO”

1 ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas usted utiliza con más frecuencia?

Gráfico 2 Tipo de herramientas tecnológicas



Elaborado por: Milene Romero Bustamante

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Análisis

Al realizar la encuesta a los 25 docentes, 18 manifestaron que la herramienta tecnológica que utilizaban con más frecuencia es la de Microsoft Teams, así como también 7 expresaron que manipulaban Moodle.

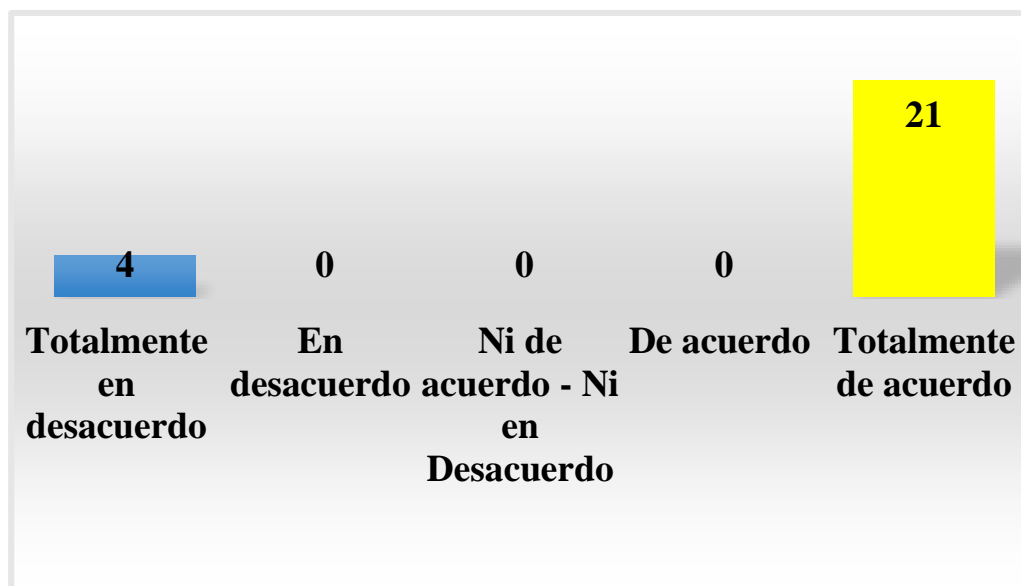
Interpretación

Se puede apreciar que la mayoría de las personas hacen uso de Microsoft team ya que es una herramienta fácil de manejar y nos brinda muchos beneficios, y con menos proporciones de aceptación lo tendremos a moodle ya que es una herramienta que pocos conocen para ser empleada en la educación.

Fuente: Encuesta elaborada por la investigadora.

2 ¿Considera usted que como docente debería de implementar una herramienta tecnología para impartir los conocimientos?

Gráfico 3 Debería de implementar una herramienta tecnología para impartir los conocimientos.



Elaborado por: Milene Romero Bustamante

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Análisis

Entre los 25 docentes encuestados 21 contestaron que ellos si consideran que deberían de implementar una herramienta tecnológica para impartir conocimientos y 4 docentes expresaron que ellos no consideran que se debería implementar la misma.

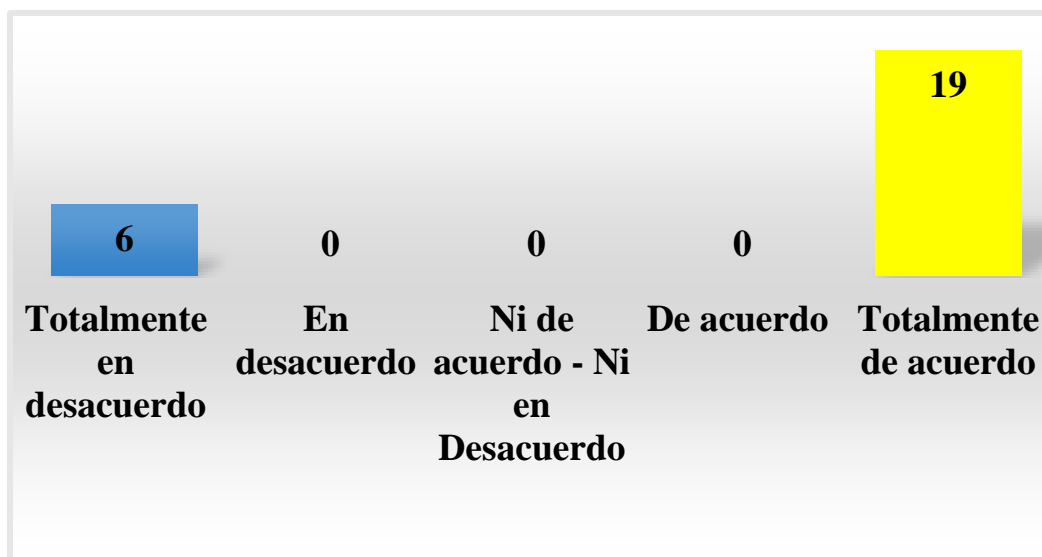
Interpretación

Los docentes encuestados manifestaron mediante la interrogante realizada están de acuerdo con la implementación de herramientas digitales que ayude al desarrollo de las actividades educativas y son pocos los que muestran el descontento de emplear este tipo de recursos, ya que si se utilizan nuevas herramientas se podrá mejorar la enseñanza y así estar acorde a la era actual.

Fuente: Encuesta elaborada por la investigadora.

3¿Cree que el uso de las Herramientas tecnológicas ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje?

Gráfico 4 El uso de las Herramientas tecnológicas ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje.



Elaborado por: Milene Romero Bustamante

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Análisis

Una vez realizada la tabulación de los datos a los 25 docentes arrojaron que 19 docentes que corresponde al 76 % creen que si es de mucha ayuda el uso de herramienta digital Simbaloo Lesson Plans para el proceso de enseñanza aprendizaje y 6 de ellos que son el 24 % consideran el uso de la herramienta no es de ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje

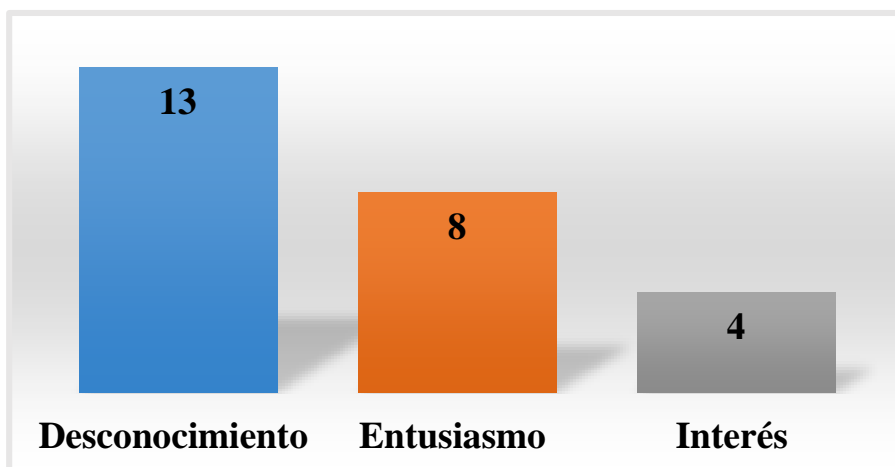
Interpretación

Esta interrogante realizada muestra como resultado que si estarían de acuerdo con la utilización y empleo de esta herramienta digital para su enseñanza, que son pocos los docentes que están en total desacuerdo del empleo del mismo ya de que de esta manera podrían impartir nuevos conocimientos en el aula de clase.

Fuente: Encuesta elaborada por la investigadora.

4¿Cuáles de los siguientes factores te ha originado el interés de conocimiento de la Herramienta digital Simbaloo Lesson Plans?

Gráfico 5 Factores te ha originado el interés de conocimiento



Elaborado por: Milene Romero Bustamante

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Análisis

De los 25 docentes encuestados 13 manifestaron que el principal factor que en ellos ha generado interés de conocimiento de la Herramienta digital Simbaloo Lesson Plans es el desconocimiento, 8 el entusiasmo y 5 el interés.

Interpretación

Como se evidencia son muchos los factores que conllevan el interés de conocimiento de la Herramienta digital Simbaloo Lesson Plans porque de esta forma podrán estar acorde a las tecnologías utilizadas actualmente.

Fuente: Encuesta elaborada por la investigadora.

5; ¿Estaría Ud. de acuerdo de implementar dentro de su material didáctico la Herramienta Simbaloo Lesson Plans para mejorar la educación?

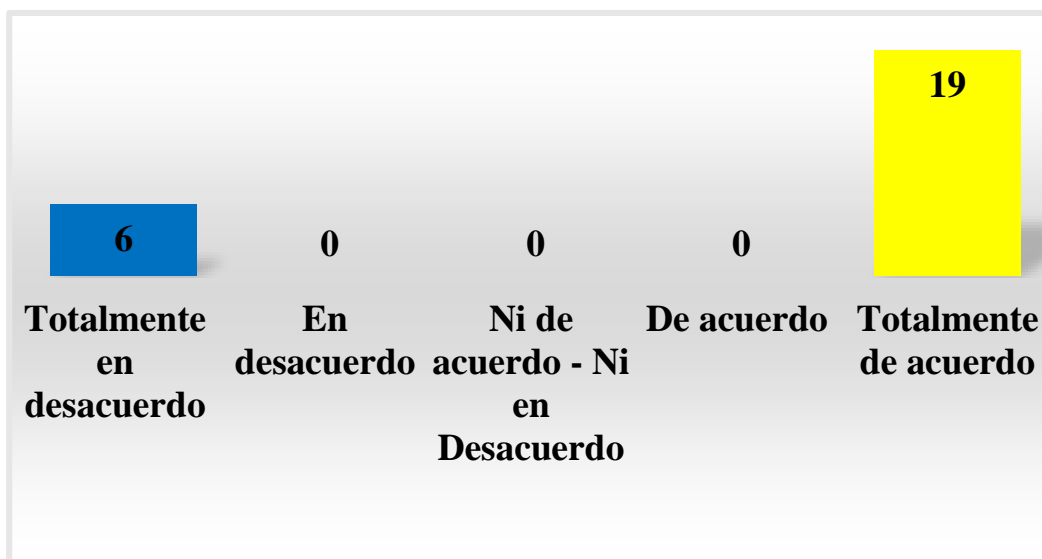


Gráfico 6 Estaría ud. de acuerdo de implementar dentro de su material didáctico

Elaborado por: Milene Romero Bustamante

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Análisis

Entre los 25 docentes encuestados 19 contestaron que ellos si implementarían esta herramienta dentro de su material didáctico y 6 dijeron que no la implementaría la misma.

Interpretación

Cabe mencionar que los docentes si estarían de acuerdo con la implementación en sus métodos didáctico esta aplicación educativa porque les permite una mejor enseñanza a sus alumnos.

Fuente: Encuesta elaborada por la investigadora.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2 CONCLUSIONES GENERALES

Por medio de la herramienta digital Lesson Plan de Symbaloo se puede llegar a la conclusión, que su implementación como parte del medio educativo nos permite la interacción de docentes y alumnos y es un método satisfactorio para la enseñanza.

3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS

En base a los resultados obtenidos se llega a las siguientes conclusiones:

Los docentes de la Unidad educativa Diez de Agosto de Vinces si tienen conocimientos sobre la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans ya que les ayuda en el proceso enseñanza – aprendizaje estando acorde a las nuevas tecnologías.

En base a los resultados obtenidos se dio a como los beneficios que brinda la herramienta digital Lesson Plan de Símbolo, en el medio educativo y siendo empleado por los docentes para aplicarse en la enseñanza, teniendo como resultado de aprendizajes muy satisfactorios.

Por medio de la herramienta digital, obtuvimos mediante estudio realizado que existe una gran aceptación de los beneficios que este denota, es por ello que el uso de la aplicación se brinda muy beneficiosa para el logro de resultados exitoso.

3.3. Recomendación específica y general.

3.3.1. Específicas

Hacer uso de las herramientas tecnológicas dentro la institución educativa e implementar la Plataforma Digital Lesson Plan de Simbaloo y así brindar a los docentes una incentivación para un aprendizaje rápido y eficaz.

Ayudar a los docentes que hacen poco uso de las plataformas a través de capacitaciones o mediante un manual de usuario y así tener un dominio a la hora de trabajar dentro de la unidad educativa para llegar a dar una clase clara y precisa de tal manera que faciliten las tareas que se trabajen entre docentes y estudiantes.

Poner en práctica toda la información brindada acerca de esta plataforma las cuales aportará beneficios para ambas partes, impulsar el uso de la plataforma para fortalecer sus conocimientos mientras trabajan dentro de esta herramienta ya sea dentro o fuera de la institución.

3.3.2. General

Se recomienda a la Unidad Educativa “10 de Agosto”, ubicada en el Cantón Vinces, a sus docentes hagan uso de la Plataforma Digital Lesson Plan de Simbaloo, dentro del laboratorio de computación siendo la plataforma fácil de usar y los cuales harían uso tanto docentes como estudiantes, para llevar una mejor organización de cada clase o tareas que realicen dentro de la misma, mejorando su información educativa creando su propio aprendizaje y mejorando sus actividades académicas.

CAPITULO VI. - PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.

4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1 Alternativa obtenida.

Elaboración de un manual de la Plataforma Digital Lesson Plan de Simbaloo, orientadas para el desarrollo y aprendizaje en docentes de la Unidad Educativa Diez de Agosto de Vinces, Provincia de los Ríos ya que con el uso continuo de esta aplicación se optimará la comunicación entre los autores que intervienen en el aprendizaje.

4.1.2. Alcance de la alternativa.

El presente trabajo de investigación propone la elaboración de un manual para docentes basado en la plataforma Plataforma Digital Lesson Plan de Simbaloo, a través de la implementación del manual se busca mejorar el desarrollo académico de los estudiantes de la unidad de enseñanza, y que puedan comprender las ventajas que ofrecen las plataformas, aprenden obteniendo un recurso imprescindible y al mismo tiempo aprenden por sí mismos para actualizar sus conocimientos.

El uso de este manual cuyos beneficiarios serán docentes y alumnos, cuando trabajen dentro de esta plataforma, verán las estructuras con las que trabajan mientras realizan sus tareas en un entorno virtual, de una forma más innovadora dando al alumno una motivación para aprender y mejorar su rendimiento académico.

El uso de este manual cuyo único propósito es que el personal docente tenga nuevos conocimientos sobre esta plataforma y los aplique en su propia enseñanza, ya que el estudiante puede revisar sus tareas las veces que sea necesario desde la comodidad de su hogar cuando los maestros lo solicitan.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.

4.1.3.1. Antecedentes.

La plataforma digital Lesson Plan de Symbaloo es de suma importancia debido que al ser empleada en el ámbito educativo y especialmente por los profesores para un mejor

desenvolvimiento en sus actividades educativas, así mismo nos ayuda al desarrollo de destreza y habilidades en el docente ya que le sirve la plataforma como un material didáctico empleados en los estudiantes de la Unidad Educativa Diez de Agosto de Vinces.

La propuesta del manual didáctica se emplea con el propósito de facilitar a las docentes nuevas herramientas pedagógicas que ayuden a un mejor desenvolvimiento didáctico.

Se fomenta en las docentes metodologías que sirven para un mejor desenvolvimiento con la plataforma Lesson Plan de Symbaloo para una superior innovación educativa de manera que las necesidades tienden a ser las mismas con las que se pueden mejorar la implementación de dicha herramienta ya que no se resuelven de igual manera con las enseñanzas tradicionales.

Symbaloo EDU, es un escritorio personalizado en la que se puede acceder a través de cualquier dispositivo como un Pc, celular o Tablet, solo con estar conectados a internet, si la necesidad de instalar un software, con solo acceder a Symbaloo desde un navegador, es muy apropiado para organizar páginas web que sean importantes para su uso en webmixes desde una forma visual y atractiva, sus funciones más importantes es la distribución de conocimientos en la que Symbaloo comparte nuestras creaciones de webmixes con cualquier persona que queramos trabajar, en la se pueden buscar y acceder a webmixes en las se puede compartir (leonangieblog, 2017).

4.1.3.2. Justificación

La propuesta es importante porque permite perfeccionar el desarrollo intelectual de los docentes debido a que la plataforma ayuda a una excelente organización que estén adaptadas para estudiantes con la finalidad que se estimule el desarrollo de creatividad y clasificación con aplicaciones dentro de la herramienta digital Lesson plan de Symbaloo.

El docente deberá implementar el método de enseñanza - aprendizaje ya que tienen la capacidad de diseñar estrategias donde ayuden al mejor desempeño de los alumnos en su educación.

El presente trabajo investigativo, es importante por el uso adecuado de la tecnología a través de estrategias, técnicas, recursos interactivos que aportan a la educación adecuadamente en el desarrollo de las metas de aprendizaje de manera efectiva y responsable en los estudiantes, todo ello con la finalidad de crear experiencias que les resulten divertidas de interés para el aprendizaje.

Es innovador, porque las técnicas de aprendizaje en la actualidad siguen siendo de utilidad para generar conocimientos, en la tecnología, esta herramienta o plataforma digital que pueden ser utilizados en el proceso educativo de forma apropiada y acorde a las nuevas sociedades del conocimiento para generar ese aprendizaje eficaz en los estudiantes.

Es pertinente que los docentes conozcan la forma de aplicar esta plataforma en la educación digital como un entorno tecnológico, estén apoyados entre sí, que los oriente a adaptar el contenido que le transmiten los estudiantes con la finalidad de atraer la atención, de participar, aprender a usar la tecnología de manera efectiva para que obtengan un beneficio en su aprendizaje.

Es factible porque el Ministerio de Educación del Ecuador MinEduc (2020), a través de la Agenda Educativa digital, proporcionan internet en las instituciones públicas y una de las beneficiadas es la Unidad Educativa “Unidad Educativa Diez de Agosto de Vinces”.

La integración de esta herramienta digital en el aula, los docentes educativos se ha demostrado tener la predisposición de fortalecer su formación tecnológica a fin de solventar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes que también están dispuestos a ser partícipes del objeto de estudio y se cuenta con los recursos necesarios para la investigación.

4.2. OBJETIVOS.

4.2.1. Objetivo General.

- Implementar una guía sobre el uso correcto de la herramienta Digital Lesson Plan de Simbaloo en la Creación de Itinerarios de Aprendizaje Digital como estrategia de enseñanza para mejorar el conocimiento del docente y estar acorde a las nuevas tecnologías.

4.2.2. Específicos.

- Capacitar a los docentes y estudiantes sobre los beneficios que ofrece la plataforma Digital Lesson Plan de Simbaloo.
- Realizar un manual sobre el uso correcto de la plataforma Digital Lesson Plan de Simbaloo
- Reforzar la enseñanza pedagógica de los docentes para propiciar la construcción de conocimientos de aprendizaje significativos.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.

4.3.1 Título

Elaboración de un manual para el uso de la plataforma Digital Lesson Plan de Simbaloo y su Aporte en la Creación de Itinerarios de Aprendizaje Digitales de los Docentes de la Unidad Educativa Diez de Agosto de Vinces, Provincia de los Ríos, periodo 2021-2022.

4.3.2 Componentes

La elaboración de este manual cuyo propósito es crear cuenta virtual para los docentes del Unidad educativa Diez de Agosto de Vinces Provincia de Los Ríos creando así un modo distinto y rápido para la enseñanza de manera creativa mejorando las actividades académicas.

- INTRODUCCIÓN
- ACTIVIDAD #1 Registrarse a la plataforma Lesson Plan de Symbaloo.
- ACTIVIDAD #2 Ingreso de usuario y contraseña.
- ACTIVIDAD #3 Validación del sitio creado por medio de correo.
- ACTIVIDAD #4 Buscar plataformas digitales de presencia para los iconos de acceso directo.
- ACTIVIDAD #5 Crear aplicaciones de acuerdo a la preferencia de uso a elección.

Manual de Instrucciones



Herramienta

Digital Lesson Plans De

Simbaloo

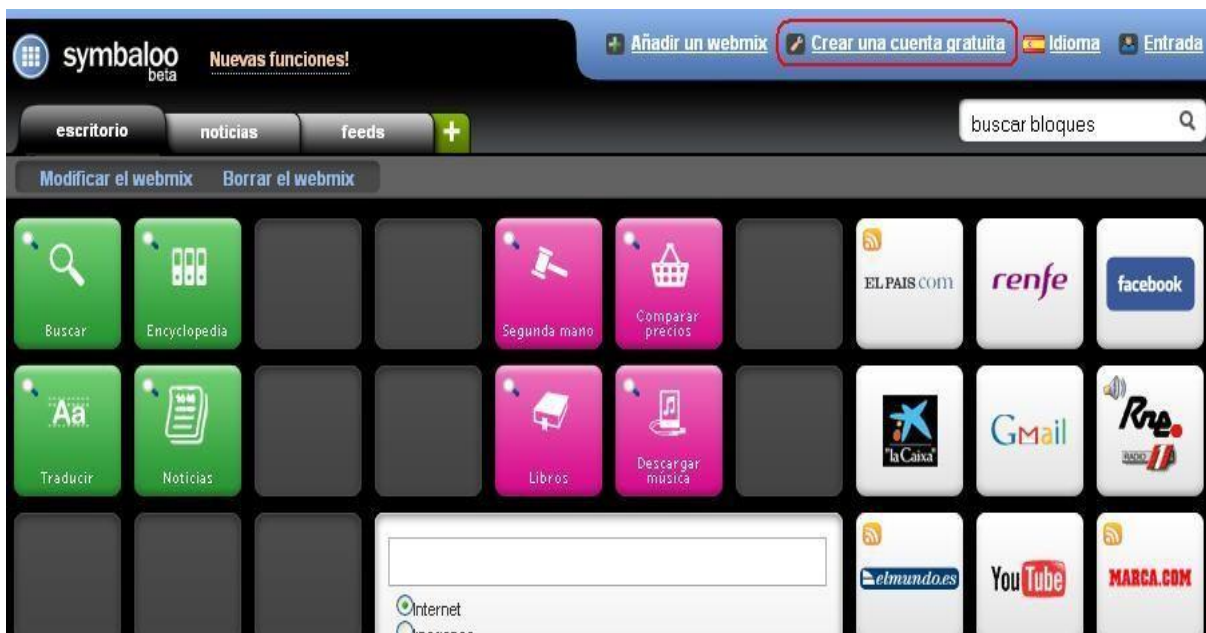
GUÍA DE SYMBALOO

Symbaloo es una herramienta tecnológica parecida a Netvibes, en el que cambia bastante la interfaz y tal vez lo más reseñable porque detalla paso a paso como elaborarla y mientras que Netvibes se orienta fundamentalmente a la agregación de feeds aunque también posee algunas herramientas, Symbaloo tiene para agregar feeds pero también herramientas, nuestras páginas favoritas aunque no tengan canal RSS. Además, a diferencia de Netvibes, Symbaloo separa por una parte el escritorio con las herramientas, páginas, y por otra parte el servicio de feeds tal como vemos en nuestro manual.

Guía como se instala y configura:

1.- Registro:

Vamos a la página de inicio de Symbaloo (<http://www.symbaloo.com>) y se pulsa en el botón “Crear una cuenta gratuita” que aparece en la parte superior derecha de la Imagen:



Al pulsar sobre “Crear una cuenta gratuita”, se abre un formulario tal como aparece en la Imagen, que nos permite iniciar el registro:

Al igual que ocurría en Netvibes, Symbaloo mandará un mensaje a la dirección de correo que

Crear una cuenta en Symbaloo gratis

Nombre*	<input type="text"/>
	Tu nombre en Symbaloo
Correo electrónico*	<input type="text"/>
	Te enviaremos un correo electrónico para verificar tu dirección
Contraseña*	<input type="password"/>
	como mínimo 6 caracteres
Repite la contraseña*	<input type="password"/>
	<input type="checkbox"/> Estoy de acuerdo a términos y condiciones y política de confidencialidad...
<input type="button" value="✓ Crear mi cuenta"/>	

utilizamos durante el registro, para confirmar que es una dirección de correo válida y que realmente existimos.



Si todo va bien aparecerá la siguiente ventana, desde el cual se puede a través del botón rojo que aparece en el parte superior derecho seguir trabajando en la cuenta de Symbaloo.

2.- El Escritorio de Symbaloo:



Este escritorio o Webmix se configura a través de módulos que aparecen ordenados en casillas a modo de celdas de una tabla. Los módulos se clasifican por colores en función del tipo de servicio

que prestan, por ejemplo, si está relacionado con el ocio será de color naranja, si está relacionado con los medios de comunicación será de color rojo,.....

Para utilizar cualquiera de los módulos solo se tiene que pinchar sobre él, entonces o bien le abre un enlace a una página o se abre una ventana en el medio del escritorio en la cual accede a dicho servicio.

Tal como se puede ver en la Imagen, hay casos en los que incluso nos permite elegir con qué compañía queremos utilizar dicho servicio:



Vemos a continuación como administrar de forma básica nuestro escritorio:

Lo primero que debemos hacer es asegurar que se ha introducido el usuario y contraseña, ya que de lo contrario Symboloo permitirá editar el Symboloo pero al cerrar el navegador se perderán todas las acciones que hayamos realizado.

Después de introducir nuestro correo electrónico y la contraseña pulsamos en “Modificar el webmix” y empezamos a editar.



a) Incrementar un ejemplo de los que plantea Symbaloo:

Solo hay que situarse sobre un hueco libre, y aparecerá el texto “añadir aquí” tal como se muestra en la Imagen. Solo hay que ponerse en un espacio vacío y aparecerá el texto "Agregar aquí" como se muestra en la imagen.



Si hacemos clic en "Agregar aquí", aparecerá en la parte superior el menú que se muestra en la imagen. En este menú podemos elegir entre insertar un bloque ya creado por el equipo de Symbaloo, que buscaremos en el "¿Qué bloque quieres añadir?", como se muestra en rojo en la siguiente sección. imagen:



Por ejemplo, un bloque muy útil que nos dio Symbaloo es el acortador de url. Al hacer clic en la unidad seleccionada, estamos integrados en ella.

Escritorio como **podemos** ver en la imagen:



b) Agregar marcadores o favoritos:

- En esta sección se observa cómo crear un botón que se conecte en el escritorio a una página de nuestro interés. En nuestro caso, queríamos saber más sobre reparaciones en el hogar, por lo que enlazamos a la siguiente página:

Para ello lo primero que debemos hacer es colocarnos en una celda del escritorio que

esté vacía: Al pinchar sobre el texto “añadir aquí”, nos aparece el mismo menú que en el



apartado anterior, ahora bien, es este caso debemos pinchar sobre “Crear tu propio bloque”.

De esta forma accedemos a la Imagen, aquí tenemos principalmente dos posibilidades:



- En el caso de que la página que queremos agregar sea una página estática (esta página no contiene un feed RSS), entonces elegimos la opción “Sitio web”, de esta manera se creará un botón, al hacer clic en él se abrirá dicho página.
- Para las páginas dinámicas con feed RSS, elegimos la opción "Feed RSS", por lo que al hacer clic en el botón añadido, la información de la página aparecerá automáticamente en la parte central de Symbaloo sin tener que abrir el sitio web.

Crear un nuevo bloque para tu webmix
Crea tu propio bloque, con el nombre, imagen y color que quieras

1. Añadir la dirección de la página web

- sitio web
- Noticias sindicadas RSS
- Emisoras de radio

2. Crear un bloque
 Darle nombre al bloque *

 Mostrar el nombre del sitio web
 Color del texto Negro Blanco

3. Diseñar un bloque
 Elegir el color del bloque:
 Añadir el icono al bloque:

Vista previa:

O prefieres elegir un icono o una imagen tuya para este bloque?

Ya que configuramos las diferentes opciones de apariencia de los botones, le damos a guardar y asumimos esto en nuestro escritorio:



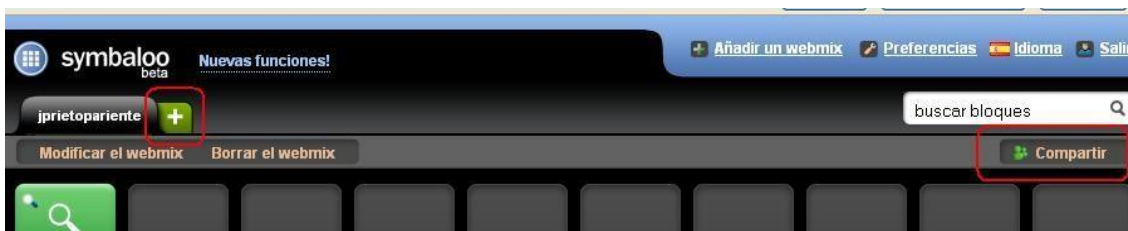
C) Modificar, copiar y eliminar módulos:

Para ello, basta con hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el botón que quieras hacer y aparecerá un menú contextual con diferentes opciones.



D) Compartir y agregar nuevos escritorios:

Para compartir el escritorio, solo tenemos que hacer clic en el botón Compartir que se muestra en la. Al hacer clic en este botón, aparecerá otra imagen preguntándonos si queremos compartirlo. Con todo el mundo o con una sola persona.



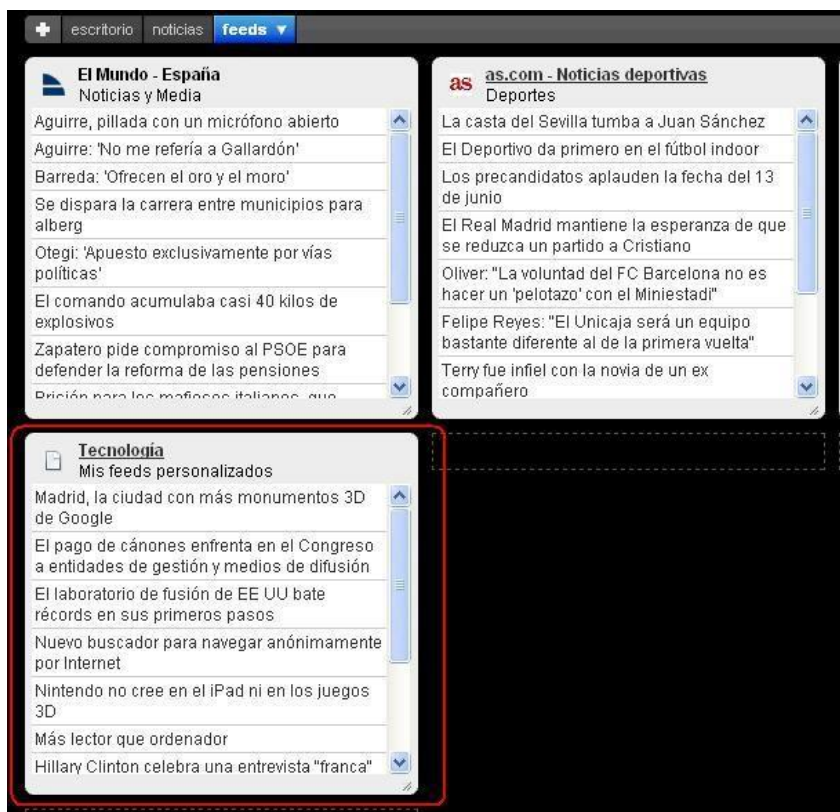
Uno del caso que se pueden presentar en Symbaloo, es tener varios escritorios, lo cual sería muy satisfactorio donde mostraremos varios ejemplos uno orientado al entretenimiento, y otro más orientado a nuestra labor profesional, estos estudios. Para ello simplemente tenemos que dar clic sobre el signo + que aparece en verde sobre la imagen, una vez realizado nos aparece otra pantalla, en la que nos preguntan si queremos buscar un Webmix ya creado por otro usuario o dado el caso que queremos un Webmix vacío que configuraremos nosotros mismos desde el inicio.

3.- Los feeds en Symbaloo:

Para agregar los feeds podemos hacerlo en nuestro escritorio tal como lo hemos visto en el apartado anterior y que se puede hacer a través de la pestaña feeds, la ventaja de hacerlo

de esta última forma es que no tenemos ni siquiera que pinchar en los bloques para que Symbaloo nos ofrezca la información de los nuestros sitios favoritos.

El proceso es el mismo que el que hemos seguido para añadir un feed en el escritorio.



En el siguiente tutorial vamos a ver un programa que sirve para concentrar en una misma página todos los sitios de internet que solemos visitar para obtener información, facilitando de este modo el acceso a dicha información

Con Symbaloo podemos crearnos una página de inicio desde la cual podremos organizar visualmente nuestras webs favoritas para recuperarlas rápidamente. Para ello bastará con crear una cuenta y comenzar a añadir favoritos. Es una forma más de tener bien organizados nuestros marcadores en la “nube”

NOS REGISTRAMOS EN SYMBALOO

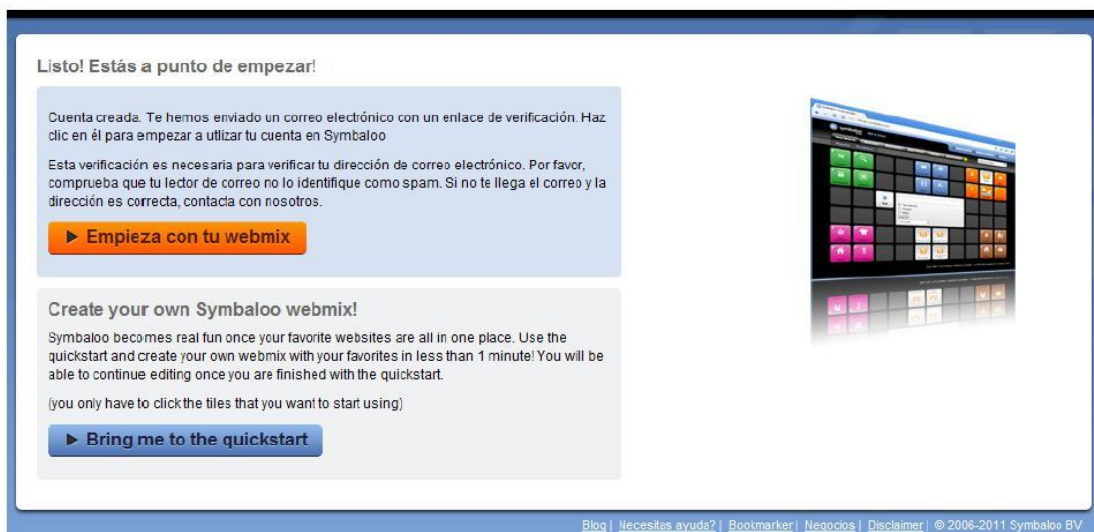
Entramos en la página de inicio de Symbaloo: <http://www.symbaloo.com> y hacemos clic en el botón crear una cuenta gratuita que aparece en la parte superior derecha:



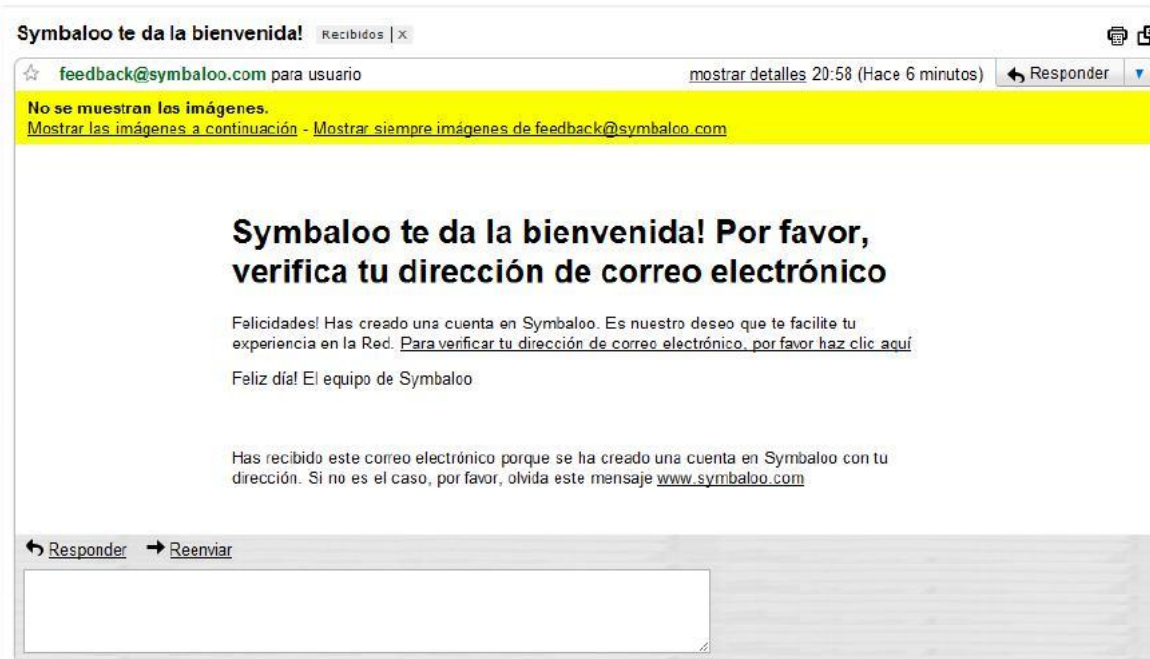
Al pulsar sobre “Crear una cuenta gratuita” se nos abre un formulario de Registro tal como aparece en la imagen, y que tenemos que completar.

A screenshot of the Symbaloo registration form. The form is titled 'Create a free Symbaloo account' and includes fields for Name, Email, Password, and Repeat password. There are also checkboxes for 'I want to receive news and email updates' and 'I agree to Symbaloo's terms and conditions and privacy policy'. A 'Create my account' button is at the bottom. Several red arrows point to specific fields with labels: 'Nombre' points to the Name field, 'E-mail' points to the Email field, 'Contraseña *' points to the Password field, 'Repetir contraseña' points to the Repeat password field, 'Aceptar las condiciones del servicio' points to the terms and conditions checkbox, and 'Crear mi cuenta' points to the 'Create my account' button. The Symbaloo logo and 'start simple' tagline are in the top left, and 'Help Back to Symbaloo' is in the top right.

Una vez registrados, nos aparecerá la siguiente ventana:



Tendremos que abrir nuestro correo ya que Symbaloo nos mandará un mensaje a la dirección que hemos utilizado para registrarnos, es la forma de confirmar de que es una dirección válida.



EL ESCRITORIO DE SYMBALOO.

El escritorio o Webmix se presenta configurado por defecto en forma de módulos que aparecen ordenados en bloques o casillas a modo de celdas de una tabla. Los módulos se clasifican por colores en función del tipo de servicio que prestan: ocio, medios de comunicación, redes sociales, compra y venta (verde, naranja, blanco,...) :



Para utilizar cualquiera de los bloques solo tengo que pinchar sobre ellos, entonces o bien se me abre un enlace a una página o una ventana en medio del escritorio en la cual puedo acceder a dicho servicio.

PERSONALIZAR EL ESCRITORIO DE SYMBALOO.

?

En primer lugar debemos asegurarnos que estamos dentro de nuestro perfil de usuario, ya que si no es así podremos editar y modificar el escritorio, pero al cerrar el navegador se perderán todas las acciones que hayamos realizado.



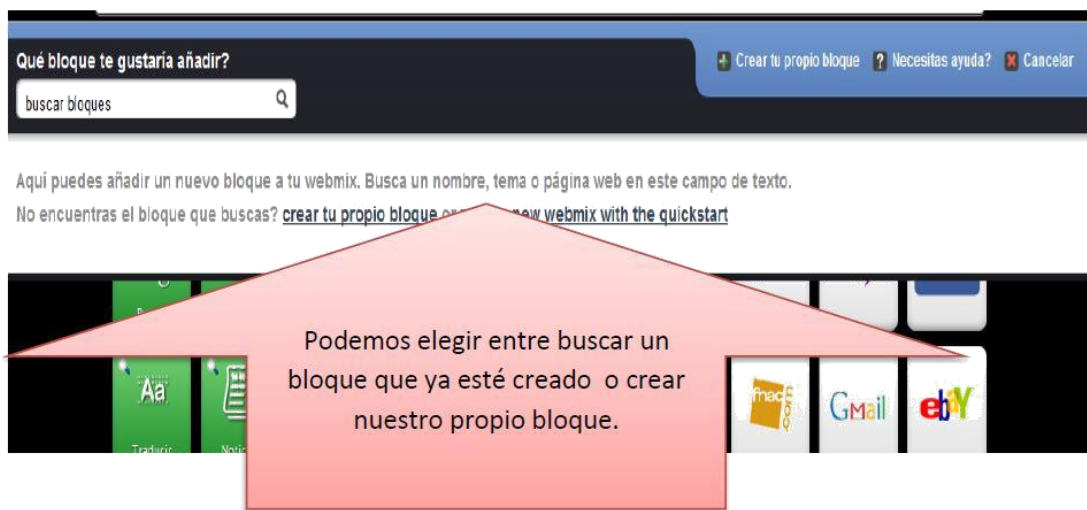
Si queremos añadir nuevos bloques al escritorio haremos lo siguiente:



Al escribir la palabra Educar en el buscador me aparecen unos bloques hechos y que puedo utilizar, por ejemplo EducarEx (que corresponde a la página web de la Junta de Extremadura). Haciendo clic sobre él quedará incorporado a nuestro Escritorio.



Ahora voy a **“crear mi propio bloque”**. Por ejemplo quiero un bloque con acceso a Educarm. Seguiremos los pasos que nos indica Symbaloo:



Consejo: Los bloques quedan mejor personalizados con imágenes alusivas al tema. Para poder personalizar los bloques con imágenes tengo que tenerlas previamente guardadas en mi PC, y con un tamaño adecuado.

Crear mi propio escritorio o WEBMIX.

Puedo crear mis propios escritorios, incluso clasificarlos por temas. También puedo añadir escritorios creados por otras personas a mi Symbaloo.

Para crear un escritorio pincho sobre la cruz que aparece en la pestaña azul. De esta forma tendré un escritorio con bloques en blanco para añadir los que quiera.



Al pinchar sobre modificar escritorio podremos aumentar o disminuir el número de bloques pinchando sobre las flechas que aparecen alrededor del mismo:



A partir de este momento y siguiendo los pasos para “Crear mi propio bloque” puedo personalizar mi Webmix con los contenidos que prefiera.

Por ejemplo, aquí se presenta uno con HERRAMIENTAS BÁSICAS DE LA WEB 2.0



Una vez creado nuestro escritorio, y siempre que pueda ser útil a alguien, no estaría mal compartirlo. Ese es el espíritu de la web 2.0: **compartir con los demás y ser consciente de que lo que hay en la red es, normalmente, porque alguien generosamente lo ha compartido.**



4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

La implementación de las plataformas Digital Lesson Plans de Symbaloo, se ha desarrollándose de una manera esperada transformando en herramientas indispensable para la implementación y comunicación con los alumnos en todo tipo de trabajo académico que realizan los beneficiarios y estudiantes, teniendo una actitud positiva y mejorando la enseñanza.

Al confeccionar esta propuesta adecuada, diseñada de acuerdo a las necesidades revelan por parte de los docentes dentro de la unidad educativa en la cual hemos hecho el estudio, la derivación del problema se pretende optimizar el desarrollo de las actividades académicas de una manera más dinámica. Por medio del uso de la plataforma Digital, porque a través de esta mostraran más interés por querer aprender y el docente enseñar, ya sea porque las clases sean muy aburridas, al hacer uso de la plataforma Lesson Plan de Symbaloo, se podrá ver que los estudiantes amplían sus conocimientos mejorando su atención a sus actividades académicas de una forma eficaz.

El principal objetivo a lograr es una mejoría en el rendimiento académico de los estudiantes que van hacer uso de esta nueva herramienta, donde trabajarán los docentes quienes estarán hay para ser guías de los estudiantes por si presentan alguna duda, haciendo uso del manual que fue creado para ayudar a manejar esta plataforma innovadora de una manera adecuada durante sus actividades académicas de enseñanza.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, J. L. (7 de Diciembre de 2014). International Journal of Good Conscience. Obtenido de International Journal of Good Conscience: [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf?msclkid=6d536df8a6e411ec812aa32999863381](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf?msclkid=6d536df8a6e411ec812aa32999863381)
- Abreu, J. L. (7 de Diciembre de 2014). International Journal of Good Conscience. Obtenido de International Journal of Good Conscience.: [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20inductivo%20plantea%20un%20razonamiento%20ascendente%20que,y%20metodo%20de%20la%20aplicaci%C3%B3n%20del%20m%C3%A9todo%20comparativo.?msclkid=6d52f133a6e411ec8fc176](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20inductivo%20plantea%20un%20razonamiento%20ascendente%20que,y%20metodo%20de%20la%20aplicaci%C3%B3n%20del%20m%C3%A9todo%20comparativo.?msclkid=6d52f133a6e411ec8fc176)
- Arias Dueñez, A., & Ariza Beltràn, Y. (6 de 08 de 2021). Diseño de un curso de ingles modalidad B-learning implementado las plataformas symbaloo learning pathis y google classroom. Obtenido de REeED: <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/207/115>
- canarias, g. d. (s.f.). recursos educativos digitales . Obtenido de eursos educativos digitales : <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2020/04/22/leccion-plan-de-symbaloo/>
- Chacón, A. G. (22 de Julio de 2016). Lesson Plans con Symbaloo, itinerarios de aprendizaje personalizados. Obtenido de ParaPNTE: blog del PNTE sobre noticias, experiencias y recursos TIC: <https://parapnte.educacion.navarra.es/2016/07/22/lesson-plans-con-symbaloo-itinerarios-de-aprendizaje-personalizados/>
- Dra. Ana Pérez Escoda. (18 de Mayo de 2021). Metodologías activas y herramientas digitales para un aprendizaje efectivo en entornos virtuales. Obtenido de <https://www.nebrija.com/medios/nebrijaglobalcampus/2021/05/18/metodologias-activas-y-herramientas-digitales-para-un-aprendizaje-efectivo-en-entornos-virtuales/>
- EDUCONTIC. (s.f.). Mertxe Gordillo . Obtenido de Mertxe Gordillo : <https://educontic.com/uso-manejo-symbaloo-ii-lessons-plans/>
- Escoda, A. P. (18 de Mayo de 2021). Global Campus Nebrija. Obtenido de Metodologías activas y herramientas digitales para un aprendizaje efectivo en entornos virtuales:

- <https://www.nebrija.com/medios/nebrijaglobalcampus/2021/05/18/metodologias-activas-y-herramientas-digitales-para-un-aprendizaje-efectivo-en-entornos-virtuales/>
- GARCIA, J. A. (12 de DE JULIO de 2018). Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31579/TFG-O-1310.pdf?sequence=1>
- Gobierno de Canarias. (s.f.). Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/category/04-bachillerato/04aap/>
- Gómez-Chacón, A. (s.f.). PNTE. Obtenido de <https://parapnte.educacion.navarra.es/2016/07/22/lesson-plans-con-symbaloo-itinerarios-de-aprendizaje-personalizados/>
- Gordillo, M. (23 de Agosto de 2017). Uso y manejo de Symbaloo (II): Lessons Plans. Obtenido de <https://educontic.com/uso-manejo-symbaloo-ii-lessons-plans/>
- Guerra Cáceres, E. M. (2020). Repositorio Institucional. Obtenido de UNSA: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/11955?show=full>
- HUMBERTO GUILLERMO FRANCO CASAS. (2020). HERRAMIENTAS DIGITALES COLABORATIVAS Y SU CONTRIBUCIÓN EN LA APLICACIÓN DEL MÉTODO DE CASOS EN ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE AREQUIPA 2020-2. Obtenido de https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/4817/H.Franco_Trabajo_de_Investigacion_Maestria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lic. Jessenia Guale Santistevan . (2020). TÉCNICAS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN DIGITAL EN EL PROCESO FORMATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR, UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO GARCÍA CANDO, LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2020”. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6149/1/UPSE-MET-2021-0002.pdf>
- Llorente, J. S. (2016). Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. Revista Omnia , <https://www.redalyc.org/journal/737/73749821005/html/>.
- López, E. S. (22 de 04 de 2020). Lesson Plan de Symbaloo. Obtenido de Recursos educativos digitales:

- <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2020/04/22/lesson-plan-de-symbaloo/>
- María Rosa Tapia Sasot. (21-25 de Agosto de 2019). Un itinerario digital para el aprendizaje-servicio ubicuo. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3314/331462375006/html/>
- Melendez, A. (s.f.). Monografías. Obtenido de Etapas de la investigación: <https://www.monografias.com/trabajos94/etapas-investigacion/etapas-investigacion>
- Morán, I. V. (2019-2020). Introducción de la gamificación en matemáticas con ABN en 2º ciclo de educación infantil antravés de un itininerario personalizado con Lesson Plans. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42902/TFG-G4298.pdf?sequence=1>
- Ortiz, S. V. (2021). SYMBALOO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PERSONALIZADO. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11836/2/PG%20966%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Ortiz, S. V. (2021). SYMBALOO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PERSONALIZADO. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11836/2/PG%20966%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Ortiz, S. V. (2021). SYMBALOO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PERSONALIZADO. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11836/2/PG%20966%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Santistevan, J. G. (2020). TÉCNICAS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN DIGITAL EN EL PROCESO FORMATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR, UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO GARCÍA CANDO, LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2020. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6149/1/UPSE-MET-2021-0002.pdf>
- Sasot, M. R. (21-25 de Agosto de 2019). AIESAD. Obtenido de AIESAD: <https://www.redalyc.org/journal/3314/331462375006/html/>
- Symbaloo: Bookmarks & Favorite. (s.f.). SYMBALOO. Obtenido de Aplicaciones: <http://www.symbaloo.com>

TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN. (28 de Noviembre de 2016). Obtenido de SYMBALOO:
<https://educacion569.wordpress.com/2016/11/28/symboloo/>

Universidad de Rioja Revista. (12 de 06 de 2020). La universidad en internet UNIR. Obtenido de
Herramientas colaborativos para el aula: ventajas y ejemplos del uso:
<https://www.unir.net/educacion/revista/herramientas-colaborativas/>

ZHINDÓN DUARTE, J. (Julio-Diciembre de 2021). SYMBALOO LESSON PLANS COMO
HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA EN DISEÑO DE
INTERIORES. Obtenido de Revista de investigación y pedagogía del arte:
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/3811/2694>

ANEXOS



[fotografía]. Romero B.M. (2022). Docentes y Autoridades del plantel.

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”



[fotografía]. Romero B.M. (2022). Autoridad del plantel.

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”



[fotografía]. Romero B.M. (2022). Autoridad del plantel.

Fuente: *Unidad Educativa “Diez de Agosto”*



UNIDAD EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO

VINCES - LOS RIOS - ECUADOR
AMIE: 12H01395 Circuito 07-08
uediezdeagosto@gmail.com

Oficio N° 070 -R-22
Vinces, 15 de febrero del 2022

Srta.
Milene Lisbet Romero Bustamante
Ciudad.

De mis consideraciones:

Por medio de la presente autorizo a usted para que pueda utilizar el nombre de la Unidad Educativa DIEZ DE AGOSTO para realizar el Proyecto de tesis para Obtención del Título en la Universidad Técnica de Babahoyo, con el tema **La herramienta Digital Lesson Plan de Simbaloo y su Aporte en la Creación de Itinerarios de Aprendizaje Digitales de los Docentes.**

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente


Lic. Elena Loor Gurumendi
RECTORA ENCARGADA



PREGUNTAS

1. ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas usted utiliza con más frecuencia?

Loom ()

Simbaloo ()

Kahoot ()

Moodle ()

Microsoft Teams ()

2. ¿Cree Ud. Que utilizando herramientas tecnológicas se mejora el conocimiento de los estudiantes?

Totalmente en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Ni de acuerdo – Ni en desacuerdo ()

De Acuerdo ()

Totalmente de acuerdo
()

3. ¿Conoce ud. La herramienta digital Simbaloo Lesson Plans?

Si ()

No ()

4. ¿Cree que el uso de la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans mejora el proceso de enseñanza aprendizaje?

Totalmente en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Ni de acuerdo – Ni en desacuerdo ()

De Acuerdo ()

Totalmente de acuerdo ()

5. ¿Cuáles de los siguientes factores te ha originado el interés de conocimiento de la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans?

Desconocimiento ()

Entusiasmo ()

Interés ()

6. ¿Estaría ud de acuerdo de integrar dentro de su material didáctico la herramienta Simbaloo Lesson Plans para mejorar la educación?

Totalmente en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Ni de acuerdo – Ni en desacuerdo ()

De Acuerdo ()

Totalmente de acuerdo ()

7. ¿Cree ud. Que el uso de la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans ha servido de mucha ayuda hoy en día en épocas de pandemia para una mejor enseñanza?

Totalmente en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Ni de acuerdo – Ni en desacuerdo ()

De Acuerdo ()

Totalmente de acuerdo ()

8. ¿Cree ud que el uso de la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans es de gran aporte en la creación de itinerarios de aprendizajes digitales en docentes?

Totalmente en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Ni de acuerdo – Ni en desacuerdo ()

De Acuerdo ()

Totalmente de acuerdo ()

9. ¿Ud cree que la falta de conocimiento sobre el uso de la herramienta digital Simbaloo

Lesson Plans impida en la trasmisión de enseñanza?

Totalmente en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Ni de acuerdo – Ni en desacuerdo ()

De Acuerdo ()

Totalmente de acuerdo ()

10. ¿Le gustaría ser parte de un programa donde se instruya a docentes sobre la

herramienta digital Simbaloo Lesson Plans?

Totalmente en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Ni de acuerdo – Ni en desacuerdo ()

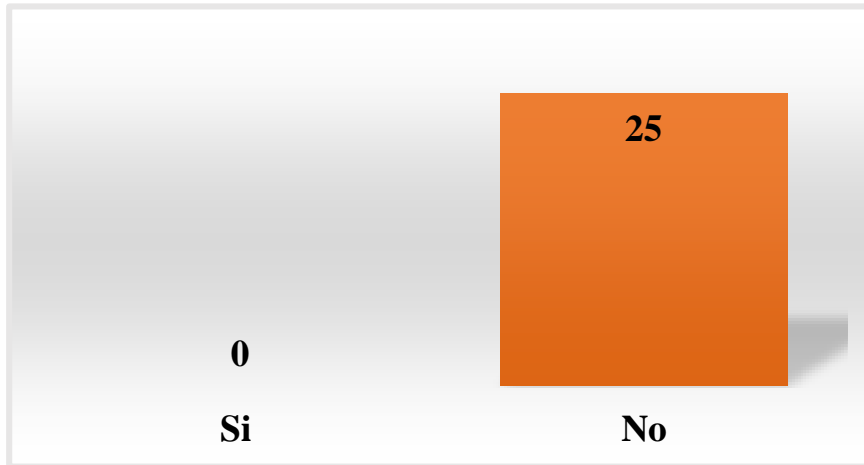
De Acuerdo ()

Totalmente de acuerdo ()

PREGUNTAS

3 ¿Conoce ud. la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans?

Gráfico 4 Conoce ud. La herramienta digital Simbaloo Lesson Plans



Elaborado por: Milene Romero Bustamante

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Análisis

Una vez calculados los datos de las encuestas efectuadas a los 25 docentes expresaron que desconocen en su totalidad la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans debido a que ellos han manejado otras plataformas, pero no descartan la posibilidad de aprender ya que es de suma importancia para un mejor desarrollo de actividades.

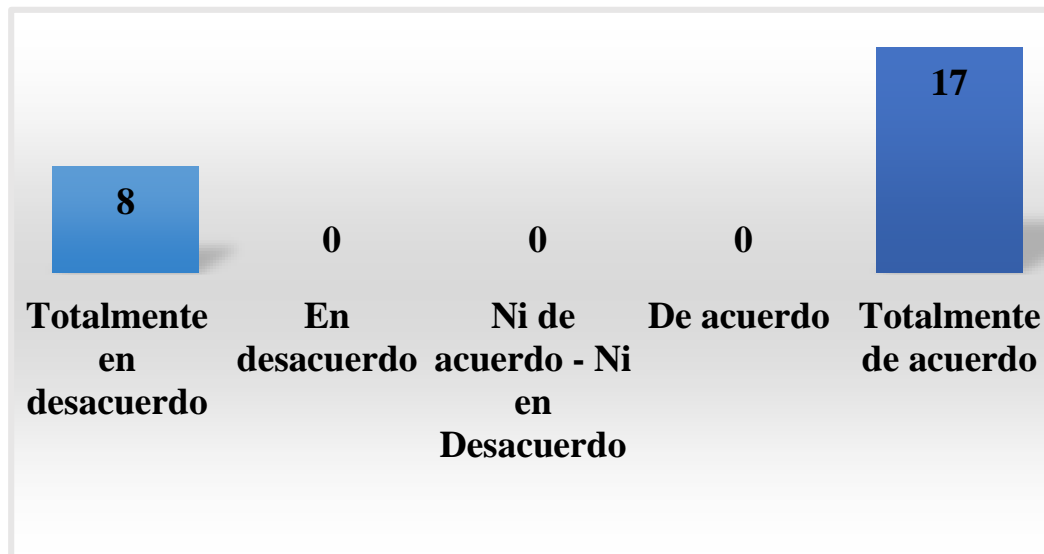
Interpretación

Los encuestados nos supieron manifestar que no conocían la herramienta Digital Lesson Plan de Symboloo, ya que han hecho uso de otras herramientas digitales.

Fuente: Encuesta elaborada por la investigadora.

4 ¿Cree ud. que el uso de la Herramienta digital Simbaloo Lesson Plans ha servido de mucha ayuda hoy en día en épocas de pandemia para una mejor enseñanza?

Gráfico 5 Ha servido de mucha ayuda hoy en día en épocas de pandemia para una mejor enseñanza.



Elaborado por: Milene Romero Bustamante

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Análisis

De los 25 docentes encuestados 17 contestaron que ellos si creen que el uso de la Herramienta digital Simbaloo Lesson Plans ha servido de mucha ayuda hoy en día en épocas de pandemia para una mejor enseñanza y 8 contestaron que no creen que el uso de la misma no ha sido de mucha utilidad en esta temporada de pandemia para una mejor enseñanza.

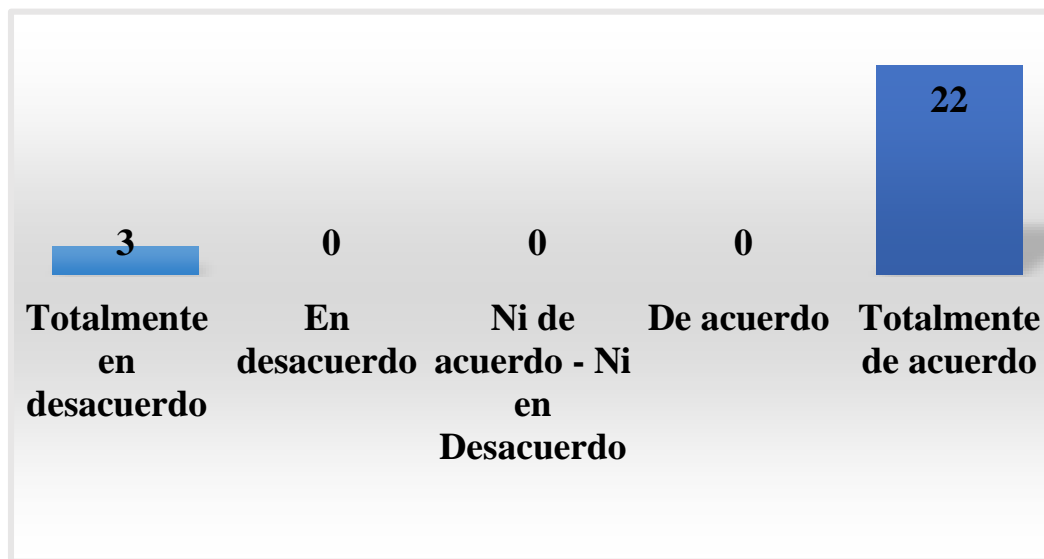
Interpretación

Esto pregunta realizada a los docente de dicha institución nos muestra que estarían de acurdo con el uso de la herramienta digital y son pocos los que no están de acuerdo que se debería implementar esta herramienta digital.

Fuente: Encuesta elaborada por la investigadora.

5 ¿Cree ud que el uso de la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans es de gran aporte en la creación de itinerarios de aprendizajes digitales en docentes?

Gráfico 6 Es de gran aporte en la creación de itinerarios de aprendizajes digitales en docente



Elaborado por: Milene Romero Bustamante

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Análisis

Una vez calculados los datos de la encuesta se pudo analizar que 22 de los docentes manifestaron que consideran que el uso de la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans es de gran aporte en la creación de itinerarios de aprendizajes digitales y 3 docentes creen que no sería de gran aporte.

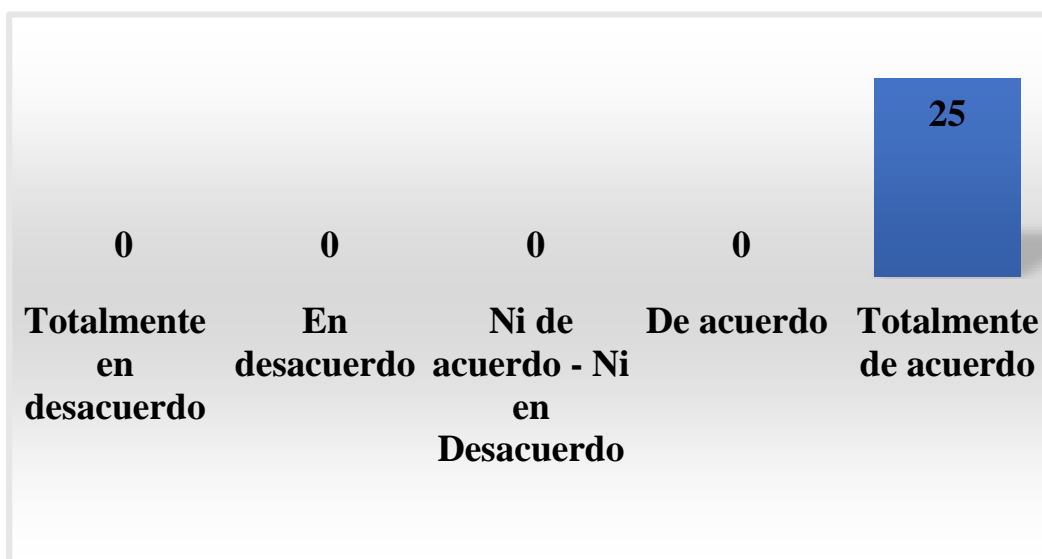
Interpretación

Notablemente podemos evidenciar que en su mayoría de los docentes encuestados si consideran a la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans como un gran aporte para ellos.

Fuente: Encuesta elaborada por la investigadora.

6 ¿Ud cree que la falta de conocimiento sobre el uso de la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans impida en la trasmisión de enseñanza?

Gráfico 7 Falta de conocimiento sobre el uso de la herramienta digital



Elaborado por: Milene Romero Bustamante

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Análisis

Se puede evidenciar que dentro de los 25 docentes encuestados todos manifestaron que creen que la falta de conocimiento sobre el uso de la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans impide considerable en la trasmisión de enseñanza hacia sus alumnos.

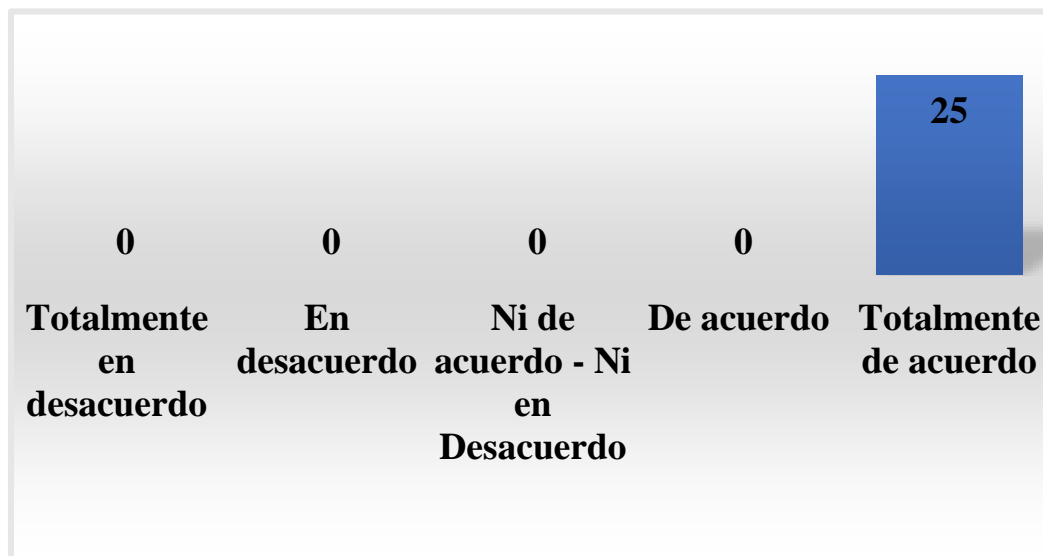
Interpretación

Por tal razón consideran que sería de gran importancia saber y conocer sobre la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans

Fuente: Encuesta elaborada por la investigadora.

7 ¿Le gustaría ser parte de un programa donde se instruya a docentes sobre la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans?

Gráfico 8 Le gustaría ser parte de un programa donde se instruya a docentes



Elaborado por: Milene Romero Bustamante

Fuente: Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Interpretación

Los 25 docentes encuestados expresaron que si les gustaría ser parte de un programa donde se instruya de la mejor manera sobre la herramienta digital Simbaloo Lesson Plans ya que les serviría de mucha ayuda en su vida profesional para una mejor enseñanza a su alumnado y ser capaces de tener una mejor organización gracias a dicha plataforma.

Fuente: Encuesta elaborada por la investigadora.

