

Diseño e implementación de un MOOC enfocado en el uso de los procesadores de palabras orientado a los estudiantes de 1ro de bachillerato del módulo de aplicaciones ofimáticas

Design and implementation of a MOOC focused on the use of word processors aimed at 1st year high school students of the office applications module

Karla María Bautista Cabeza

karlam.bautista@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-0544-1652>

Unidad Educativa Fiscal Lcda. Águeda González Quiñonez, Atacames-Esmeraldas, Ecuador

Juan Carlos Bustamante Portez

juan.bustamante@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0000-4948-2926>

Unidad Educativa Fiscal Lcda. Águeda González Quiñonez, Atacames-Esmeraldas, Ecuador

Jenny Jeannine Guerrero Toala

jeannine.guerrero@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-0332-8242>

Unidad Educativa Fiscal Lcda. Águeda González Quiñonez, Atacames-Esmeraldas, Ecuador

Fabiola Lisbeth Figueroa-Moreno

lisbeth.figueroa@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0000-0002-2984-662X>

Unidad Educativa Fiscal Lcda. Águeda González Quiñonez, Atacames-Esmeraldas, Ecuador

Wendy Gimabell Arias Lascano

wendy.arias@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0004-3241-7721>

Unidad Educativa Fiscal Balneario de Súa, Atacames-Esmeraldas, Ecuador

ABSTRACT

El presente proyecto establece el diseño de un MOOC con las nuevas herramientas tecnológicas, Moodle, Google Sites, YouTube, Nearpod, Genially, Canvas, Quizziz, Educaplay, Padlet, Socrative, Jamboard, H5P, para fortalecer el conocimiento, sobre el uso de los procesadores de palabras y surge con iniciativa ante la necesidad del educando para adquirir mejores conocimientos se ha seleccionado los temas de cada unidad con actividades interactivas en la utilización de las herramientas del procesador de textos con la finalidad reconocer cada plantilla. Se crea este Mooc para presentar información de mucha importancia la cual ayuda a obtener y comprender el uso de los procesadores de palabras los mismo que servirían para desarrollar de mejor manera el aprendizaje significativo. Este mooc es un curso masivo abierto en línea se encuentra un desglose de los contenidos temas y subtemas en cada unidad. La prueba de Diagnóstico que se aplica con la herramienta h5p sopa de letras, videos, diapositivas, infografía, cuestionarios de preguntas aplicando actividades fáciles de realizar como Quizziz, Educaplay y, Mediante este Mooc y con las herramientas tecnológicas queremos lograr que este curso en línea sea atractivo para los educandos con la propuesta en un aprendizaje significativo para motivar el interés. Un Mooc es un modelo pedagógico desarrollado en la modalidad en línea y caracterizado por el uso de los recurso de internet que centra al estudiante ser el responsable directo de su propio aprendizaje, es masivo porque es una propuesta que exige la llamada era digital promoviendo el uso de contenidos de carácter abierto y flexible permite ahorrar tiempo ,tiene mayor participación autónoma es accesible, el contenido de calidad y actividades que emocionen estar bien estructuradas que afiance aprendizaje individual y a su vez aprende a su propio ritmo lo que le permite que obtenga un aprendizaje significativo mediante la herramientas tecnológicas que demandan competencias de la era digital.

Keywords: Mooc, Herramientas tecnológicas, Educando, aprendizaje.

RESUMEN

This project establishes the design of a MOOC with new technological tools, Moodle, Google Sites, YouTube, Nearpod, Genially, Canvas, Quizziz, Educaplay, Padlet, Socrative, Jamboard, H5P, to strengthen knowledge about the use of word processors and arises with initiative due to the student's need to acquire better knowledge, the topics of each unit have been selected with interactive activities in the use of word processor tools in order to recognize each template. This Mooc is created to present very important information which helps to obtain and understand the use of word processors, which would serve to better develop meaningful learning. This mooc is a massive open online course, you will find a breakdown of the content, topics and subtopics in each unit. The Diagnostic test that is applied with the h5p word search tool, videos, slides, infographics, question questionnaires applying easy-to-perform activities such as Quizziz, Educaplay and, Through this Mooc and with the technological tools we want to make this online course be attractive to learners with the proposal of meaningful learning to motivate interest. A Mooc is a pedagogical model developed in the online modality and characterized by the use of Internet resources that focuses on the student being directly responsible for their own learning. It is massive because it is a proposal that requires the so-called digital era, promoting the use open and flexible content allows you to save time, has greater autonomous participation, is accessible, quality content and activities that excite are well structured that strengthen individual learning and at the same time learn at your own pace, which allows you to obtain meaningful learning through technological tools that demand digital age skills.

Palabras clave: Mooc, Technological tools, Educating, learning.

INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI, la Educación está orientándose hacia nuevos modelos caracterizados por la gratuidad y la masividad. Se caracterizan por la interactividad y la colaboración en línea.

Es aquí donde los docentes mejorarían sus estrategias metodológicas llenas de motivación e innovación en cada una de las necesidades pedagógicas que ayudaría nuestros estudiantes a las habilidades de conocimiento.

Es por eso que la creación del diseño de un MOOC cumpliría las necesidades de los adolescentes que están perdiendo el interés al estudio y es aquí donde se creara 6 unidades didácticas cada una de ellas con los siguientes temas en los que aprenderán los conceptos de los procesadores de palabras como primeros pasos, introducción al procesamiento de documentos, mostrar y ocultar la barra de herramientas, plantillas, macros, importar y exportar documentos creados en otras aplicaciones y otros formatos para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera eficiente y se presentaran a los estudiantes para que se familiaricen por medio de la tecnología poniendo en práctica las herramientas digitales y las actividades interactivas creadas para cada unidad por medio de ella el problema del desinterés al estudio cambiaría ya que existen estrategias creativas para que los estudiantes culminen su curso de la mejor manera.

Un MOOC posee múltiples ventajas para los estudiantes, entre ellas, genera un sentido de disciplina, organización, independencia y automotivación, además de liderazgo para resolver problemas y alcanzar objetivos. Estas habilidades son ampliamente valoradas en el mundo.

En la creación de mi curso en línea e detectado varios inconvenientes y uno de ellos es el tiempo ya que por tener otras ocupaciones de mi vida cotidiana la realización del curso es demasiado corto para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes en línea, pero aun así pese a todas esas limitaciones sé que debo cumplir con lo encomendado.

Otro inconveniente que me aqueja es la no supervisión de una persona adulta ya que son adolescentes que están en toda la edad del desinterés al estudio por lo que es primordial la presencia de los padres para que presionen un poco en este ámbito virtual para la atención suficiente para el curso expuesto.

También la limitación de las plataformas que son pagadas ya eso me atrasa como docente al buscar plataformas gratuitas y manejables para acoplarlas a la planificación y así hacer que los estudiantes aprendan de la mejor manera. La poca señal del internet de mi parte como docente ya que vive en una zona rural y en algunos casos se vuelve intermitente que me imposibilita continuar con el desarrollo de destrezas y habilidades con el contenido de los estudiantes.

Actualmente en América latina las herramientas tecnológicas nos permiten realizar y resolver situaciones problemáticas en diversas áreas tanto como el área laboral, así como en el campo educativo y tomando en cuenta el avance del crecimiento tecnológico que es un instrumento importante en la vida moderna.

El uso adecuado de las plataformas combinadas con la didáctica apropiada es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área educativo.

Los cursos abiertos en línea se constituyen en materiales educativos que han posibilitado la configuración de nuevos escenarios educativos tanto como presenciales o virtuales.

La plataforma MOODLE es un sistema de enseñanza diseñado para crear y gestionar espacios de aprendizaje integrado con herramientas de gestión, es por ello que el presente trabajo será diseñado en Mooc en la plataforma de MOODLE con una apariencia agradable donde el estudiante ingresara con su usuario y contraseña el cual el docente se la proporcionara, en el curso vamos aprender cómo usar y reconocer los procesadores de texto en la plataforma vamos a encontrar actividades interactivas y evaluativas, videos, chats, foros, Quizziz, Genially, Canvas, Socrative para tener mejores resultados de aprendizaje.

Este artículo tiene como objetivo; Diseñar un MOOC interactivo mediante las herramientas tecnológicas para mejorar la enseñanza aprendizaje del uso de los procesadores de palabras orientado en los estudiantes de 1ro de bachillerato del módulo de Aplicaciones ofimáticas.

Metodología de Enseñanza Aprendizaje

Con el compromiso de una educación de calidad y calidez para adaptar nuevos contextos y garantizar el aprendizaje significativo de los procesadores de textos trabajaremos con la siguiente metodología aplicada en el MOOC.

Flipped Classroom (aula invertida)

Es un modelo pedagógico que plantea la necesidad de transferir parte del proceso de enseñanza y aprendizaje fuera del aula con el fin de utilizar el tiempo de clase para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad que favorezcan el aprendizaje significativo. En mayor detalle la Red de Aprendizaje Invertido (Flipped Learning Network, FLN) lo define como: «un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se desplaza de la dimensión del aprendizaje grupal a la dimensión del aprendizaje individual, transformándose el espacio grupal restante en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el facilitador guía a los estudiantes en la aplicación de los conceptos y en su involucramiento creativo

con el contenido del curso.

Esta metodología ayudara al que el estudiante sea interactivo y dinámico con la ayuda de las herramientas externas como YouTube, Nearpod, Canvas, Genalys entre otros.

Gamificación

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas... Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

La autora Barrientos, (2016) analiza los mecanismos de juego presentes en apps vinculadas a TVE que tienen diferentes usos de segunda pantalla. Emplea las tres categorías de elementos de juego definidas por Werbach y Hunter (2012).

Aprendizaje Basado en Problemas ABP

El ABP es una estrategia que favorece el pensamiento crítico y las habilidades de solución de problemas junto con el aprendizaje de contenidos a través del uso de situaciones o problemas del mundo real.

Ambiente Virtual de Aprendizaje

Una vez diseñado e implementado el MOOC dentro de la plataforma Moodle los estudiantes podrán acceder a las herramientas.

Este curso en línea se adapta a las necesidades de cada estudiante generando una enseñanza aprendizaje significativa de calidad y calidez.

Los recursos para utilizar:

Moodle: Es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

Google Sites es una aplicación en línea gratuita, incluida en GSuite para la creación de páginas web. Permite crear un sitio web de una forma tan sencilla como editar un documento. Esta aplicación nos ayudara a crear la portada de nuestro curso interactivo.

YouTube: Es un sitio web de origen estadounidense dedicado a compartir videos. Esta plataforma nos ayudara a compartir los videos y enlaces para que los estudiantes puedan visualizarlos.

Nearpod: Es una herramienta de presentación colaborativa que permite que los maestros se involucren y evalúen a sus estudiantes. Esta plataforma nos ayudara interactuar con el estudiante de una manera asincrónica ya que ella nos permite exponer temario y a la vez evaluar al estudiante.

Genially: Es una herramienta online más completa para crear contenidos interactivos y animados. Esta plataforma nos ayudara a presentar el contenido de cada tema.

Canvas: Es lienzo de Modelo de Negocio es una plantilla que permite de forma simplificada analizar y crear modelos de plantillas. Esta plataforma nos ayudara a crear plantillas o infografías para presentarle al estudiante en el contenido.

Quizziz: Es una herramienta de gamificación que permite enseñar a los estudiantes mientras se divierten. Esta plataforma nos ayudara a evaluar el nivel de conocimientos de cada uno de los estudiantes.

Educaplay: Es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades. Esta plataforma también nos ayuda a evaluar al estudiante mediante crucigrama, sopa de letras etc.

Padlet: Es una herramienta online que permite crear murales colaborativos, lo que resulta muy útil en el ámbito educativo. Esta plataforma nos ayudara realizar lluvia de ideas para poder hacer una prueba de diagnóstico.

Socrative: Es una aplicación gratuita que permite al docente motivar a los estudiantes a participar en el aula. Esta herramienta nos ayudara a realizar multimedia, cuestionario y encuestas.

Jambooard: Es una pizarra digital que te permite colaborar en tiempo real por medio del propio dispositivo.

H5P: Es una abreviatura del Paquete HTML5. y permite a los educadores crear contenidos. Esta Herramienta interna nos ayudara evaluar el grado de conocimiento del estudiante.

Fase de Diseño

A través del siguiente cuadro presento los objetivos y contenidos que se desarrollaran durante el proceso de lo seis unidades del curso en línea, la misma que contendrá información de los contenidos que ayudaran a los estudiantes a comprender y a reconocer los procesadores de textos.

Tabla 1. Detalle de los contenidos de cada unidad didáctica.

Unidad didáctica del curso	
Al terminar, el curso el estudiante serán capaces de: Identificar los procesadores de palabras que le permita diseñar y elaborar instrumentos de trabajo para su vida personal y profesional.	
Objetivos de unidades	Descripción
Identificar los diferentes procesadores de textos	Unidad 01: Primeros Pasos Introducción al procesador de textos Microsoft Word Open Office.org de Sun Microsystems
Configurar las opciones de un procesador de textos	Unidad 02: Introducción al procesamiento de documentos. Formato de caracteres Recuperar y modificar documentos Formato de párrafo
Personalizar las barras de herramientas	Unidad 03: Mostrar y ocultar la barra de herramientas Mostrar una barra de herramientas Ocultar barras de herramientas Opciones de configuración
Crear nuevas plantillas para la posterior generación automática de documentos	Unidad 04: Plantillas Utilización de plantillas Creación de plantilla
Emplear macros en la elaboración de documentos	Unidad 05: Macros Usos y creación de una macro mediante la herramienta de grabación de macros Creación de una macro Creación de macro que automatiza la inserción de un elemento
Utilizar aplicaciones y periféricos para introducir textos e imágenes	Unidad 06: Introducción de textos e imágenes desde aplicaciones y periféricos Periféricos de entrada Periféricos de salida Introducción de textos e imágenes mediante escáner.

Fase de Desarrollo

Dentro de esta fase se desarrollarán a continuación los temas principales, contenidos y las actividades de aprendizaje que se realizaran en las unidades didácticas planificadas para el MOOC, las mismas que permitirán que los estudiantes, desarrollen sus habilidades y destrezas mediante el uso de herramientas tecnológicas, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y alcanzar los objetivos propuestos.

Tabla 2. Unidad 1 - Primeros pasos.

Unidad 1: Primeros pasos					
Resultado de aprendizaje: Identificar los diferentes procesadores de textos.					
No. Sesión	Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Tiempo	Recursos	Instrumentos de evaluación
1	Unidad 1 Introducción al procesador de texto	Inicio Presentación de un video interactivo en InShor donde se explicará todos los contenidos a tratarse y herramientas durante todo el curso. Experiencia Para el desarrollo de esta actividad se realizará una lluvia de ideas sobre el tema introducción al procesador de texto en Padlet Desarrollo Observa el video en YouTube con el tema introducción al procesador de texto. Presentación de diapositivas en Canvas con el tema la introducción de los procesadores de texto. Observa, analiza y responde las preguntas que se plantean en el video de Nearpod con el tema introducción al procesador de texto Actividad de cierre Realizar un mapa conceptual sobre el procesador de texto en Jamboard colocando su nombre en la plantilla que usted utilizara.	40 min	Recurso Digital InShor Padlet YouTube Canvas Nearpod Jamboard	Evaluación Diagnostico Lluvia de idea Evaluación formativa Video Quizz Evaluación Sumativa Elaboración del mapa conceptual utilizando Jamboard
2	Microsoft Word	Inicio Exploración de conocimientos previos mediante un foro en mooc con el tema Microsoft Word Actividades de desarrollo Observe un video de Microsoft Word. Presentación de diapositivas en Canvas con las versiones de Microsoft Word. Responder las preguntas planteadas en el foro. Actividad de cierre Realizar una línea de tiempo utilizando Canvas sobre Microsoft Word y suba la imagen a la plataforma.	40 min	H5p YouTube Canvas H5p Canvas	Evaluación Diagnostica Foro Evaluación formativa Foro Evaluación sumativa Elaboración de una línea de tiempo Canvas

	Open Office.org de Sun Microsystems	Actividades de Inicio Observe un video en YouTube de Open Office.org de Sun Microsystems	YouTube	Evaluación formativa Lluvia de ideas
		Realizar lluvias de ideas sobre el video observado mediante Padlet sobre el tema Open Office.org de Sun Microsystems	Padlet	
		Actividades de Desarrollo Presentación de diapositivas en Genalys mostrando la evolución de Microsystems.	Genalys	
		Actividad de cierre Realiza la siguiente sopa de letra en Educaplay.	Educaplay	

Tabla 3. Unidad 2 - Introducción del procesamiento de document

Unidad 2: Introducción del procesamiento de documento					
Resultado de aprendizaje: Configurar las opciones de un procesador de textos					
No. Sesión	Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Tiempo	Recursos	Instrumentos de evaluación
1.	Formato de caracteres	Inicio Lluvia de ideas mediante la herramienta Padlet para saber el grado de conocimiento sobre los formatos de caracteres de Word. Actividad de Desarrollo Presentación de diapositivas mediante Canvas para que reconozcan las herramientas que conformar los carteres de Word. Actividad de Cierre Realiza la actividad interactiva de Quizziz sobre los formatos de carteres.	40 min	Padlet Canvas Quizziz	Evaluación Diagnóstico mediante Padlet Evaluación sumativa Cuestionario en Quizziz
2.	Recuperar y modificar documentos	Actividad de Inicio Observar el video en YouTube sobre recuperar y modificar documentos. Foro sobre el video observado en YouTube mediante el mooc con el tema recuperar y modificar documentos. Actividades de desarrollo Presentación de diapositivas en Canvas con el tema de recuperar y modificar documentos. Actividad de Cierre Resuelva el cuestionario en Socrative con el tema recuperar y modificar documentos.	40:00 min	YouTube H5p Canvas Socrative	Evaluación formativa Foro Evaluación sumativa Cuestionario interactivo Socrative
3	Formato de Párrafo	Inicio Realizar la actividad interactiva de lluvia de idea en Jambooard con el tema. ¿Qué son los Formatos de párrafo? Actividad de Desarrollo Observa el video interactivo en Nearpod y realiza las preguntas planteadas. Actividad de Cierre Realiza una infografía en Canvas y súbela a la plataforma MOOC mediante una imagen.	40 min	Jambooard Nearpod Canvas	Evaluación diagnóstica Jambooard Evaluación formativa Video Quizz Evaluación Sumativa De una infografía mediante Canvas

Tabla 4. Unidad 3- Mostrar y ocultar la barra de herramientas

UNIDAD 3: Mostrar y ocultar la barra de herramientas					
Resultado de aprendizaje: Personalizar las barras de herramientas					
No. Sesión	Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Tiempo	Recursos	Instrumentos de evaluación
1	Mostrar una barra de herramientas	Inicio de la Actividad Explorar conocimientos previos mediante un cuestionario de selección múltiple en Socrative Actividad de desarrollo Observa el video interactivo de Nearpod y a la vez realiza el cuestionario sobre una barra de herramientas. Presentación de una Infografía mediante Canvas sobre el tema mostrar barras de herramientas. Cierre de la actividad Mediante un crucigrama en Educaplay van a encontrar los nombres de los elementos que conforman una barra de herramientas	40 min	Socrative Nearpod Canvas Educaplay	Evaluación Diagnostica mediante un cuestionario en Socrative. Evaluación formativa. Video Quizz Evaluación sumativa mediante crucigrama en Educaplay
2	Ocultar barras de herramientas	Inicio de la Actividad Observe el video en YouTube sobre el tema como ocultar barras de herramientas Desarrollo de la actividad Observar la presentación de las diapositivas en Genially con el tema ocultar barra de herramientas. Para el desarrollo de esta actividad van a enlistar cuáles son los pasos para ocultar la barra de herramientas mediante la herramienta interactiva Padlet Cierre de Actividad Responde al cuestionario en Quizziz sobre el tema ocultar barra de herramientas	40 min	YouTube Genially Padlet Quizziz	Evaluación formativa mediante Padlet Evaluación sumativa mediante cuestionario en Quizziz
3	Opciones de Configuración	Inicio de Actividad Observa el video YouTube interactivo con el tema Opciones de Configuración Desarrollo de actividad Presentación de las diapositivas en Canvas con el tema opciones de configuración. Para el desarrollo de esta actividad van a realizar una infografía donde la van a subir a la plataforma de mooc mediante imagen Cierre de actividad Realiza un crucigrama en Educaplay donde van a llenar los pasos de configuración.	40 min	YouTube Canvas Educaplay	Evaluación formativa De una infografía en Canvas Evaluación sumativa realizar crucigrama en Educaplay

Tabla 5. Unidad 4 – Plantillas.

Unidad 4: Plantillas					
Resultado de aprendizaje: Crear nuevas plantillas para la posterior generación automática de documentos					
Sesión No.	Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Tiempo	Recursos	Instrumentos de evaluación
1	Utilización de plantillas	<p>Inicio de Actividad Responde el cuestionario interactivo en Socrative sobre la utilización de plantillas</p> <p>Desarrollo de Actividades Observa y analiza las diapositivas en Canvas sobre el tema utilización de plantillas</p> <p>Cierre de Actividades Realiza un cuadro sinóptico en Canvas sobre el tema utilización de plantillas</p>		Socrative Canvas Canvas	<p>Evaluación diagnostica Socrative.</p> <p>Evaluación sumativa cuadros sinópticos en Canvas</p>
2	Creación de plantilla	<p>Inicio de actividad Observa el video en YouTube con el tema creación de plantilla</p> <p>Desarrollo de actividades Presentación de diapositivas interactivas en Genalys con el tema creación de una plantilla Interactúa en el foro sobre la creación de una plantilla</p> <p>Cierre de actividad Crea una plantilla en el procesador de textos luego haga un capture y plásmalo en Canvas y súbalo a la plataforma mediante imagen</p>	40 min	YouTube Canvas H5p Canvas	<p>Evaluación formativa foro</p> <p>Evaluación sumativa Canvas</p>

Tabla 6. Unidad 5- Macros.

Unidad 5: Macros					
Resultado de aprendizaje: Emplear macros en la elaboración de documentos					
Sesión No.	Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Tiempo	Recursos	Instrumentos de evaluación
1	Usos y creación de una macro mediante la herramienta de grabación de macros	<p>Inicio de Actividad Lluvia de idea mediante Padlet con el tema Usos y creación de una macro mediante la herramienta de grabación de macros.</p> <p>Desarrollo de Actividades Observa el video del Usos y creación de una macro mediante la herramienta de grabación de macros mediante Nearpod y contesta el cuestionario.</p> <p>Cierre de actividad Crea un video con InShot utilizando las herramientas de un macro luego súbalo a la plataforma mooc.</p>		Padlet Nearpod InShot	<p>Evaluación Diagnostica Lluvia de idea en Padlet</p> <p>Evaluación formativa Video Quizz</p> <p>Evaluación sumativa Video InShot</p>
2	Creación de una macro	<p>Desarrollo de Actividad Observa y analiza las diapositivas en Canvas con el tema Creación de una macro. Interactúa en el foro de mooc sobre cómo crear un macro</p> <p>Cierre de Actividad Contesta el cuestionario de selección múltiple en Quizziz con el tema Creación de una macro</p>	40 min	H5p Quizziz	<p>Evaluación formativa foro</p> <p>Evaluación sumativa Cuestionario de selección múltiple en Quizziz</p>
3	Creación de macro que automatiza la inserción de un elemento	<p>Inicio de Actividad Observe el video en YouTube con el tema Creación de macro que automatiza la inserción de un elemento.</p> <p>Actividad de Desarrollo Observa la infografía en Canvas de la Creación de macro que automatiza la inserción de un elemento</p> <p>Cierre de la actividad Realiza una macro utilizando sus herramientas paso a paso y plasmelo en un video en Canvas todo el proceso que usted realice.</p>		YouTube Canvas Canvas	<p>Evaluación Sumativa Video en Canvas</p>

Tabla 7. Unidad 6 Mostrar y Ocultar la Barra de Herramientas.

Unidad 6: Mostrar y ocultar la barra de herramientas					
Resultado de aprendizaje: Utilizar aplicaciones y periféricos para introducir textos e imágenes					
Sesión No.	Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Tiempo	Recursos	Instrumentos de evaluación
1	Periféricos de entrada	<p>Inicio de la actividad Lluvia de ideas en Padlet con el tema periféricos de entrada.</p> <p>Desarrollo de la actividad Observe y analice las diapositivas en Canvas con el tema de periféricos de entrada. Observa y analiza el video y responde las preguntas en Nearpod con el tema periféricos de entrada Realiza una sopa de letra en Educaplay donde van a encontrar los nombres de los periféricos de entrada.</p>	40 min	Padlet Canvas Nearpod Educaplay	<p>Evaluación diagnostica Lluvia de idea en Padlet</p> <p>Evaluación formativa Video Quizz</p> <p>Sopa de letra Educaplay</p>
2	Periféricos de salida	<p>Inicio de actividad Observa el video en YouTube con el tema periféricos de salida</p> <p>Desarrollo de la actividad Presentación de las diapositivas en Canvas con el tema periféricos de salida.</p> <p>Contesta las preguntas en Quizziz con el tema periféricos de salida Responde las pistas del crucigrama en Educaplay con los nombres de los periféricos de salida.</p>	40 min	YouTube Canvas Quizziz Educaplay	<p>Evaluación formativa Cuestionario en Quizziz</p> <p>Crucigrama en Educaplay</p>
3	Introducción de textos e imágenes mediante escáner.	<p>Inicio de la actividad Lluvia de ideas en Padlet con el tema introducción de textos e imágenes mediante escáner</p> <p>Desarrollo de la actividad Presentación de las diapositivas en Genially con el tema Introducción de textos e imágenes mediante escáner. Observa el video y contesta la actividad interactiva en Nearpod con el tema Introducción de textos e imágenes mediante escáner.</p> <p>Cierre de la Actividad. Responde el cuestionario interactivo en Quizziz con el tema Introducción de textos e imágenes mediante escáner.</p>	40 min	Padlet Genially Nearpod Quizziz	<p>Evaluación diagnostica Lluvia de idea en Padlet</p> <p>Evaluación formativa Video Quizz</p> <p>Evaluación Sumativa Cuestionario en Quizziz</p>

Fase de Implementación

En esta fase se presenta el desarrollo de las unidades mostrando las imágenes de las actividades interactivas como está organizado y estructurado el Mooc se utilizaron las herramientas tecnológicas como Canvas, videos en YouTube, Nearpod, Genially, Quizziz, Educaplay, Padlet, Socrative, Jamboard que nos permite llegar a una mejor forma de enseñanza aprendizaje, además se implementó un Google Sites para la portada de nuestro curso virtual con tres páginas: Inicio – Presentación y Contenidos.

Portada

En Google Sites visualizaremos la portada con su contenido a lado izquierdo.

➤ Inicio

➤ Presentación

- Datos del docente
- Pre- Requisitos

➤ Contenidos

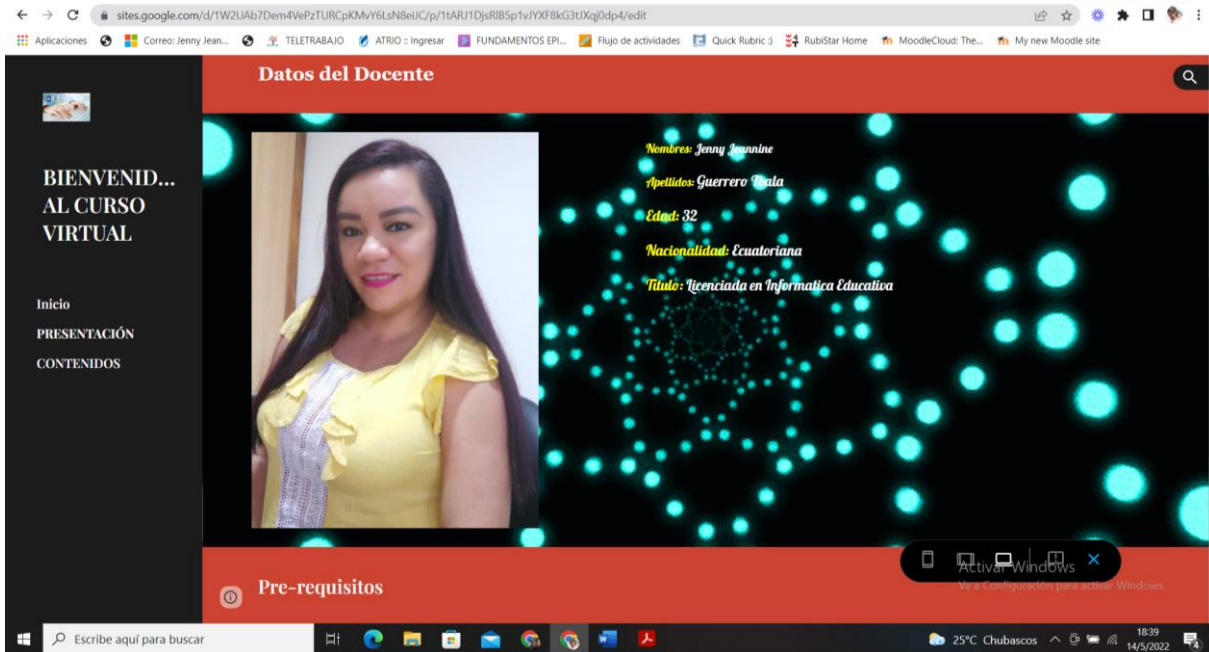
- Tema
- Objetivo
- Descripción
- Resultado del Curso
- Acceso a la plataforma

Enlace:

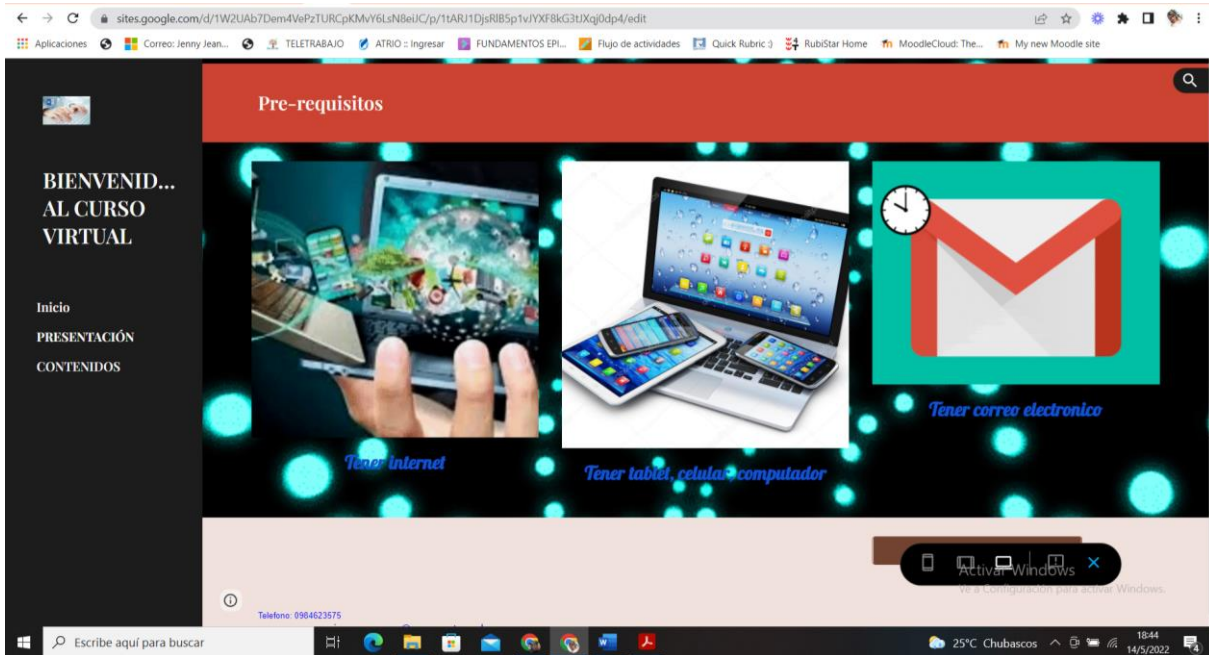
<https://sites.google.com/mgs.ecotec.edu.ec/bienvenidosalcursovirtual/inicio>



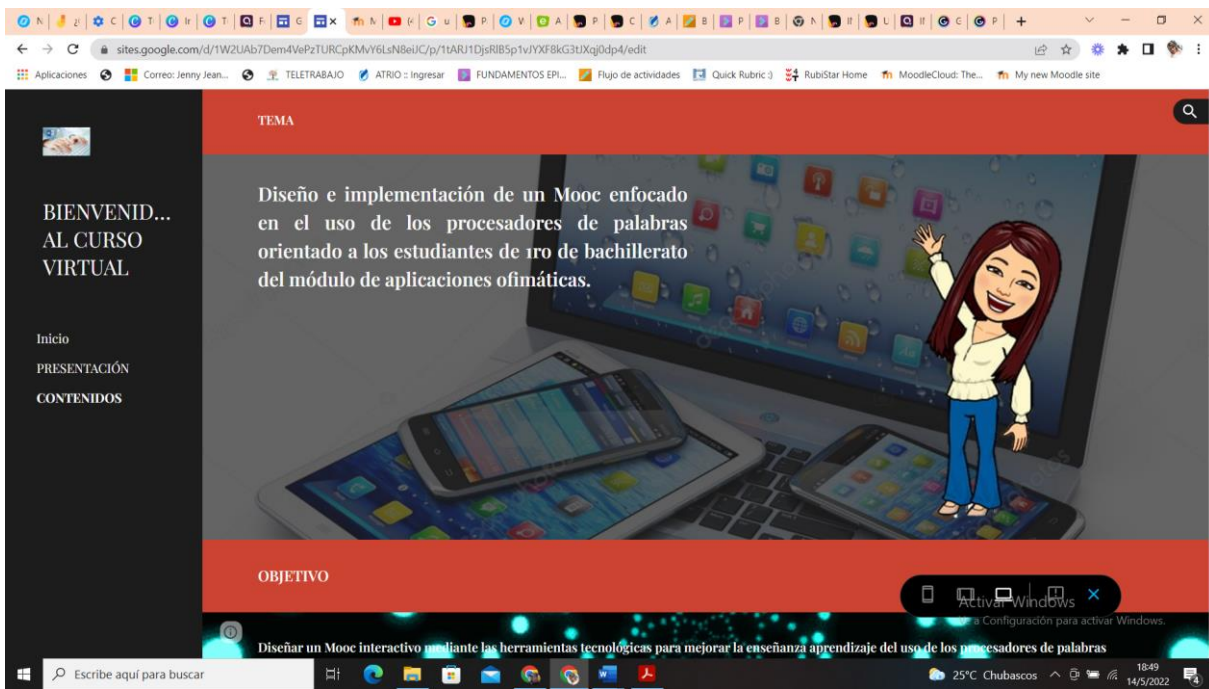
DATOS DEL DOCENTE



PRE- REQUISITOS



TEMA



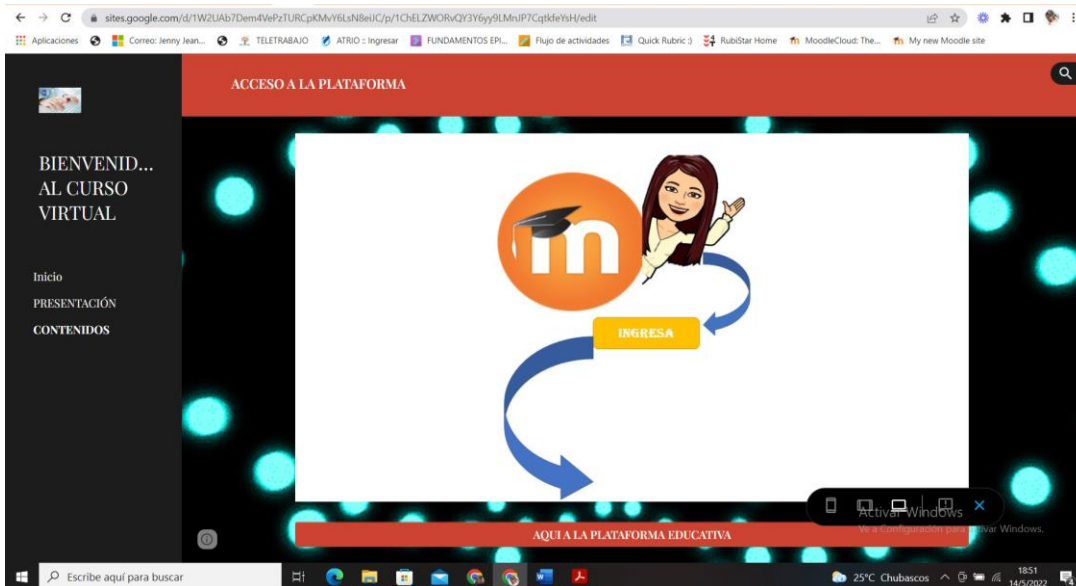
OBJETIVO



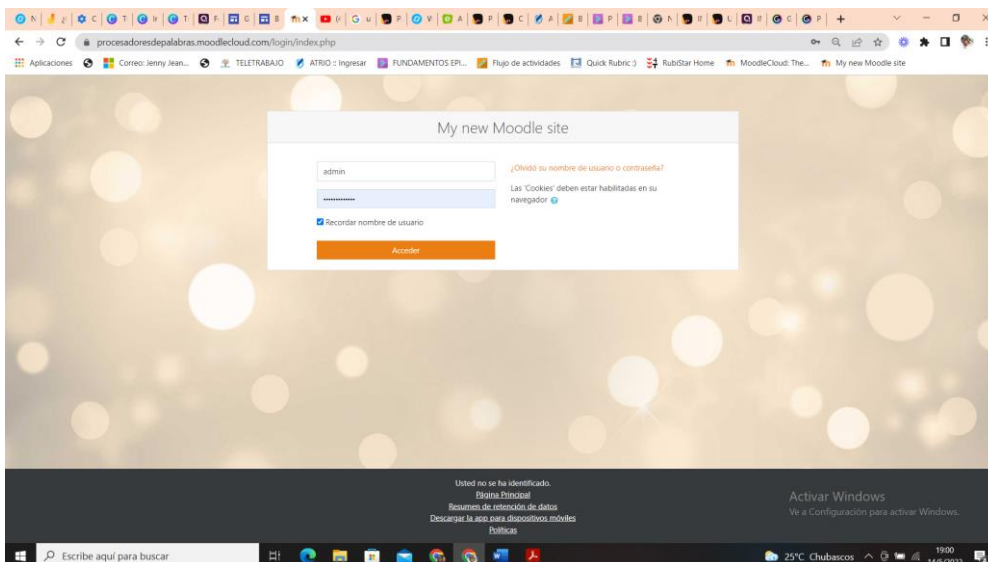
RESULTADO DEL CURSO



ACCESO A LA PLATAFORMA



MOOC



En esta imagen se visualiza el nombre del curso virtual con su imagen de portada y su objetivo

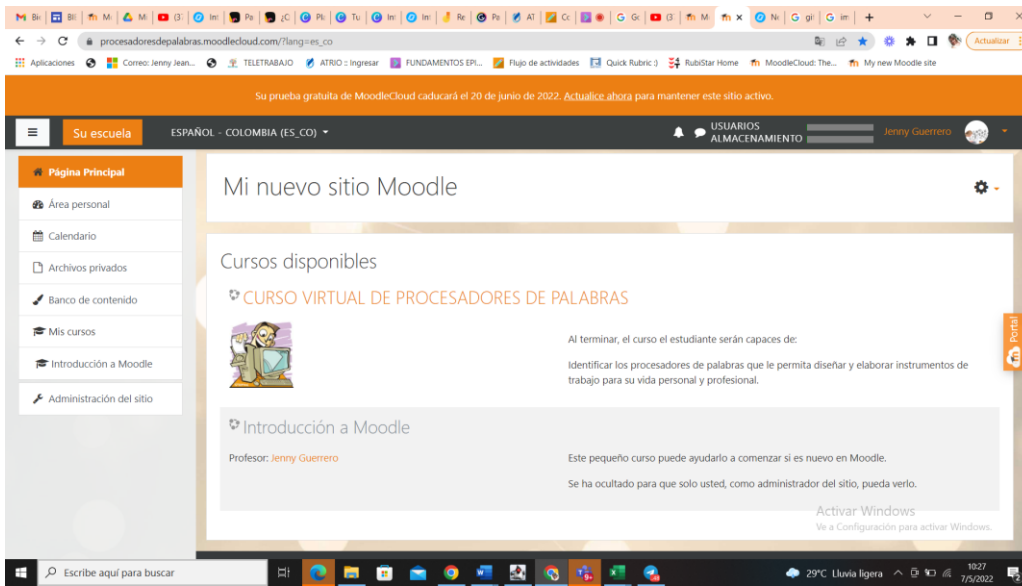
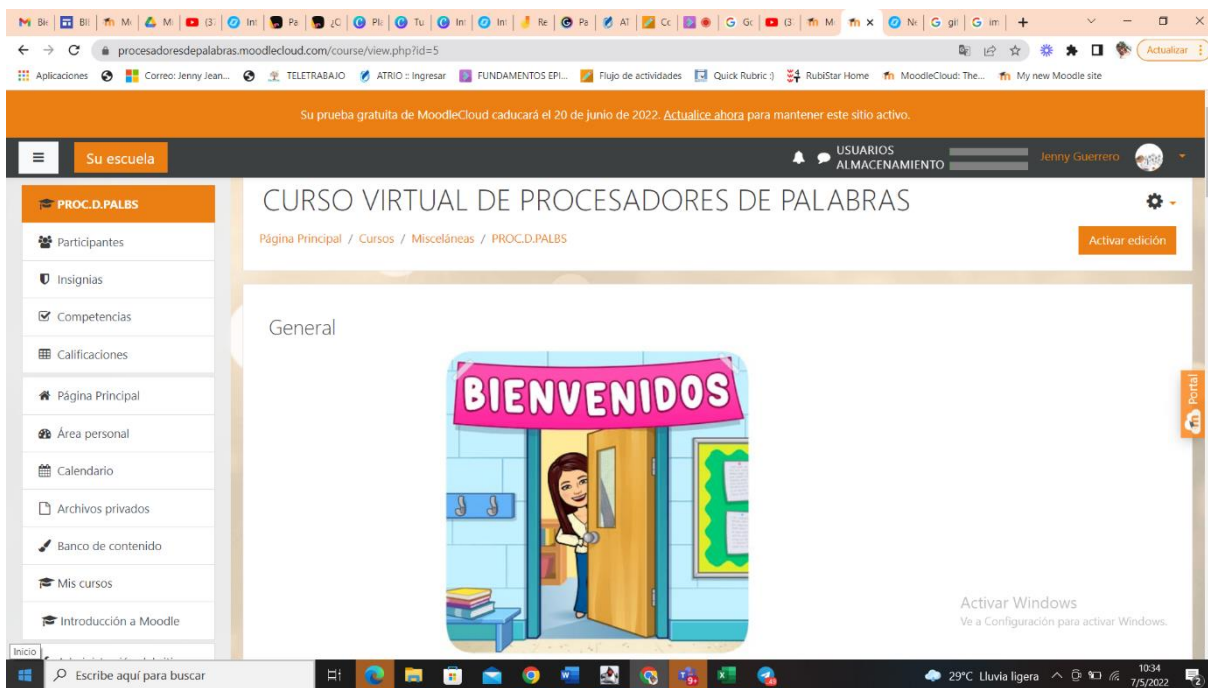
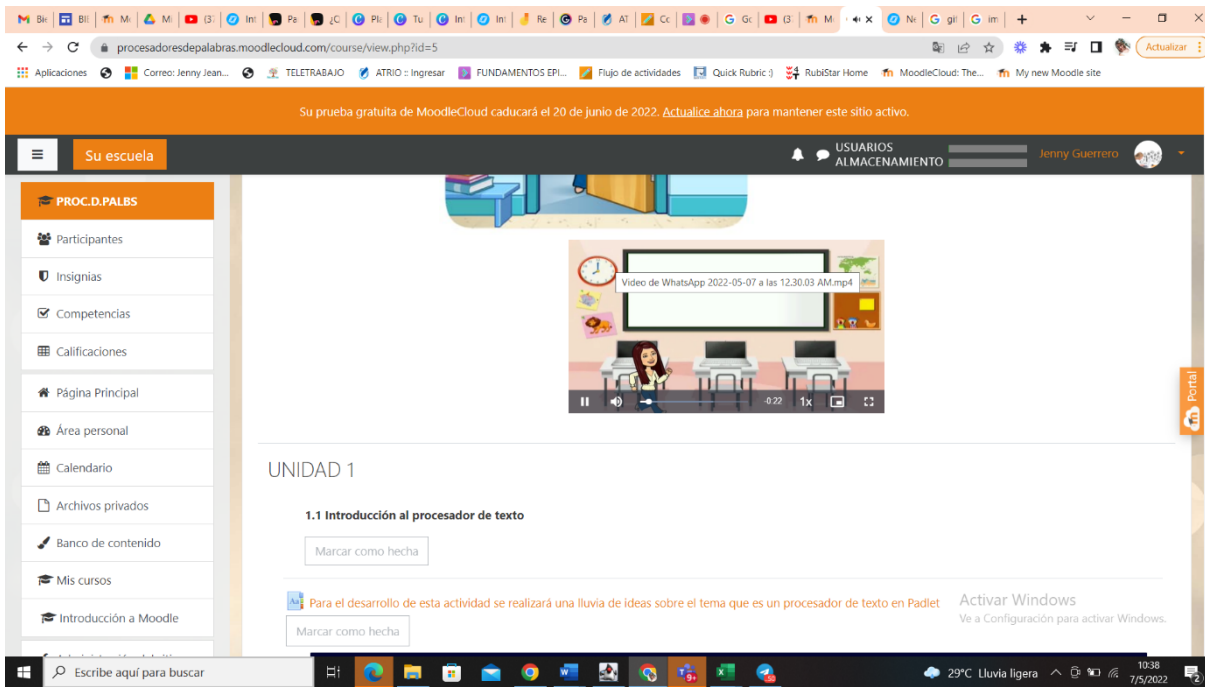


Imagen de bienvenida al curso de Moodle



Presentación del video interactivo en InShor donde se explica todos los contenidos a tratarse y herramientas durante todo el curso.



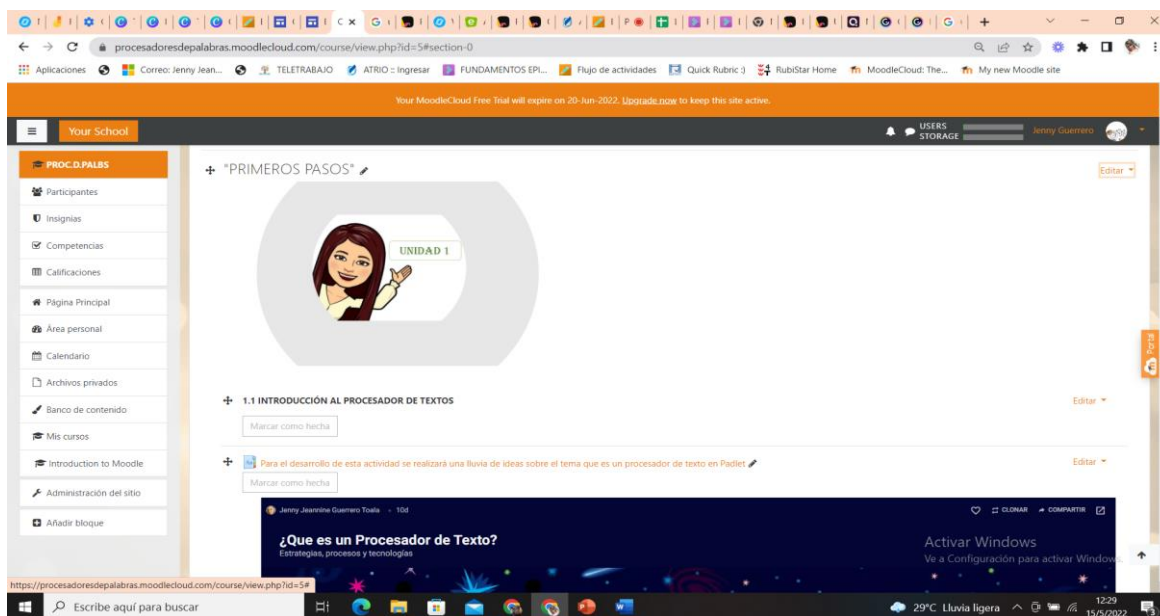
UNIDAD 1: Primeros Pasos

Tema: Introducción al procesador de texto

Resultado de Aprendizaje: Identificar los diferentes procesadores de textos

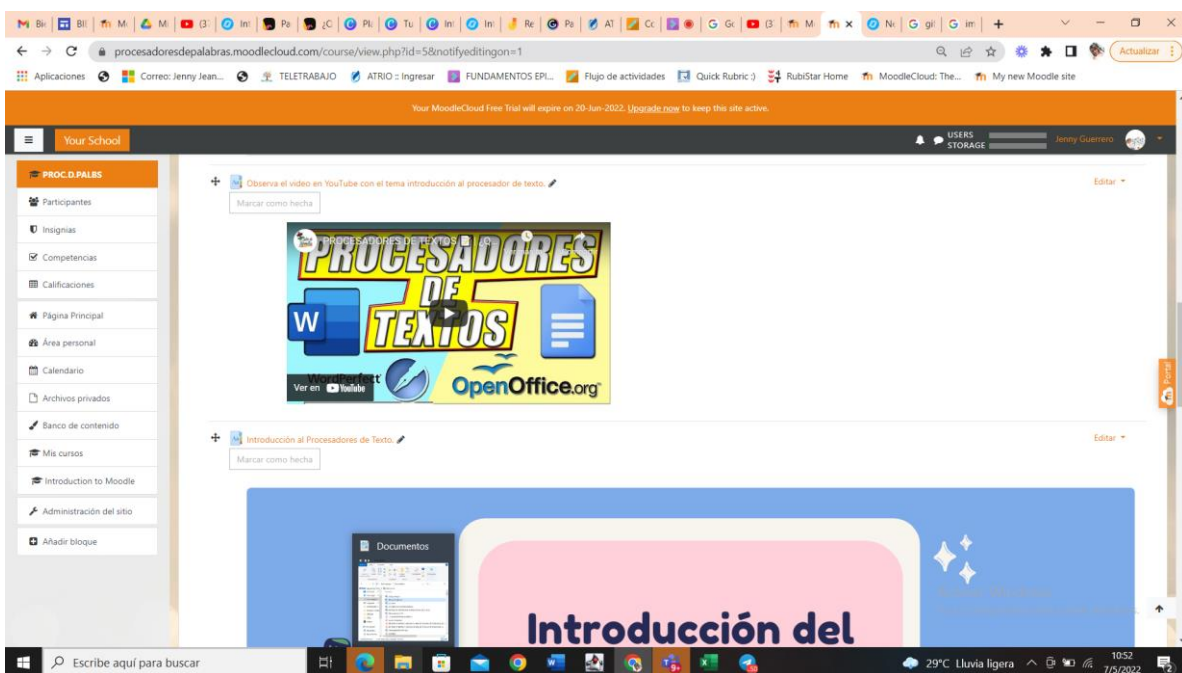
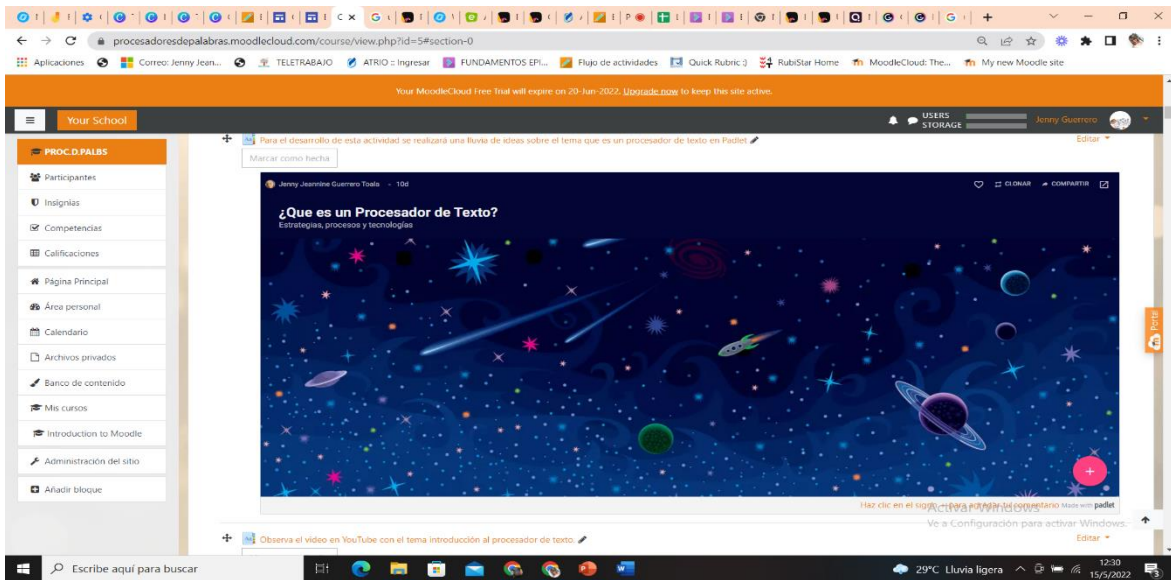
INICIO DE LA ACTIVIDAD “EXPERIENCIA”. En esta unidad se detalla las actividades del curso 1. Diagnóstico Inicial mediante una lluvia de idea en Padlet donde el estudiante deberá opinar referente a la pregunta ¿Qué es un procesador de textos?

Enlace: <https://padlet.com/jennyguerrero1/jgtqzv0aevj38muw>



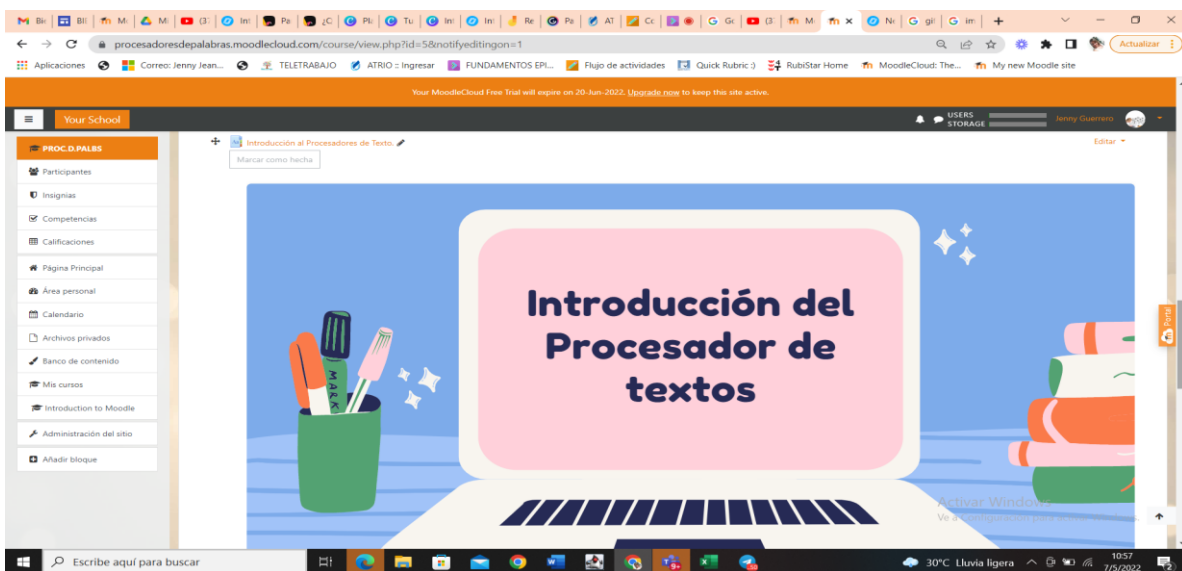
ACTIVIDAD DE DESARROLLO definición por medio de un video en YouTube y la presentación de diapositivas en Canvas con el tema introducción al procesador de texto

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=ttO5rN8nnNI>



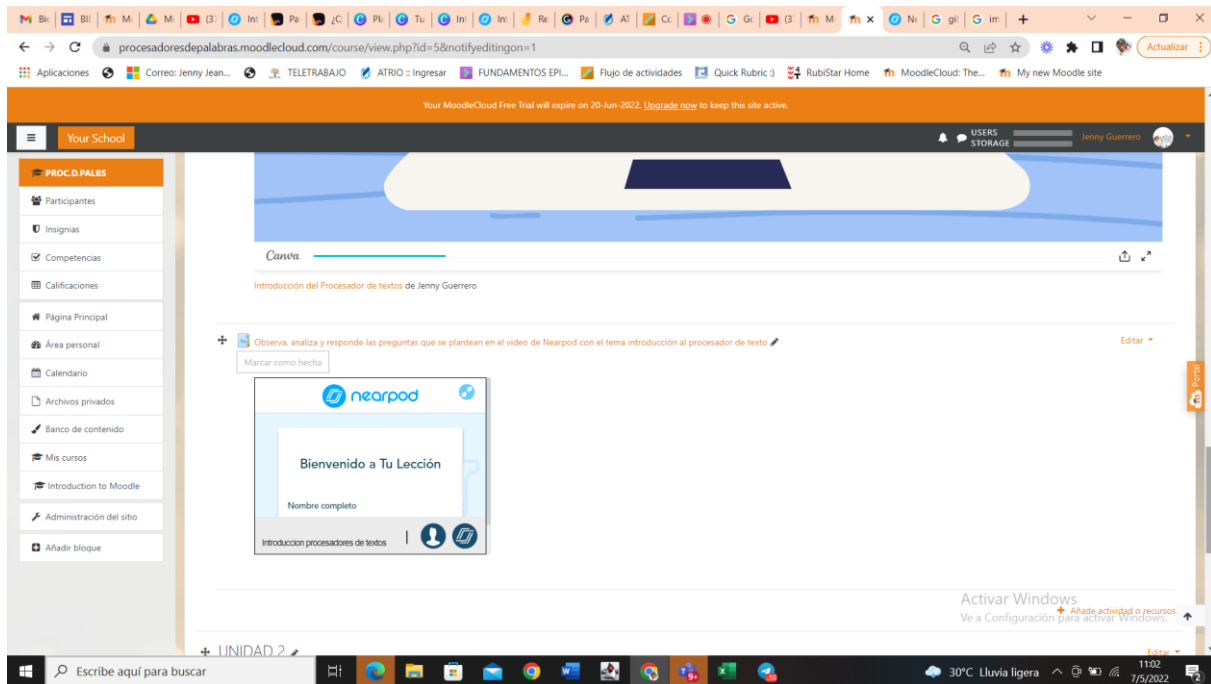
Enlace: https://www.canva.com/design/DAE_4pqOX1k/view

Canvas.



En el instrumento de evaluación formativa mediante un video Quiz. el estudiante observa, responderá el cuestionario interactivo que se plantean con el tema introducción al procesador de texto.

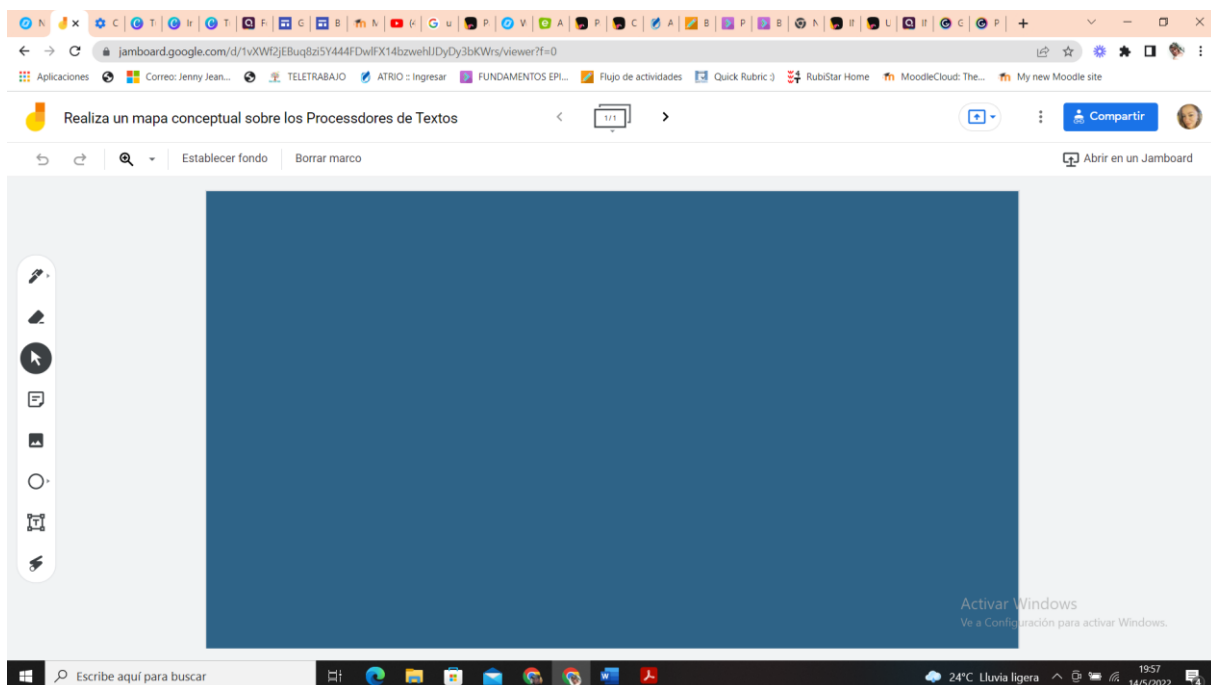
Enlace: <https://app.nearpod.com/?pin=I3CM5>



Actividad de cierre

Como evaluación sumativa el estudiante creara un mapa conceptual sobre el procesador texto en Jamboard colocando su nombre en una de las plantillas.

Enlace: <https://jamboard.google.com/d/1vXWf2jEBuq8zi5Y444FDwIFX14bzwelJJyDy3bKWrs/edit?usp=sharing>



UNIDAD 2: Instrucción del procesamiento de documento

Tema: Formato de Párrafo

Resultado de Aprendizaje: Configurar las opciones de un procesador de textos.

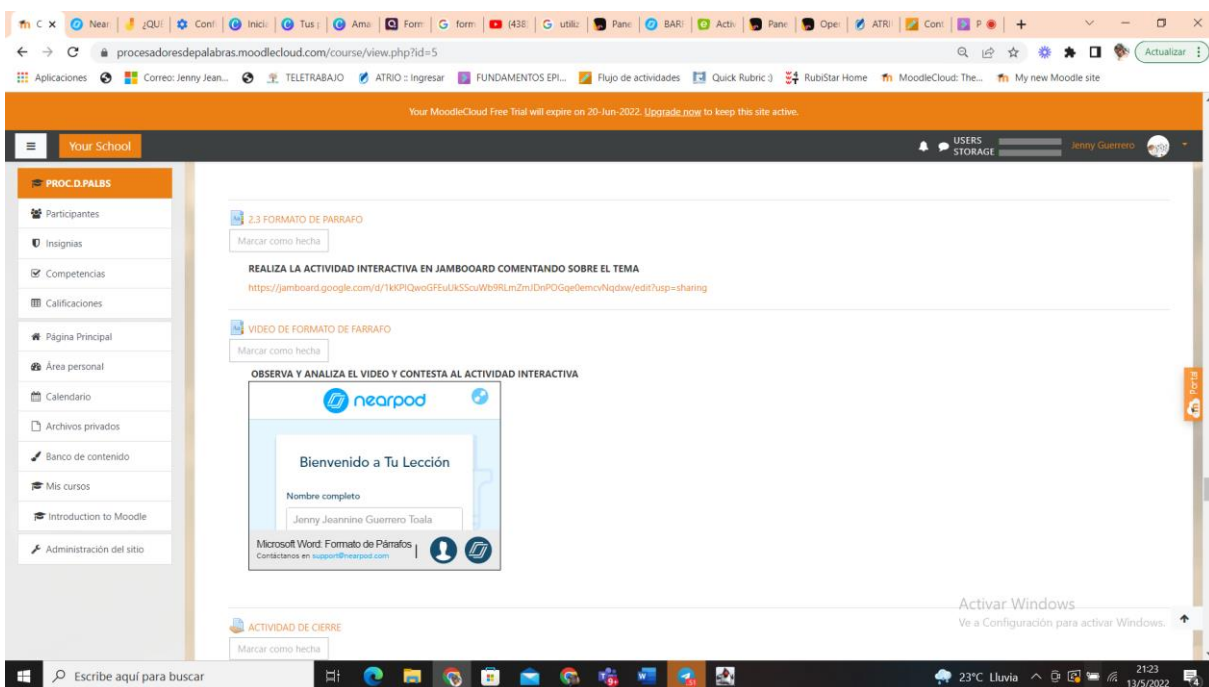
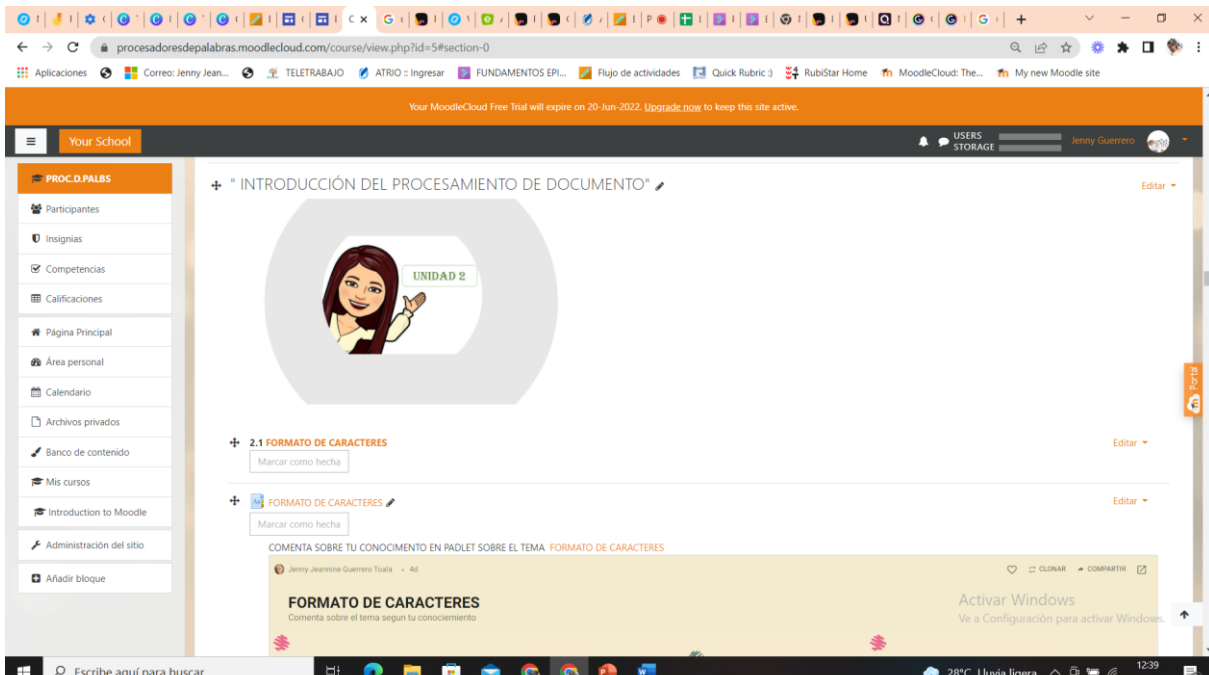
INICIO DE LA ACTIVIDAD: Para el desarrollo de esta unidad se realizará la evaluación diagnóstica mediante una

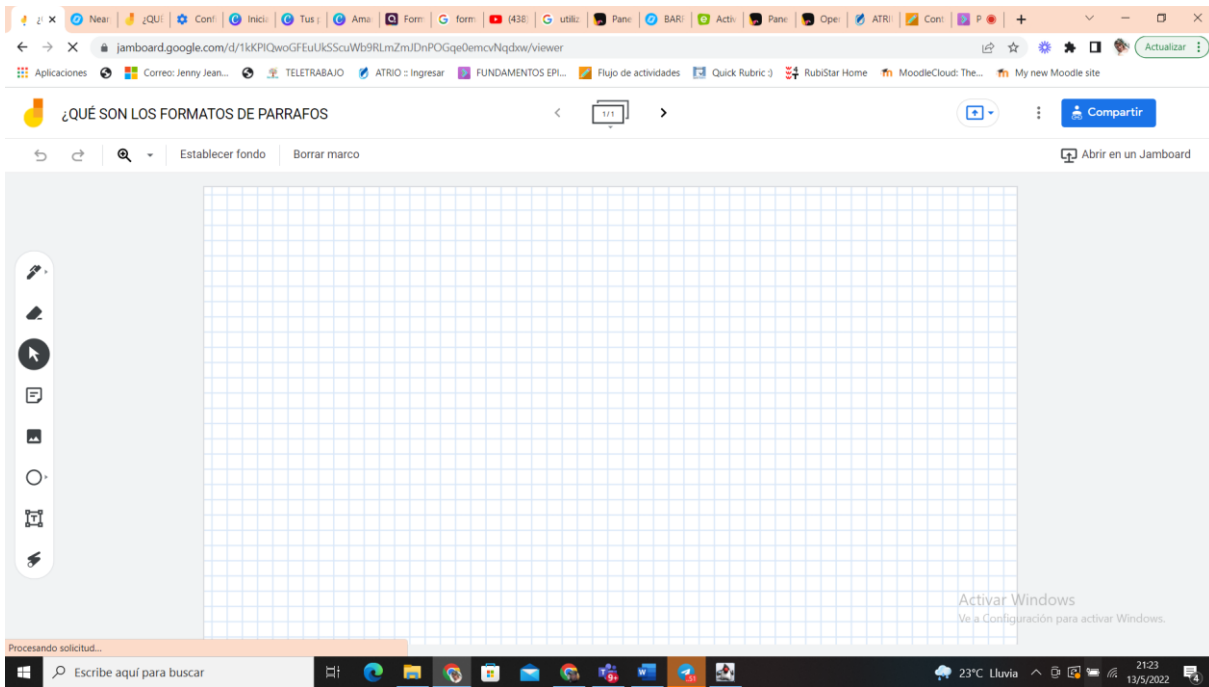
actividad interactiva en Jamboard.

¿QUÉ SON LOS FORMATOS DE PARRAFO?

Enlace.

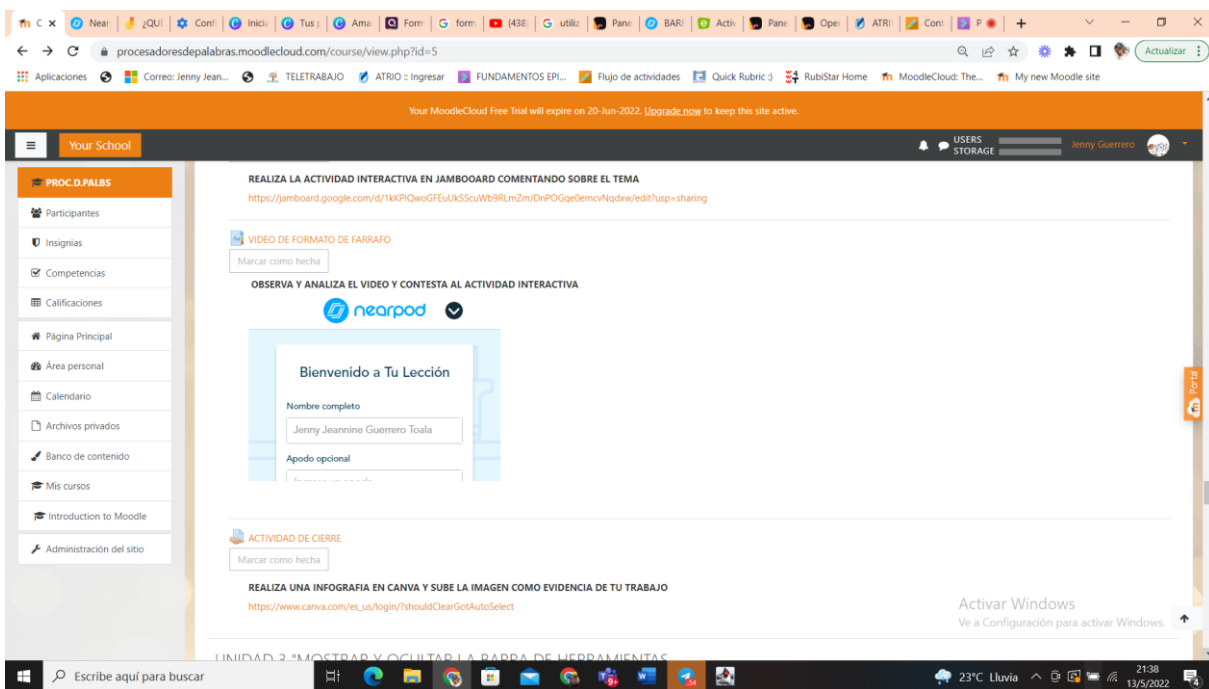
<https://jamboard.google.com/d/1kKPIQwoGFuEuKSScuWb9RLmZmJDNPOGqe0emcvNqdxw/edit?usp=sharing>

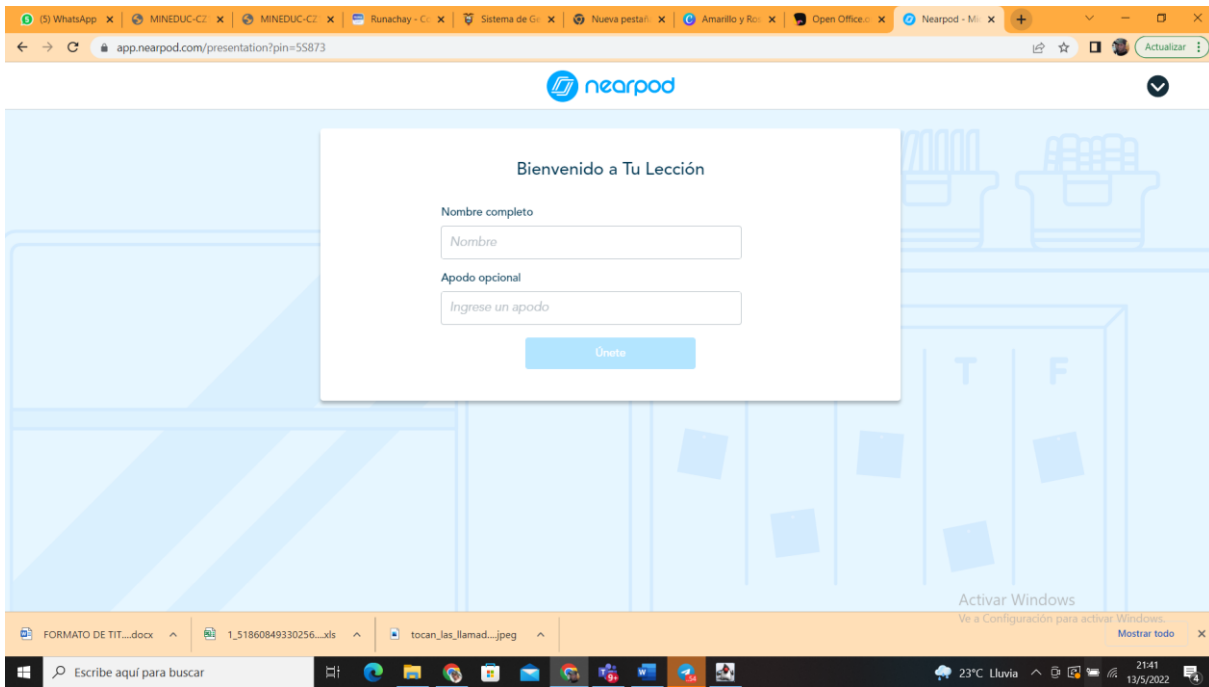




ACTIVIDAD DE DESARROLLO: Observa el video interactivo en Nearpod y luego retroalimentarse con la evaluación formativa.

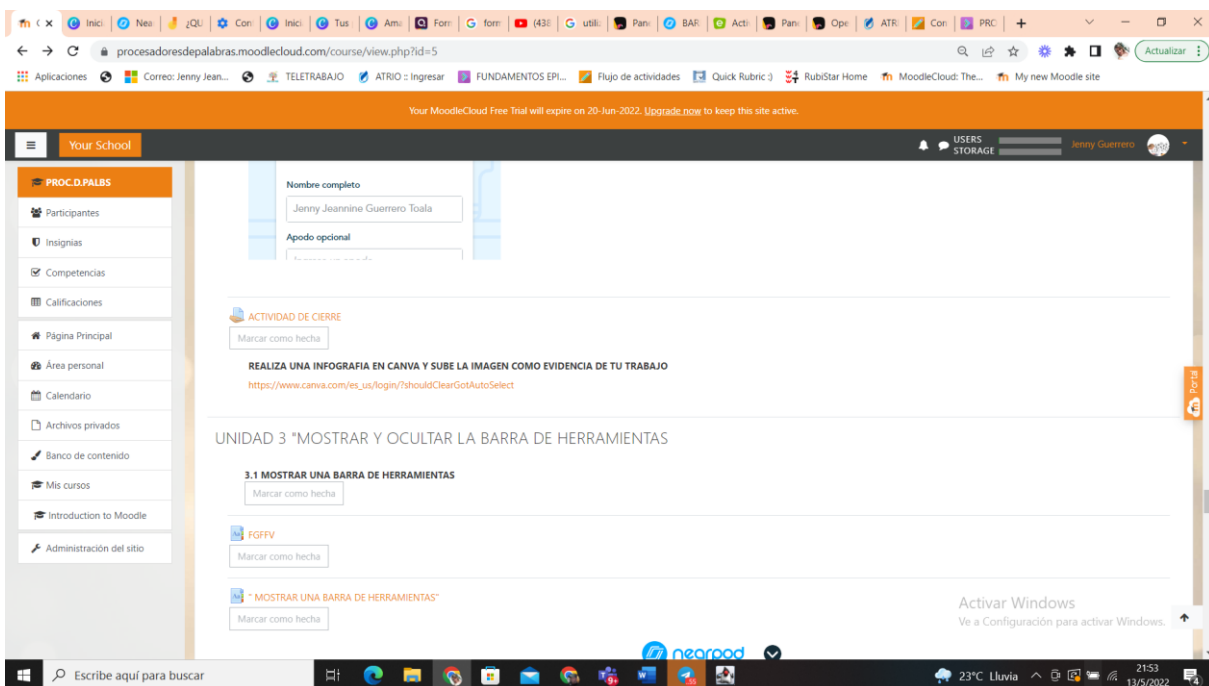
<https://app.nearpod.com/?pin=5S873>

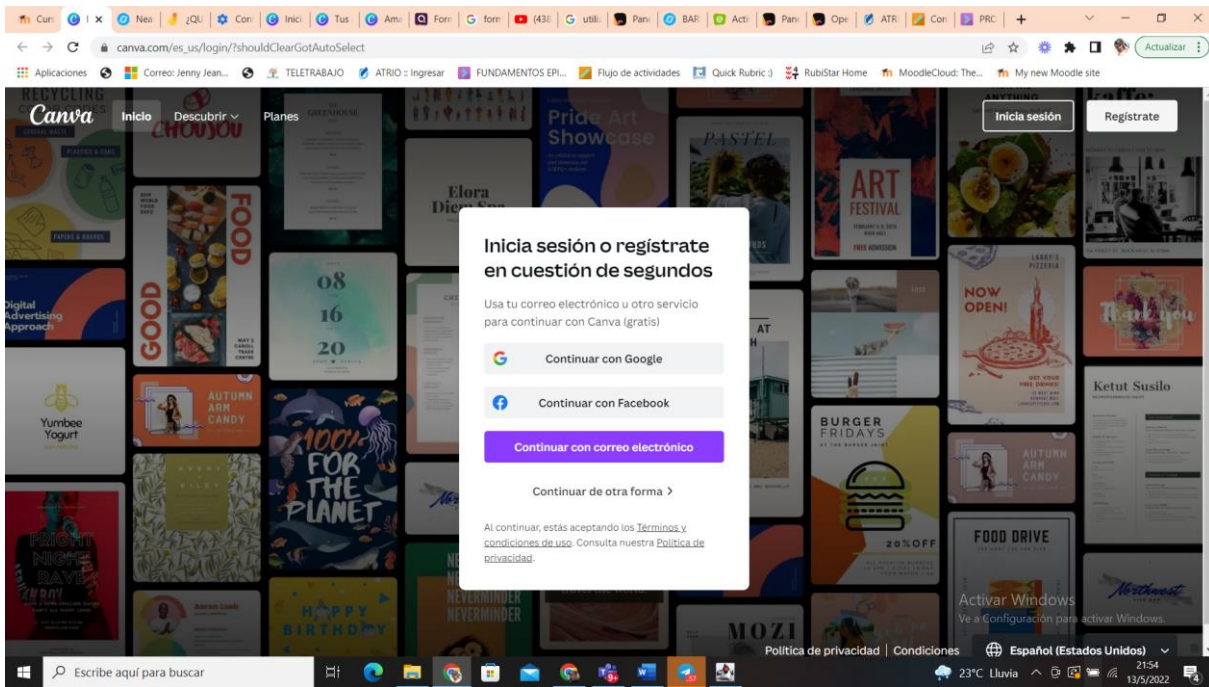




ACTIVIDAD DE CIERRE: Como evaluación Sumativa tenemos, crear una infografía en Canva, Ingresa al link regístrate con tu correo electrónico cuando ya tengas la infografía descárgala y sube la imagen a la plataforma.

https://www.canva.com/es_us/login/?shouldClearGotAutoSelect





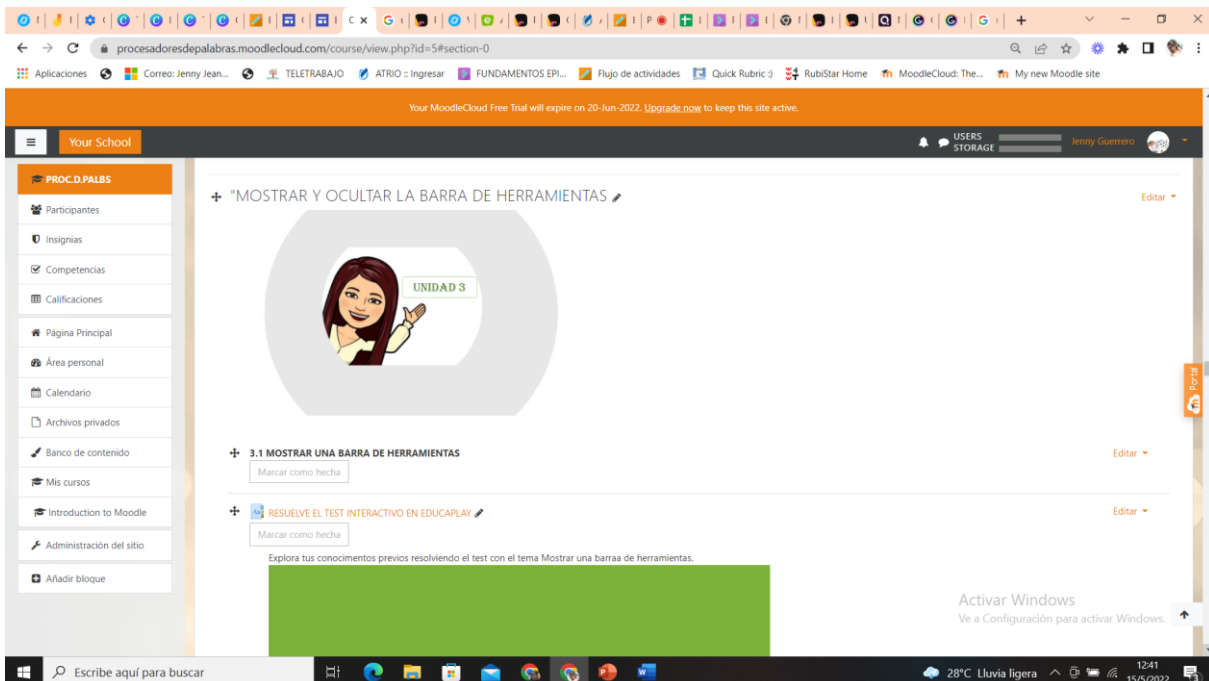
UNIDAD 03

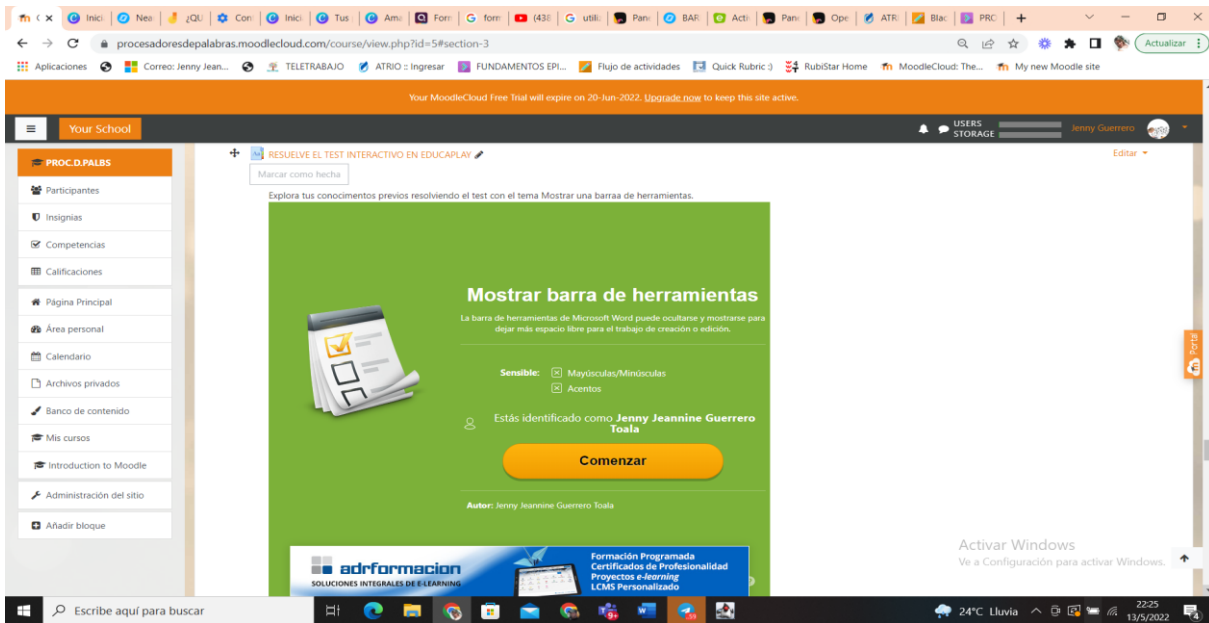
Tema: Mostrar y Ocultar la barra de Herramientas

Resultado de aprendizaje: Personalizar las barras de herramientas.

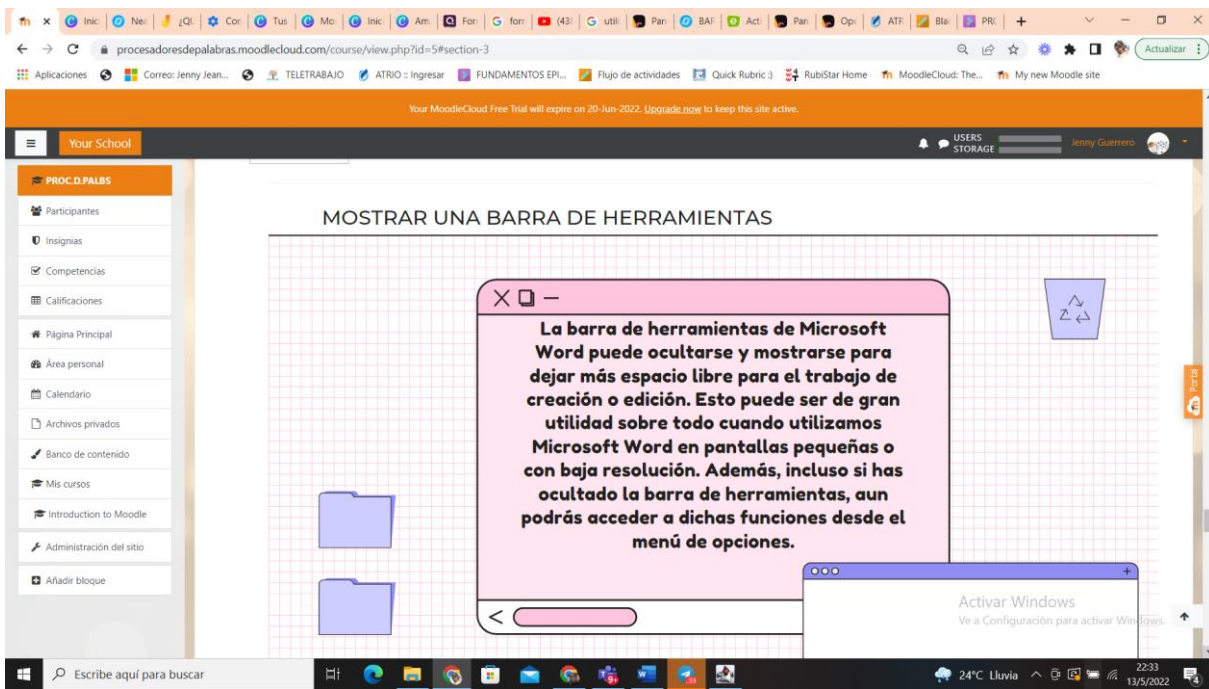
INICIO DE LA ACTIVIDAD: Explora tus conocimientos previos mediante una evaluación interactiva de selección múltiple en Educaplay.

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12150346-mostrar barra de herramientas.html>

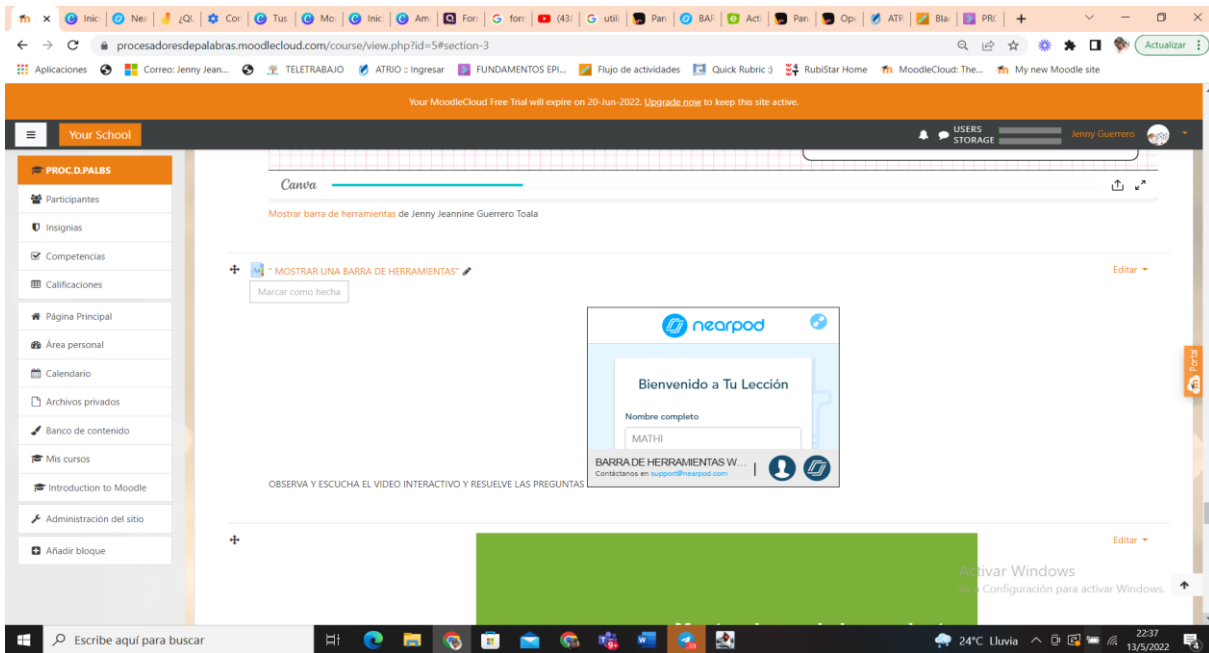




DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Presentación del tema "Mostrar una barra de herramientas" mediante Canvas donde el estudiante va reconocer los diferentes iconos que tiene la caja de herramientas.



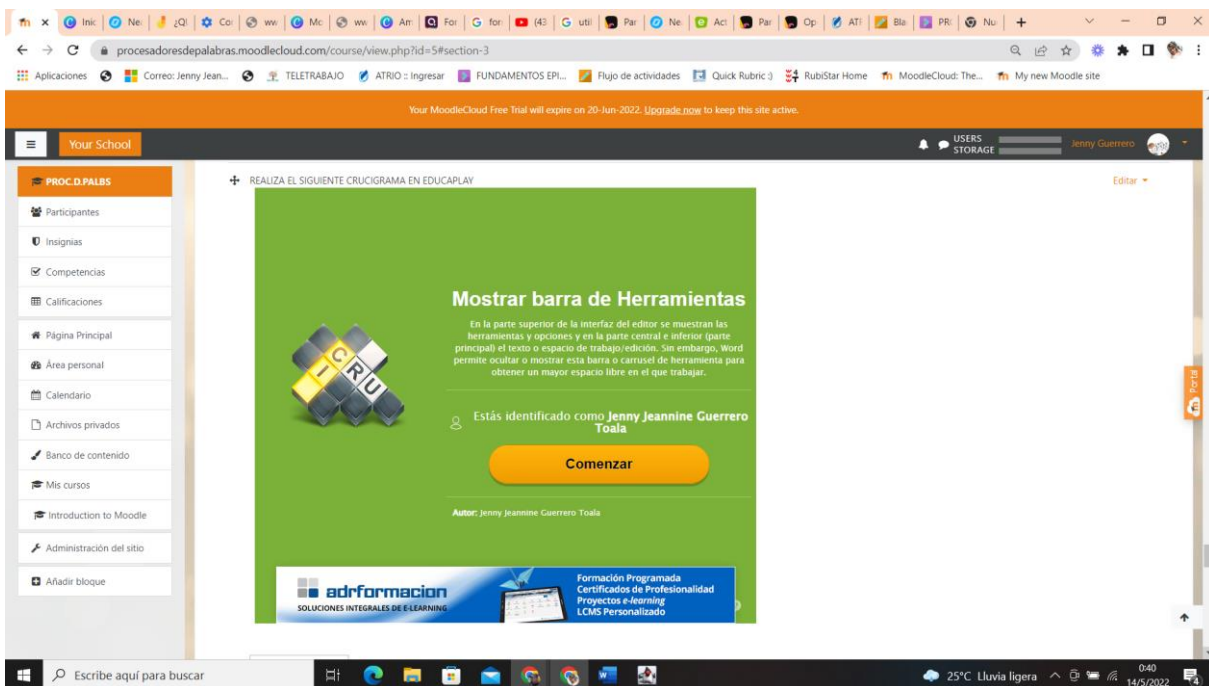
Creamos una actividad interactiva en Nearpod donde el estudiante va observar a escuchar y a la vez va ser evaluado formativamente.



CIERRE DE LA ACTIVIDAD: Mediante un crucigrama interactivo en Educaplay los estudiantes serán evaluados de una manera sumativa exponiendo sus conocimientos que han aprendido en esta clase.

Link.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12134323-mostrar_barra_de_herramientas.html



UNIDAD 04

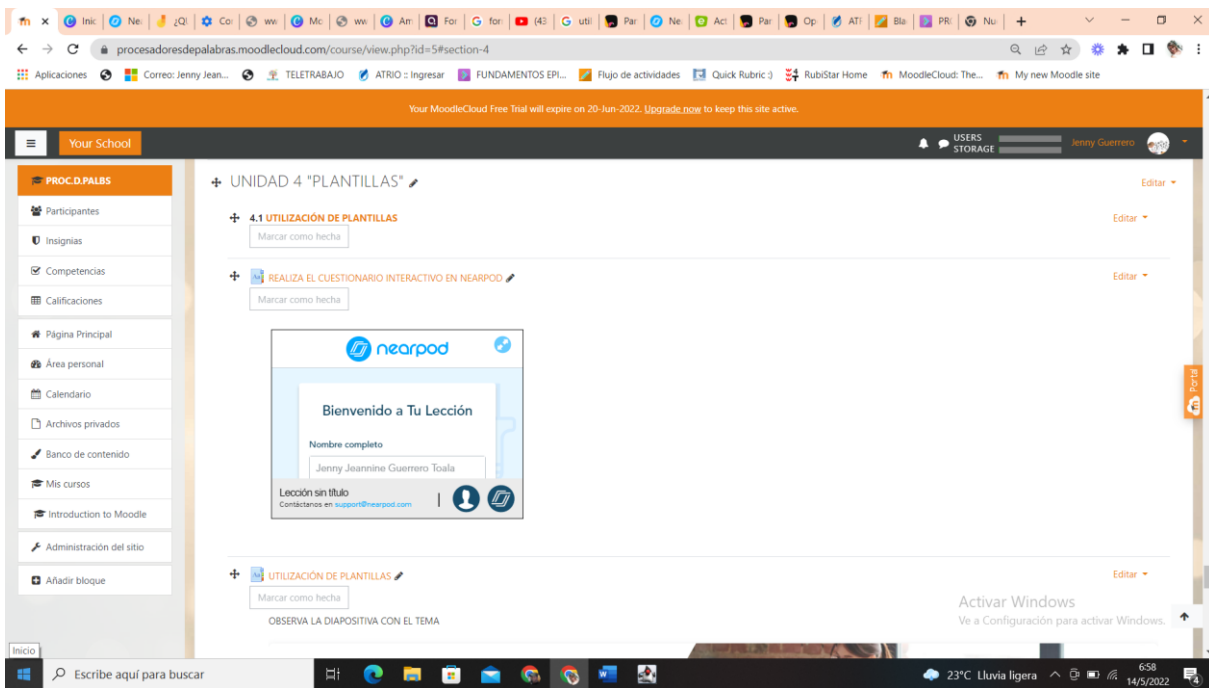
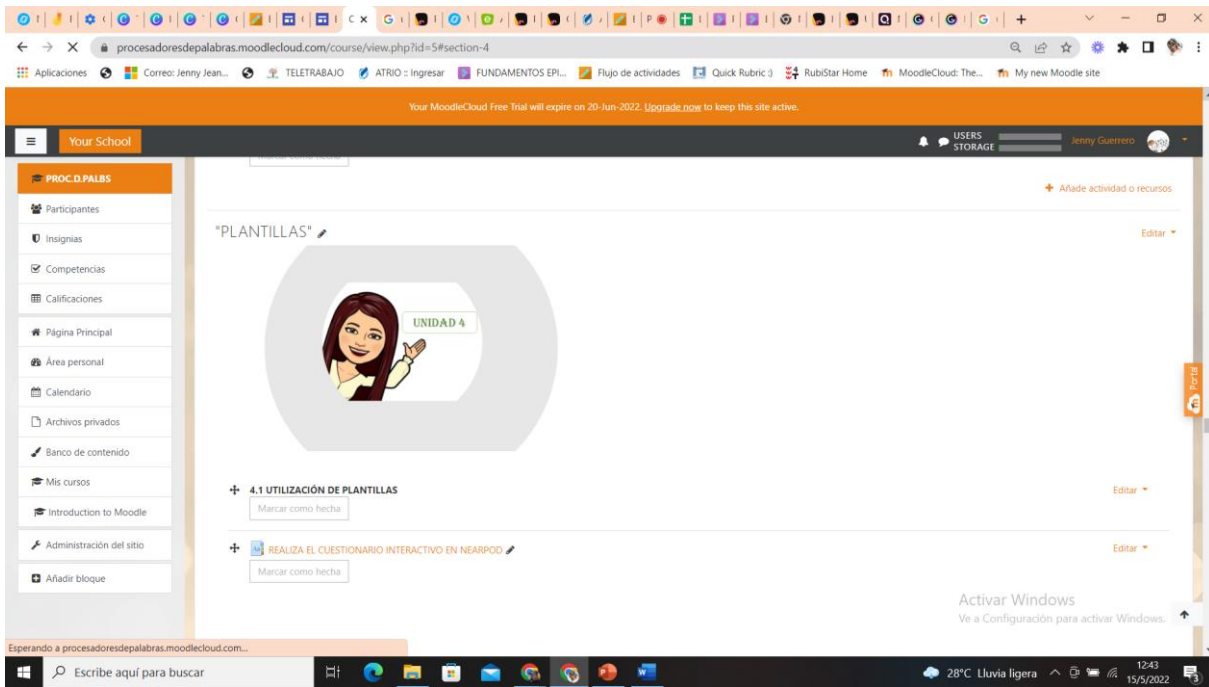
Tema: Plantillas

Resultados de aprendizaje: Crear nuevas plantillas para la posterior generación.

IMICIO DE LA ACTIVIDAD: Juega y mide tus conocimientos en la pirámide de Nearpod con el tema Utilización de plantillas.

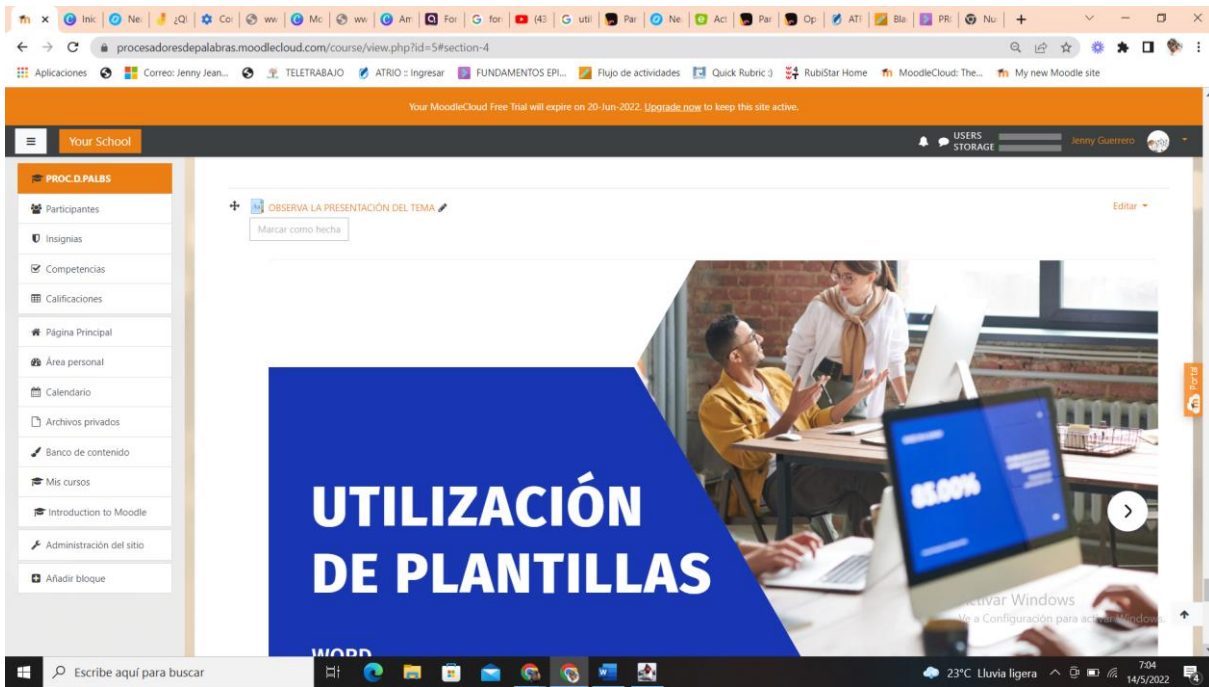
Ingresa al link coloca tu nombre y apodo y diviértete.

<https://app.nearpod.com/?pin=3T6BS>



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Aquí el estudiante observara y analizara las diapositivas en Canvas sobre el tema utilización de plantillas.

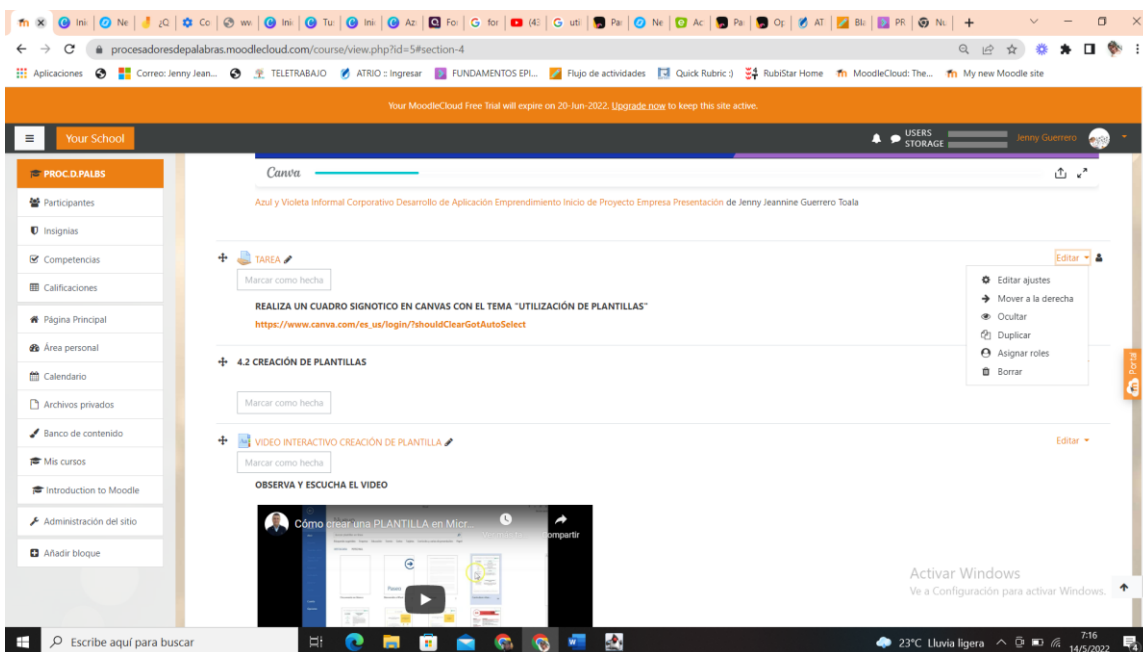
<https://www.canva.com/design/DAFAgKFFn80/view>



CIERRE DE ACTIVIDAD: Crea un cuadro sinóptico en Canvas sobre el tema utilización de plantillas.

Es estudiante tendrá que ingresar al link registrarse con su cuenta de correo electrónico, realizar la actividad y enviar el link de la presentación.

https://www.canva.com/es_us/login/?shouldClearGotAutoSelect



UNIDAD 05: "MACROS"

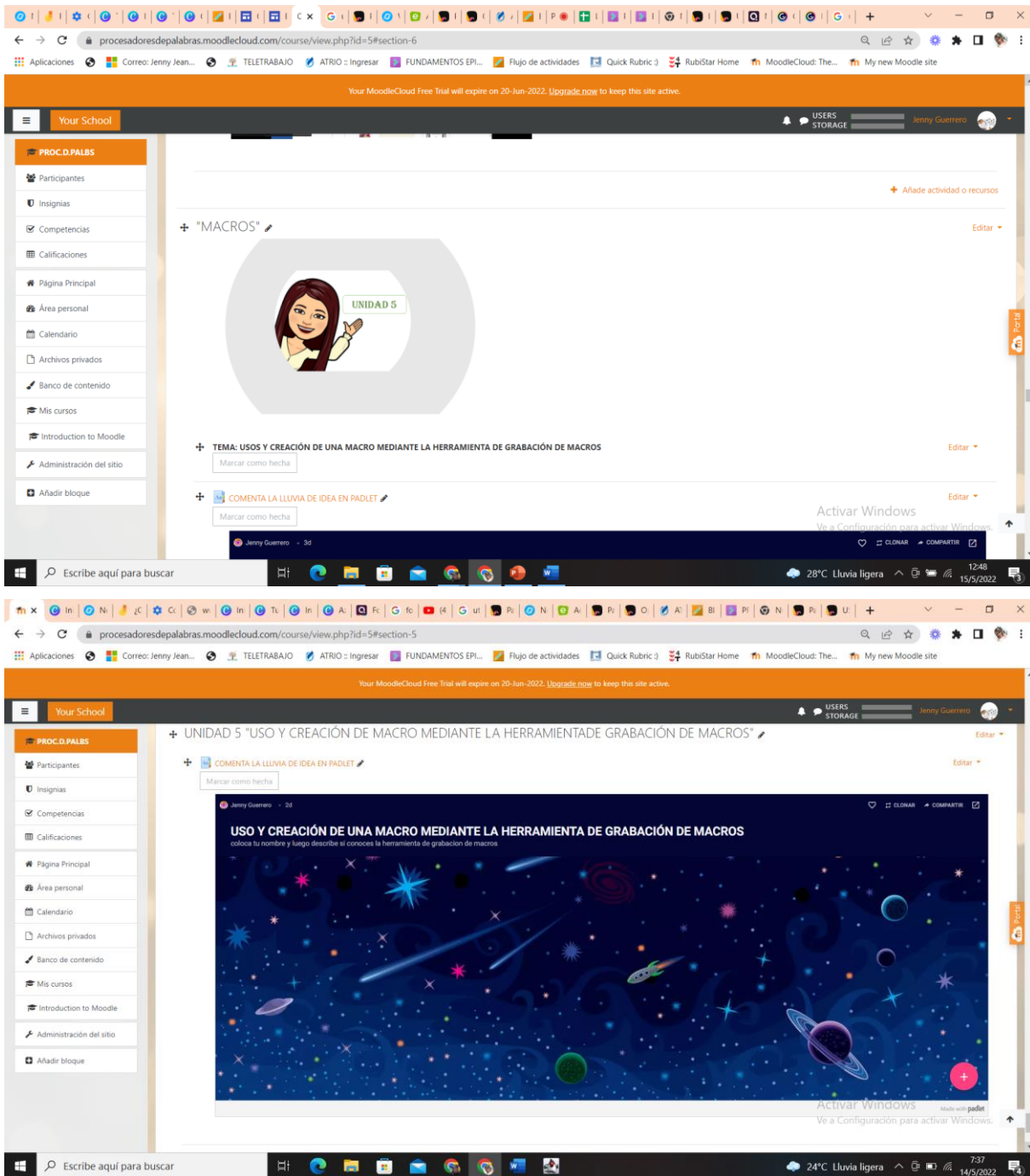
Tema: Usos y creación de una macro mediante grabación de macros

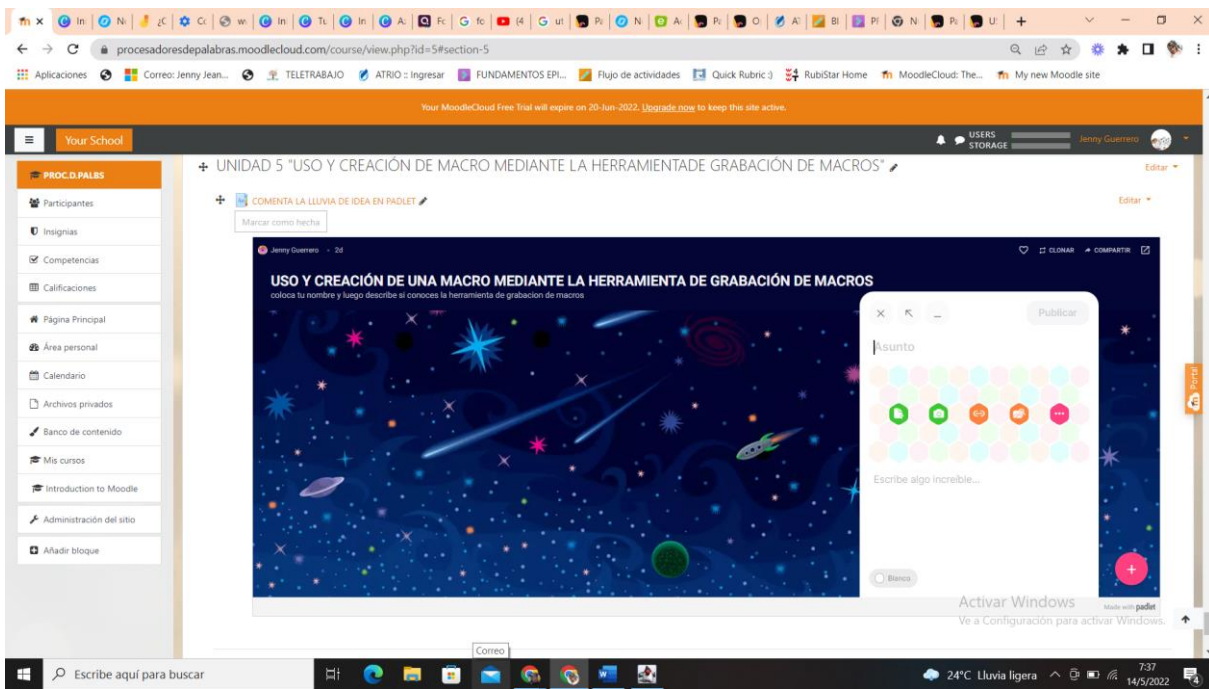
Resultado de Aprendizaje: Emplear macros en la elaboración de documentos.

INICIO DE LA ACTIVIDAD: Mediante la lluvia de idea en Padlet con el tema Usos y creación de una macro mediante grabación de macros el estudiante deberá colocar su opinión referente al tema de esta manera se utilizará la evaluación diagnóstica.

Link.

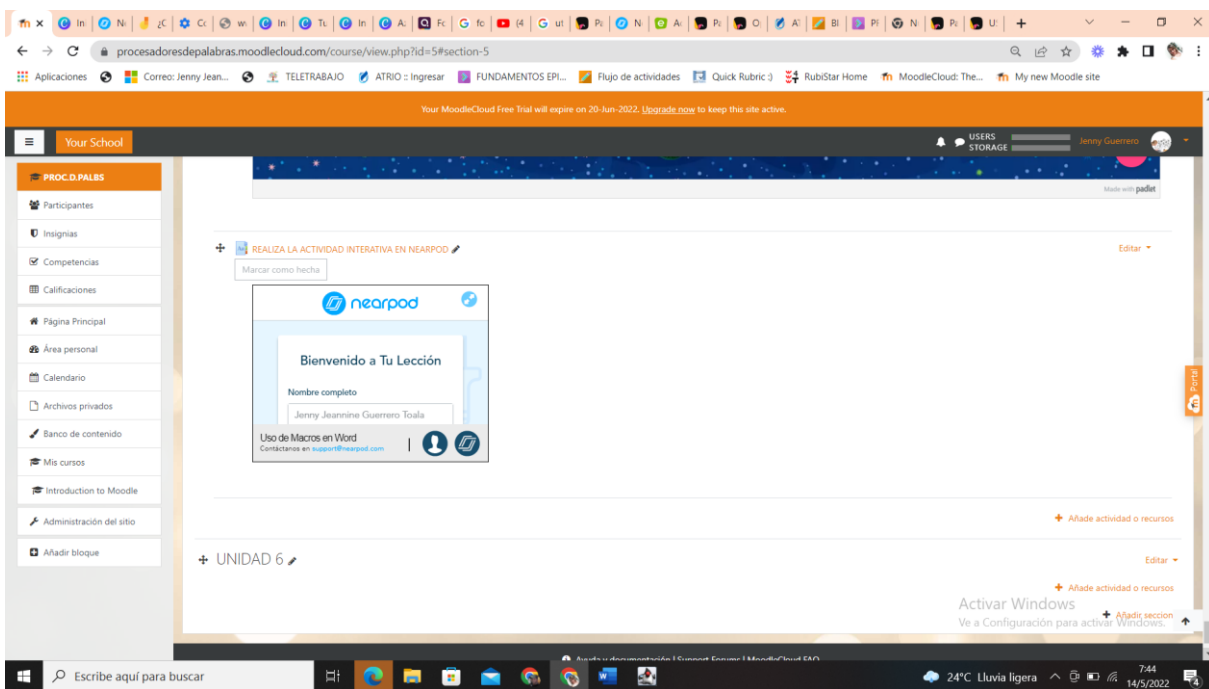
https://padlet.com/jennysik_23/Bookmarks





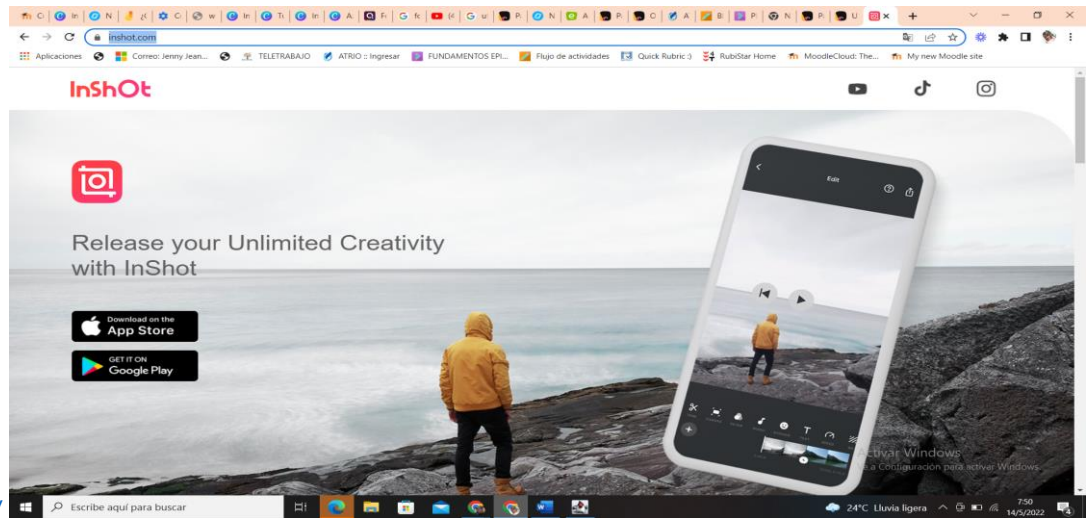
DESARROLLO DE ACTIVIDADES: Observa el video del uso y creación de una macro mediante las herramientas de grabación de macro en Nearpod y responde el cuestionario interactivo.

<https://app.nearpod.com/?pin=KNLX9>

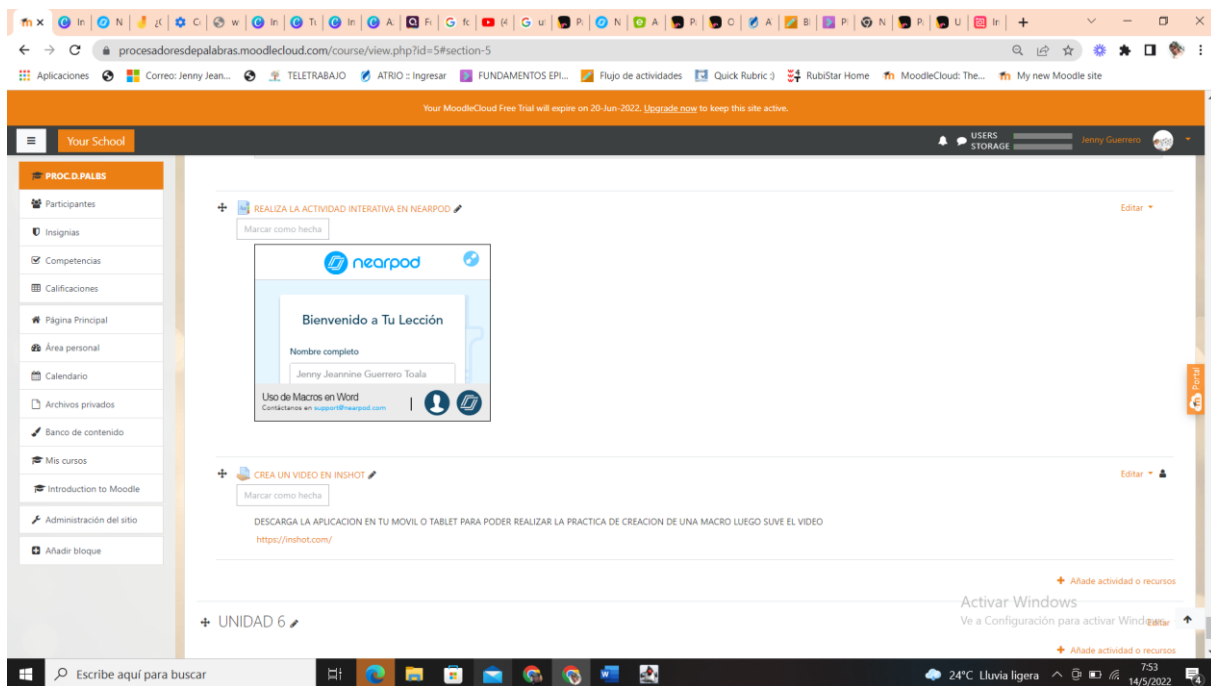


CIERRE DE LA ACTIVIDAD: Creamos un video de InShot realizando los pasos de creación de un macro.

El estudiante deberá descargar la aplicación en su móvil o Tablet para mejor uso de la herramienta, en esta parte utilizaremos la evaluación sumativa para ver el grado de conocimiento del estudiante.



<https://inshot.com/>



UNIDAD 06

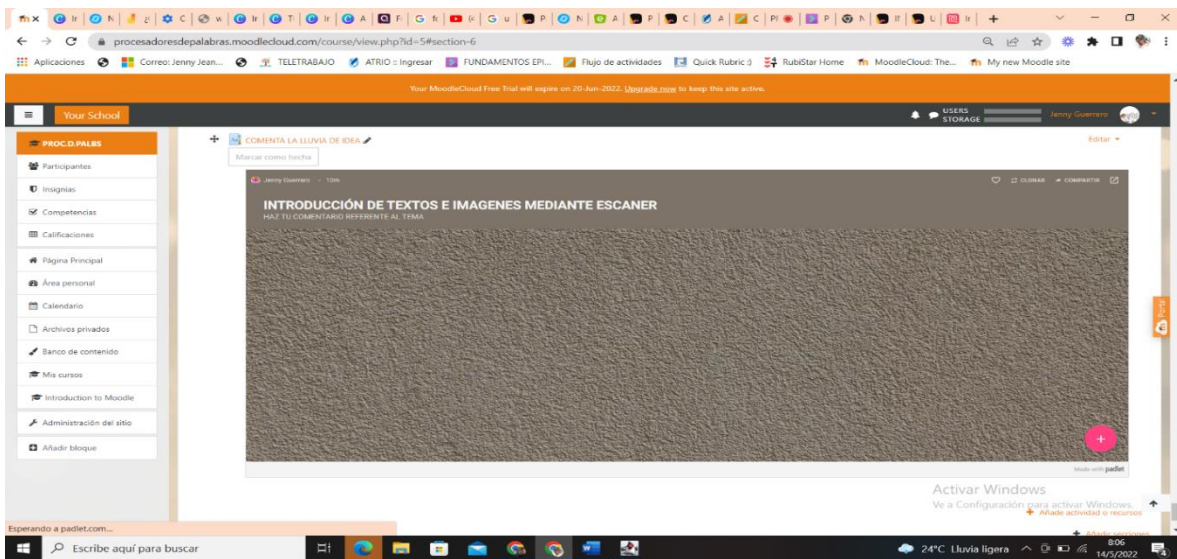
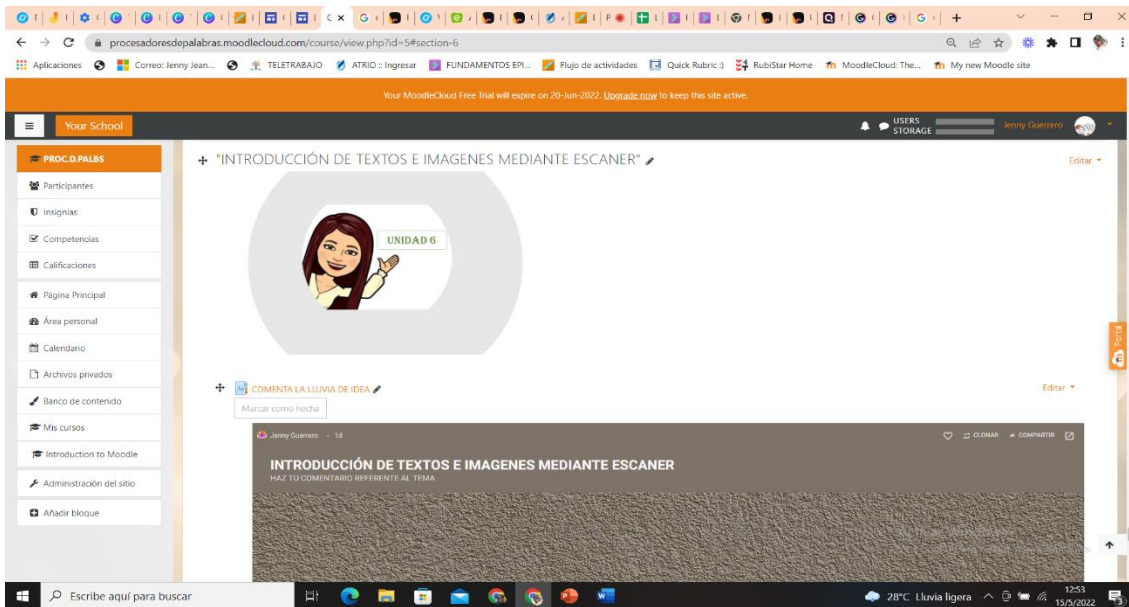
“MOSTRAR Y OCULTAR BARRA DE HERRAMIENTAS”

Tema: Introducción de Textos e Imágenes Mediante Escáner

INICIO DE LA ACTIVIDAD: Comenta la lluvia de idea en Padlet referente al tema midiendo tu conocimiento.

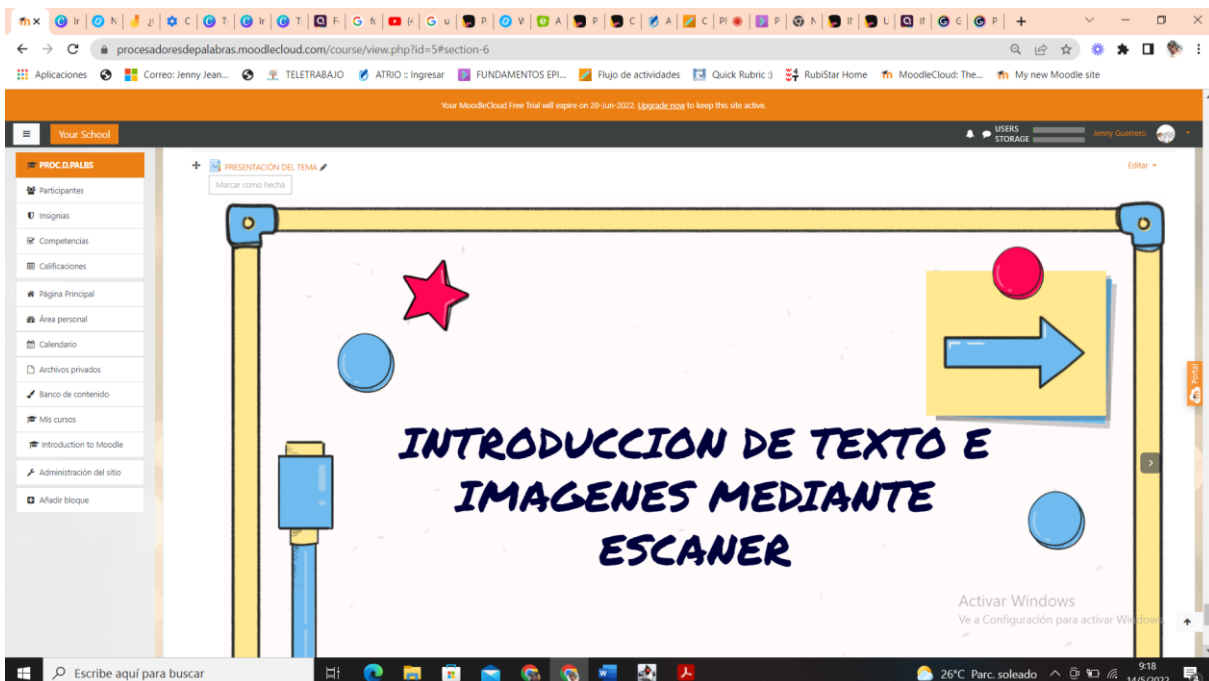
En esta primera parte se evaluará al estudiante.

https://padlet.com/jennysik_23/lok4qhe3bjjife5q



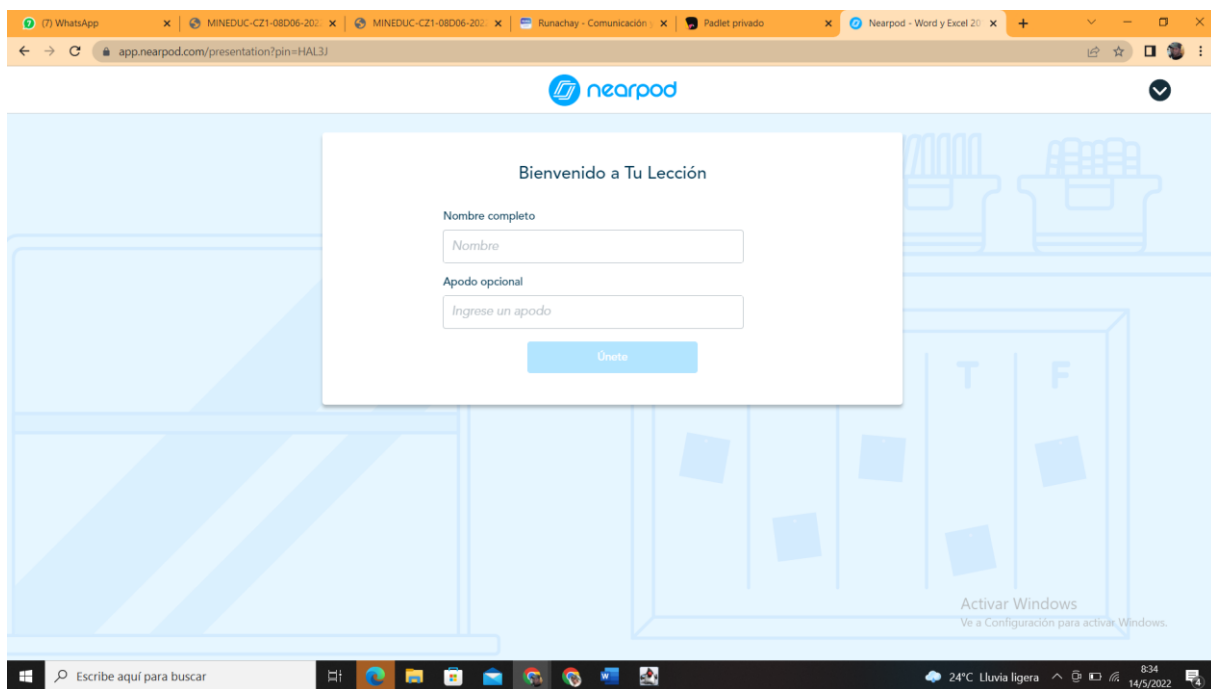
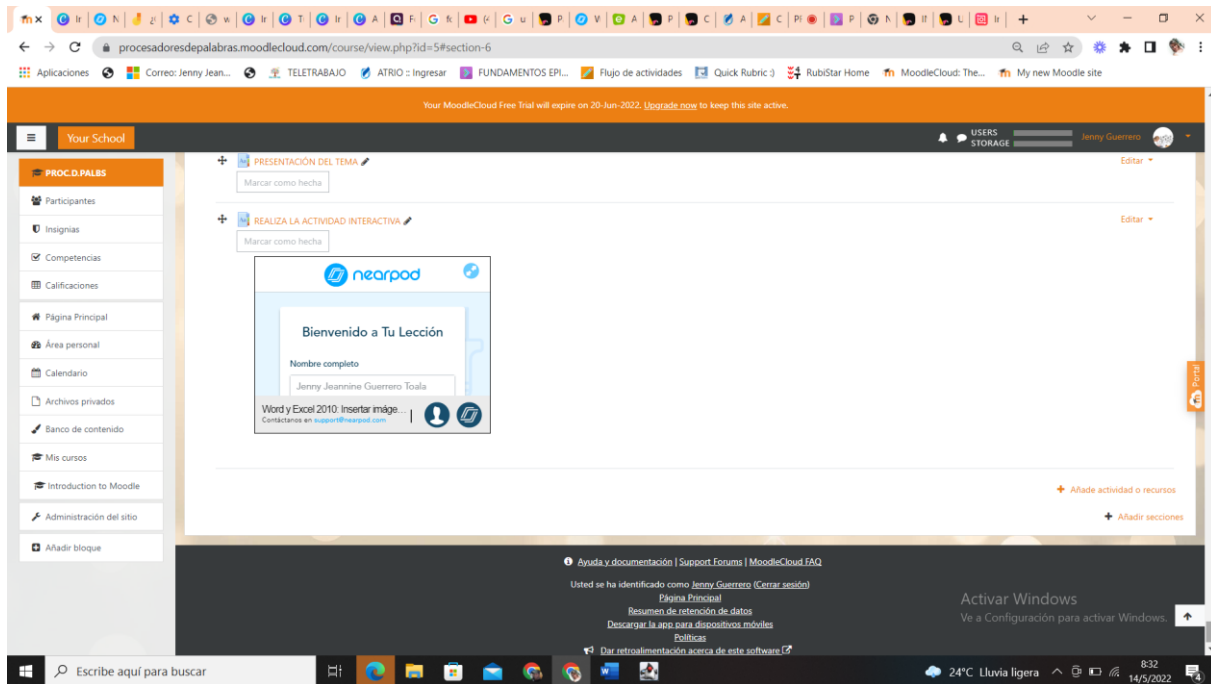
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Presentación de las diapositivas en Genially con el tema Introducción de textos e imágenes mediante escáner aquí el estudiante despejara dudas y reconocerá lo que haya visto en su vida cotidiana.

<https://view.genial.ly/627fac4affcc20013f05f32/presentation-introduccion-de-texto-e-imagenes-mediante-escaner>



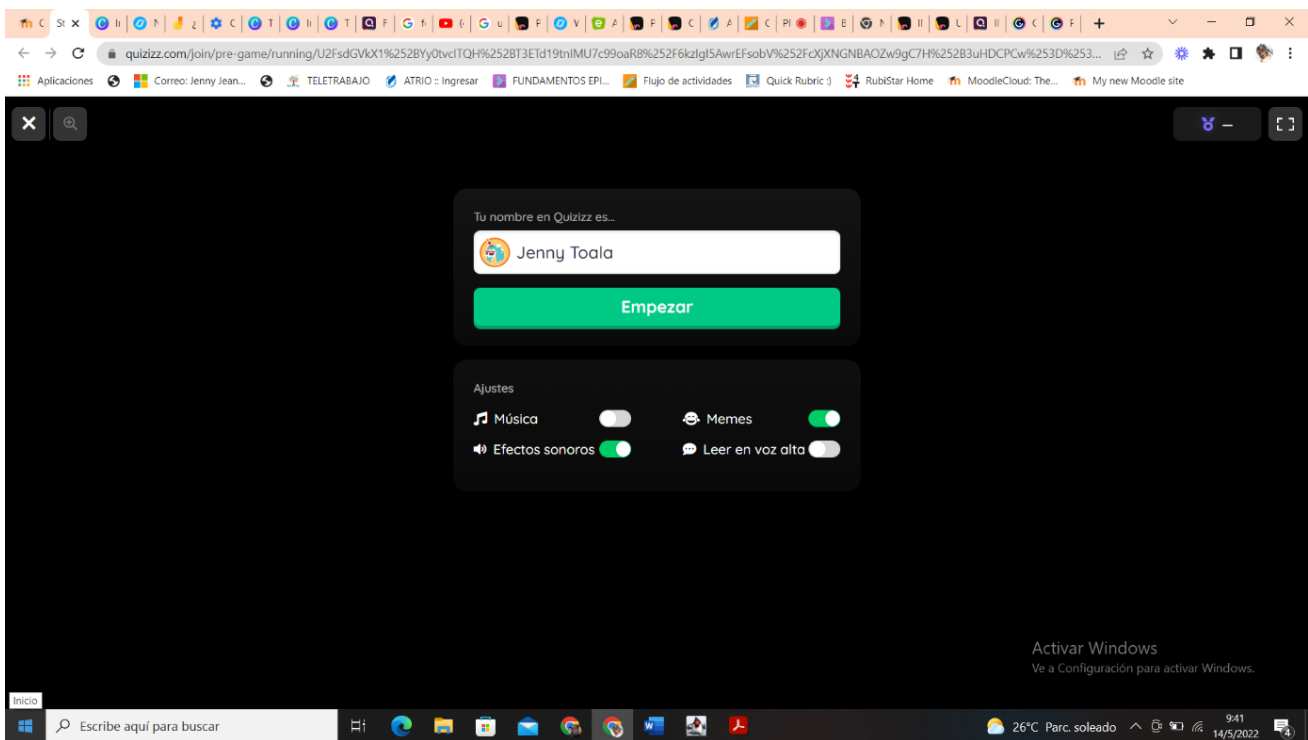
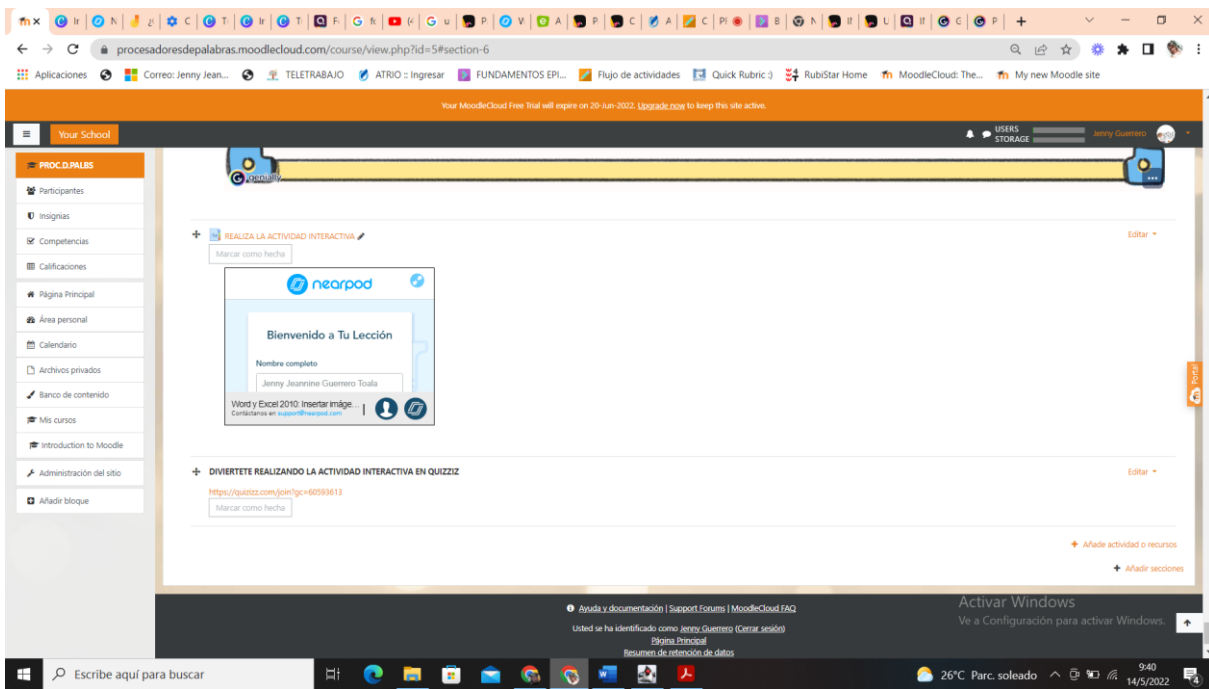
Observa el video y contesta la actividad interactiva en Nearpod con el tema Introducción de textos e imágenes mediante escáner.

<https://app.nearpod.com/?pin=HAL3J>



CIERRE DE ACTIVIDAD: Juega y divierte realizando la actividad interactiva en Quizziz con el tema Introducción de textos e imágenes mediante escáner aquí se evaluará el grado conocimiento que tiene el estudiante.

Link: <https://quizizz.com/join?gc=60593613>



Fase de Evaluación

La evaluación es un aspecto fundamental en el proceso educativo, sobre todo al tratarse de un curso online donde se deberá estar en contacto con el usuario, para conocer los aspectos que deben mejorar en la realización de otros cursos, y que aspectos estuvieron bien elaborados y estructurados.

La evaluación del aprendizaje de los participantes:

Para la evaluación de los aprendizajes propuestos en el Mooc se realiza Escala de rango donde se ha tomado en cuenta criterios como son: contenidos, Los objetivos de aprendizaje, el contenido, las actividades de evaluación y la presentación cada criterio tiene sus respectivos indicadores, que serán valorados con una escala del 1 al 5; considerando que 5 corresponde a la calificación más alta y 1 la calificación más baja; distribuidos de la siguiente manera: 5) EXCELENTE; 4) MUY BUENO; 3) BUENO; 2) REGULAR; 1) DEFICIENTE.

Formato de evaluación de aprendizaje de los participantes

EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE DE LOS PARTICIPANTES					
Nombres y apellidos					
Plataforma					
Asignatura					
Objetivo					
Indicadores					
ESCALA DE RANGO					
Nombre del estudiante				Fecha	
Contenidos	5 Excelente	4 Muy Bueno	3 Bueno	2 Regular	1 Deficiente
El contenido temático es acorde a la edad de los estudiantes.					
El contenido de las presentaciones enmarca los subtemas de la unidad.					
La información se presenta en un entorno motivador.					
Nombre del estudiante				Fecha	
Objetivos	5 Excelente	4 Muy Bueno	3 Bueno	2 Regular	1 Deficiente
Se muestra con claridad lo que se debe aprender.					
Están redactados de manera clara y completa.					
Tienen relación con los temas del curso.					
Actividades	5 Excelente	4 Muy Bueno	3 Bueno	2 Regular	1 Deficiente
Es fácil porque trabaja a su tiempo.					
El uso de herramientas tecnológicas facilita su aprendizaje					
Las herramientas que se utilizaron fueron las adecuadas.					
Evaluaciones	5 Excelente	4 Muy Bueno	3 Bueno	2 Regular	1 Deficiente
Las evaluaciones fueron sencillas					
El orden de las evaluaciones lleva secuencia					

Evaluación del aprendizaje del curso:

Para la evaluación del curso en el Mooc se realiza Escala de rango donde se ha tomado en cuenta criterios como son: c Acceso a la plataforma, Interfaz, Navegación, Diseño y presentación. cada criterio tiene sus respectivos indicadores, que serán valorados con una escala del 1 al 5; considerando que 5 corresponde a la calificación más alta y 1 la calificación más baja; distribuidos de la siguiente manera.

EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL CURSO					
Nombres y apellidos					
Plataforma					
Asignatura					
Objetivo					
Indicadores					
ESCALA DE RANGO					
Nombre del estudiante				Fecha	
Acceso a la Plataforma	5 Excelente	4 Muy Bueno	3 Bueno	2 Regular	1 Deficiente
Se creó su usuario y contraseña de manera correcta.					
Fácil acceso a la plataforma					
El Google Site enlaza directamente a la plataforma Moodle.					
Nombre del estudiante				Fecha	
Interfaz	5 Excelente	4 Muy Bueno	3 Bueno	2 Regular	1 Deficiente
Acceso a las Unidades de manera aleatoria.					
Su entorno es seguro					
Nombre del estudiante				Fecha	
Navegación	5 Excelente	4 Muy Bueno	3 Bueno	2 Regular	1 Deficiente
Las herramientas utilizadas en cada actividad fueron atractivas.					
El uso de herramientas tecnológicas facilita su aprendizaje					
Diseño y presentación	5 Excelente	4 Muy Bueno	3 Bueno	2 Regular	1 Deficiente
La presentación es llamativa con colores vistosos y adecuados a cada tema.					
Las actividades podían realizarse					
En la realización de las actividades se observó coherencia.					

CONCLUSIONES

Puedo concluir manifestando que al crear un Mooc se está desarrollando herramientas tecnológicas las cuales permitirán afianzar el conocimiento a través de actividades interactivas y de fácil manejo en donde se motivara al estudiante a resolver de manera significativa mediante videos explicativos, cuestionarios de preguntas, sopa de letras. etc. Además, ofrece al docente una serie de material digital para así llegar al estudiante.

Dentro del proyecto podemos resaltar el proceso de análisis de reflexión son sus mejores apoyos y la calidad en garantía para participar en la educación de forma virtual que está transformando la educación de aprender a través de los usos de las herramientas tecnológicas a nivel mundial Este curso en línea permite demostrar al estudiante ver los resultados de su aprendizaje por medio de las actividades aplicadas en cada evaluación es factible este modo de virtualidad de aprender de modo asincrónico que es lo que está demandando en la actualidad la forma de estudiar sin tener un docente en la presencialidad y adquirir conocimiento con las herramientas que se aplica a este Mooc es de mucha ayuda y autoaprendizaje Facilita que aprenda también de forma dinámica y genera su propio espacio de aprendizajes e invita al estudiante a fortalecer el desarrollo integral y se empodera de sus habilidades para luego enmarcan retos para el medio en que se desenvuelva. El uso de los recursos digitales permite abrir nuevas expectativas con las plataformas virtual y la creación del Mooc para seleccionar los temas y aplicar juegos didácticos con las herramientas digitales que van revolucionando la educación que ha sido la mejor alternativa poder adaptarse en el tiempo y lugar para que el docente con facilidad aprenda de forma remota eliminado las barreras y se da flexibilidad permite desarrollar sus habilidades y adquiere conocimientos nuevos de forma significativa y autónoma.

REFERENCIAS

- Artio Solana, R., Berges Piazuelo, L., & Bustos Morlesin, V. (2021). Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos. Universidad de la Rioja.
- Compoverde, A. R., & Romero, H. Y. (24 de Octubre de 2019). Audiojuegos, nueva herramienta para el periodismo, . Risti, pág. 14.
- Díaz Mendoza, Y., Baena Castro, M. A., & Baena Castro, G. R. (2017). MOOC en la educación: Un acercamiento al estado de conocimiento en Iberoamérica, 2014-2017. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8(15), 259-278.
- Exposito, V. I., Sánchez-Vera, V., León, M., & Davis, H. (2015). Desafíos en la creación, desarrollo e implementación de los MOOC: El curso de Web Science en la Universidad de Southampton. Comunicar, 22(44), 37-44.
- Fernando, R., & Santiago, R. (2015). Gamificación. Barcelona España: OCEANO S.L.U.
- García-Peñalvo, F. J., Fidalgo-Blanco, Á., & Sein-Echaluce, M. L. (2017). Los MOOC: Un análisis desde una perspectiva de la innovación institucional universitaria (No. ART-2017-103107).
- Gutierrez Pantoja, C. R., & DAVILA Rojas, O. M. (2019). Google Sites como herramienta didáctica online en el aprendizaje. Hamut'ay, 21.
- Hakami, M. (19 de octubre de 2019). Uso de Nearpod como herramienta para promover el aprendizaje activo en la educación superior en un entorno de aprendizaje BYOD. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1241026>
- Mancera, D. T., & Saldaña, D. G. (2014). Los MOOC y su papel en la creación de comunidades de aprendizaje y participación. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 17(1), 13-34.
- Maza Cordova, J., & Tusa Jumbo, F. (2015). Utilización del Moodle como un Entorno Personal. Cumbres, 7.
- Molina, O. M. A., Nieves, J. P., & Pesantes, D. (2017). Creación de MOOC en una Universidad Latina. Una Experiencia de Aciertos y Errores. In EMOOCs-ES (pp. 108-117).
- Restrepo Quintero, O. A., & Cantillo Rodríguez, D. M. (2020). Metodología para el diseño y creación de 30 MOOC basado en gamificación y m-learning para la formación docentes universitarios en el Departamento de Antioquia (Doctoral dissertation, Universidad de la Costa).
- Romero, J. J. H. (2022). Creación de una red neuronal artificial para predecir el comportamiento de las plataformas MOOC sobre la agenda 2030 y los objetivos para el desarrollo sostenible. Vivat Academia, (155), 18.
- Touron, J., Santiago, R., & Diez, A. (2014). The Flipped Classroom. Barcelona España: OCEANO S.L.U.