



REPÚBLICA DE PANAMÁ

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PASANTÍA DE EXTENSIÓN OCUPACIONAL PROFESIONAL EN INSTITUTO

FERMIN NAUDEAUN

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL GRADO DE MAESTRÍA EN
INNOVACIONES EDUCATIVAS CON ÉNFASIS EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE**

Tutor: Prof. Nelly Meléndez

Autor: Yuris Ortiz Chanis

Número de Cédula/Pasaporte: 2-715-884

Cohorte: 202601-ID 001 006

Aprobado por el Tutor:

Ciudad de Panamá, junio de 2026



REPÚBLICA DE PANAMÁ

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**PASANTÍA DE EXTENSIÓN OCUPACIONAL PROFESIONAL EN INSTITUTO
FERMIN NAUDEAUN**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL GRADO DE MAESTRÍA EN
INNOVACIONES EDUCATIVAS CON ÉNFASIS EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE**

Autor: Yuris Ortiz Chanis

Ciudad de Panamá, junio de 2026



Ciudad de Panamá, 17 de Junio de 2026

Profesor

Héctor Mazurkiewicz

Coordinador del Comité de Titulación de Estudios de Grado y Postgrado Presente.

En mi carácter de Tutor del Trabajo de Grado de Maestría, presentado por la estudiante Yuris L. Ortiz Chanis., para optar al grado de Maestría en Innovaciones Educativas con énfasis en Entornos Virtuales de Aprendizaje considero que el trabajo: reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Jurado examinador que se designe.

Atentamente,

Dra. Nelly Meléndez

Línea de Investigación: Innovación Educativa



UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INFORME DE ACTIVIDADES DE TUTORIA OPCIÓN DE TITULACIÓN DE GRADO
DE MAESTRÍA

Programa de Maestría: Maestría en Innovaciones Educativas con énfasis en Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Estudiante: Yuris Ortiz Chanis

Tutor: Prof. Nelly Meléndez

Título del trabajo de grado: Aprendizajes aplicados al diseño digital en educación media.

Área en la que se enmarca: Educación – Tecnologías digitales aplicadas al aprendizaje.

Sesión	Fecha	Reunión	Aspecto Tratado	Observación
1	16/03/2026	Inicial (1:00 p.m.)	Comunicación con la institución para proponer la práctica	Ajustes en la comunicación por parte del tutor
2	18/03/2026	Coordinación (1:30 p.m.)	Selección del Tutor Industrial del Instituto	Revisión del anteproyecto
3	23/03/2026	Inicio (8:00 a.m.)	Inicio de pasantía	Reportes periódicos
4	30/03/2026	Seguimiento (8:00 p.m.)	Revisión de planificación semanal y quincenal	Ajustes en secuencias didácticas
5	06/04/2026	Asesoría (10:00 a.m.)	Orientación sobre uso de herramientas digitales (Canva, Educaplay)	Mejora en la integración de TIC
6	13/04/2026	Seguimiento (7:30 p.m.)	Observación de clases y actividades implementadas	Retroalimentación pedagógica
7	20/04/2026	Asesoría (8:30 a.m.)	Desarrollo del proyecto de diseño digital	Ajustes metodológicos

8	27/04/2026	Revisión (8:30 p.m.)	Evaluación de actividades con estudiantes	Mejoras en instrumentos de evaluación
9	04/05/2026	Seguimiento (9:30 a.m.)	Aplicación de actividades con inteligencia artificial	Refuerzo en el uso de prompts
10	18/05/2026	Revisión (7:30 p.m.)	Evaluación del progreso del proyecto	Ajustes en contenidos y estructura
11	01/06/2026	Asesoría (10:30 a.m.)	Revisión del borrador del informe	Correcciones en redacción
12	17/06/2026	Cierre (8:33 p.m.)	Revisión y firma de aprobación del informe final	Validación final del documento

Título definitivo:

Aprendizajes aplicados al diseño digital en educación media.

Comentarios finales acerca de la investigación: Declaramos que las especificaciones anteriores representan el proceso de dirección del trabajo de grado arriba mencionado.

(Media Firma del Tutor)



(Media Firma del Estudiante)



AGRADECIMIENTOS

Hoy culmino una etapa muy importante en mi vida académica y profesional: la finalización de mi maestría. Quiero dar las gracias primeramente a Dios por la oportunidad de poder haber realizado esta maestría, ya que en los momentos menos esperados pude lograr culminar mis estudios con gran esfuerzo.

Agradezco profundamente a mi familia por su paciencia, comprensión y palabras de aliento, mi esposo, mi mamá, mi papá que está en el cielo con Dios sé que estuviera muy orgulloso de mi. por ser mi mayor motivación para seguir adelante y no rendirme ante los desafíos.

Hoy más que nunca valoro cada sacrificio realizado, cada noche de esfuerzo y cada obstáculo superado, porque han sido parte fundamental de este importante avance que marca un antes y un después en mi vida.

Este logro no es solo mío, sino de todos los que caminaron a mi lado. ¡Gracias por ser parte de este sueño hecho realidad!

INDICE GENERAL

PORTADA.....	1
PORTADA INTERNA	2
CARTA DE APROBACIÓN DEL TUTOR	3
INFORME DE ACTIVIDADES.....	4
AGRADECIMIENTOS.....	6
RESUMEN.....	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
I. CAPITULO	14
1.1 Definición de la carrera estudiada	14
1.2 Antecedentes del Instituto	15
1.3 Misión de la institución	16
1.4 Visión de la institución	16
1.5 Estructura organizativa de la institución.	16
1.6 Actividades y funciones de la Institución.....	18
1.7 Departamento donde se realiza la pasantía profesional.....	19
1.7.1 Estructura del departamento	19
1.7.2 Descripción del cargo ocupado.....	20
1.7.3 Relación del departamento con otros departamentos	20
II. CAPITULO ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA.....	22
2.1 Actividades realizadas	22
2.2 Análisis del desempeño	22
2.3 Limitaciones o dificultades presentadas	23
2.4 Aportes y conocimientos de la experiencia a la formación profesional	23
2.5 Relación de la pasantía profesional con la carrera estudiada	24
2.6 Cronograma de actividades	24
III. CAPITULO DIAGNÓSTICO OBSERVACIONAL	26
3.1 Descripción de la problemática observada	26
3.2 Alternativas de solución a la problemática observada.....	27
CONCLUSIONES.....	28

RECOMENDACIONES 29

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 30

Anexo A 32

Anexo B 36

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

TABLA 1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	25
FIGURA 1 DON FERMÍN NAUDEAU.....	15
FIGURA 2 ORGANIGRAMA INSTITUTO	18
FIGURA 3 FACHADA DEL INSTITUTO	32
FIGURA 4 SUBDIRECTOR INSTITUTO	33
FIGURA 5 INSTITUTO FERMÍN NAUDEAU.....	34
FIGURA 6 TUTOR INDUSTRIAL INSTITUTO	35
<i>FIGURA 7 ACTIVIDAD EDUCAPLAY</i>	<i>36</i>
<i>FIGURA 8 RESULTADOS ACTIVIDAD EDUCAPLAY.....</i>	<i>37</i>
FIGURA 9 HERRAMIENTA CANVA	38
FIGURA 10 INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD.....	38
FIGURA 11 EVIDENCIA DE ACTIVIDAD TRABAJADA	39
FIGURA 12 ACTIVIDAD MAPA CONCEPTUAL	40
FIGURA 13 ACTIVIDAD RETO DE IA	41
FIGURA 14 CANVA MAGIC MEDIA DE IA	42
FIGURA 15 BING IMAGE CREATOR	42
FIGURA 16 INDICACIONES DE ACTIVIDAD A REALIZAR	43
FIGURA 17 ACTIVIDAD REALIZADA DEL ENSAYO.	43
FIGURA 18 ENSAYO	43
FIGURA 19 INDICACIONES DE ACTIVIDAD.....	44
FIGURA 20 ACTIVIDAD REALIZADA PORTAFOLIO DIGITAL	44
FIGURA 21 ACTIVIDAD DE DISEÑO LOGO	45
FIGURA 22 COLORES VISUALES.....	46
<i>FIGURA 23 REPRESENTACIÓN DEL LOGO</i>	<i>47</i>
FIGURA 24 PRESENTACIÓN DE ESTUDIANTES	48
FIGURA 25 PRESENTACIÓN GENIALLY.....	48
FIGURA 26 DOCUMENTO DE GOOGLE DOCS	48
FIGURA 27 <i>PRESENTACIÓN DE ACTIVIDAD DE PROTOTIPO DE EMPRENDIMIENTO</i>	<i>50</i>
<i>FIGURA 28 RUBRICA DE EVALUACIÓN DE PROTOTIPO DE EMPRENDIMIENTO.....</i>	<i>52</i>



REPÚBLICA DE PANAMÁ

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

APRENDIZAJES APLICADOS AL DISEÑO DIGITAL EN EDUCACIÓN MEDIA

PRÁCTICA PROFESIONAL EN EL INSTITUTO FERMIN NAUDEAU

Autor: Yuris Ortiz Chanis

Tutor: Nelly Meléndez

Año: 2026

RESUMEN

El presente informe expone el desarrollo de una Pasantía de Extensión Ocupacional Profesional realizada en el Instituto Fermín Naudeau (IFN), supervisada por el Departamento de Informática, como requisito para la obtención del grado de Maestría en Innovaciones Educativas con énfasis en Entornos Virtuales de Aprendizaje. La pasantía se llevó a cabo durante un período de 10 semanas, centrada en la integración de tecnologías digitales en el nivel medio. El proyecto titulado *“Aprendizajes aplicados al diseño digital en educación media”* tuvo como finalidad fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Tecnología de la Información (12° grado), mediante la implementación de herramientas digitales, plataformas virtuales e inteligencia artificial, tales como Google Classroom, Canva, Genially, Kahoot y Educaplay. Se emplearon estrategias pedagógicas innovadoras, destacándose el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la evaluación formativa digital, orientadas al desarrollo de competencias digitales, creativas y críticas en los estudiantes. Como resultado final, los estudiantes elaboraron un prototipo digital de emprendimiento, evidenciando la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. La experiencia permitió fortalecer el uso de entornos virtuales de aprendizaje y contribuir significativamente a la innovación educativa en el contexto de la educación media.



REPUBLIC OF PANAMA
INTERNATIONAL UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY
FACULTY OF EDUCATIONAL SCIENCES
TITLE OF MASTER'S DEGREE IN EDUCATIONAL INNOVATIONS WITH AN
EMPHASIS ON VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS

Author: Yuris Ortiz Chanis

Tutor: Nelly Meléndez

Year: 2026.

ABSTRACT

This report presents the development of a Professional Occupational Extension Internship carried out at the Instituto Fermín Naudeau (IFN), supervised by the Department of Informatics, as a requirement for obtaining the Master's degree in Educational Innovations with an emphasis on Virtual Learning Environments. The internship was conducted over a period of 10 weeks, focusing on the integration of digital technologies in secondary education.

The project entitled *“Learning Applied to Digital Design in Secondary Education”* aimed to enhance the teaching-learning process in the subject of Information Technology (12th grade) through the implementation of digital tools, virtual platforms, and artificial intelligence applications such as Google Classroom, Canva, Genially, Kahoot, and Educaplay. Innovative pedagogical strategies were applied, particularly Project-Based Learning (PBL) and digital formative assessment, fostering the development of students’ digital, creative, and critical skills. As a final outcome, students developed a digital entrepreneurship prototype, demonstrating the practical application of the knowledge acquired. This experience contributed significantly to strengthening the use of virtual learning environments and promoting educational innovation within the context of secondary education.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso de las tecnologías digitales ha transformado significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje, generando nuevas oportunidades para la innovación educativa en todos los niveles del sistema educativo. En este contexto, la incorporación de herramientas digitales, entornos virtuales de aprendizaje e inteligencia artificial se ha convertido en un elemento clave para el desarrollo de competencias en los estudiantes del nivel medio.

El presente informe de pasantía profesional recoge la experiencia desarrollada por la Licenciada Yuris L. Ortiz Chanis, estudiante de la Maestría en Innovaciones Educativas con énfasis en Entornos Virtuales de Aprendizaje, durante un período de diez (10) semanas en el Instituto Fermín Naudeau (IFN). Esta experiencia estuvo orientada a la implementación del proyecto titulado *“Aprendizajes aplicados al diseño digital en educación media”*, el cual se desarrolló en la asignatura de Tecnología de la Información en el nivel de 12° grado.

El propósito fundamental de esta pasantía fue fortalecer la integración de las tecnologías digitales en el proceso educativo, mediante el uso de herramientas como Google Classroom, Canva, Genially, Kahoot, Educaplay y recursos de Inteligencia Artificial, promoviendo la creación de contenidos interactivos, la evaluación formativa y el desarrollo de proyectos innovadores. Asimismo, se aplicaron metodologías activas, particularmente el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que permitió a los estudiantes desarrollar habilidades prácticas en el diseño gráfico digital y el emprendimiento.

Durante el desarrollo de la pasantía, se evidenció tanto el potencial como las limitaciones del uso de la tecnología en el aula. Si bien los estudiantes muestran familiaridad con las herramientas digitales, también se identificó una tendencia al uso superficial de estas, especialmente en el caso de la Inteligencia Artificial, utilizada en muchos casos para copiar y reproducir información sin un análisis profundo.

Este informe presenta el análisis de la experiencia, los resultados obtenidos y la problemática identificada, destacando la importancia de innovar las prácticas docentes mediante estrategias dinámicas que respondan a las necesidades de los estudiantes actuales.

Finalmente, este trabajo reafirma la importancia de transformar las prácticas docentes tradicionales, incorporando estrategias didácticas dinámicas, interactivas y contextualizadas, que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes actuales. Esto implica no solo integrar la tecnología en el aula, sino también orientar su uso hacia el desarrollo de aprendizajes significativos, el pensamiento crítico y la formación integral del estudiante.

I. CAPITULO

MARCO DE REFERENCIAS DE LA INSTITUCIÓN

El presente capítulo tiene como finalidad presentar el contexto institucional en el cual se desarrolló la Pasantía de Extensión Ocupacional Profesional, proporcionando una visión integral de la organización, funcionamiento y relevancia del centro educativo dentro del ámbito nacional.

La pasantía se realizó en el Instituto Fermín Naudeau (IFN), institución educativa de nivel Premedia y media ubicada en la República de Panamá, reconocida por su compromiso con la formación integral de los estudiantes y el fortalecimiento de competencias académicas, técnicas y humanas, en correspondencia con las demandas del entorno social y tecnológico actual.

1.1 Definición de la carrera estudiada

La Maestría en Innovaciones Educativas con Énfasis en Entornos Virtuales de Aprendizaje es un programa académico de posgrado orientado a la formación de profesionales altamente competentes en el diseño, implementación y gestión de procesos educativos innovadores, mediado por el uso de tecnologías digitales. Este programa responde a las transformaciones de la educación contemporánea, impulsadas por la sociedad del conocimiento y la creciente integración de los entornos virtuales como herramientas fundamentales para el aprendizaje.

El plan de estudios se caracteriza por integrar de manera equilibrada los componentes teóricos, prácticos e investigativos, abordando áreas como la innovación educativa, las pedagogías digitales, el diseño instruccional, la evaluación en entornos virtuales y la aplicación de tecnologías emergentes, entre ellas la inteligencia artificial, los recursos multimedia y las plataformas interactivas. Asimismo, promueve el desarrollo de competencias en la planificación, ejecución y evaluación de proyectos educativos virtuales, así como en la creación de contenidos digitales pertinentes y contextualizados.

Este programa académico está dirigido a docentes, directivos, diseñadores instruccionales y profesionales del ámbito educativo interesados en transformar sus prácticas pedagógicas mediante la integración crítica, ética y efectiva de las tecnologías digitales. En consecuencia, los egresados

de esta maestría estarán capacitados para liderar procesos de innovación en instituciones educativas, diseñar experiencias de aprendizaje inclusivas y personalizadas, y contribuir al fortalecimiento de una educación de calidad fundamentada en la equidad, la innovación y la mejora continua.

1.2 Antecedentes del Instituto

Biografía de don Fermín Naudeau

Al referir la biografía de Don Fermín Naudeau, la hacemos con el objeto de poner manifiesto el



Figura 1 Don Fermín Naudeau

grado supremo de la actividad y la nobleza humana, para que los espíritus juveniles impulsados por instinto a admirar todo lo que significa esfuerzo y heroísmo, conozcan la eximia personalidad de este apóstol de la enseñanza; animado siempre del acentuado amor patrio, del severo sentimiento del deber, del valor personal, de la noble ambición y de las maravillosas creaciones de la inteligencia, ya que no existe forma más sugerente para estructurar un elevado ideal que el conocimiento de la vida de hombres que han dejado una estela luminosa a su paso.

Nos llama la atención el aforismo aquel que dice “Nuestro pensamiento en contacto con los grandes crece”. En efecto toda persona que forme parte de la familia escolar del Instituto Fermín Naudeau, deberá conocer la sencilla pero ejemplar vida de este ilustre educador que con atinada certeza nuestro colegio lleva orgullosamente su nombre.

En nuestro medio es desconocido el nombre de Don Fermín Naudeau, y no se sabe que este humilde educador, enemigo del renombre y de la fama y de todo aquello que fuera trivial o fútil, por el esplendor de su inteligencia y la maravillosa capacidad retentiva; fue uno de los primeros profesores del Estado que tuvo Panamá cuando empezaba a estructurarse.

Ocurrió el nacimiento de este ilustre educador en Guatemala un 7 de julio de 1893. Provenía de una familia de sólida moral y serias costumbres. Sus padres fueron Don Paúl Naudeau y Modesta Urbina de Naudeau, ambos de nacionalidad cubana. Contaba Fermín con pocos años, cuando sus padres establecieron su residencia en nuestro país. Su afición por todo lo que fuera efímero se vislumbró desde muy temprana edad.

Sus estudios primarios los realizó en la popular escuela de Santa Ana, de 1901 a 1906. Prosiguió sus estudios secundarios con los Hermanos Cristianos en el Instituto Nacional. En el conocido “Nido de Águilas” se recibió con honores obteniendo el título de Maestro de Enseñanza Primaria. Por sus relevantes méritos intelectuales, durante la Administración del Dr. Belisario Porras, obtuvo una beca para cursar estudios en la hermana República de Chile, en el Instituto Pedagógico de la Universidad de dicho país. En la nación sureña fue un verdadero portador de nuestra cultura, el nombre de su Alma Mater, el Instituto Nacional; fue sumamente elogiado.

De retorno al país, durante 12 años desempeñó su labor como educador dictando las cátedras de Matemática y Física en su antiguo colegio. Su dedicación al estudio y su abnegación despertaron anhelos en sus alumnos.

La noble figura de Don Fermín Naudeau aún está fresca en la memoria de sus alumnos institutores, quienes recuerdan con respeto a aquel hombre bajo, de facciones finas, color trigueño, frente despejada, ojos expresivos y de noble mirada.

1.3 Misión de la institución

“Servir a la sociedad panameña asumiendo su liderazgo dentro del marco de la excelencia académica para lo cual cuenta con un personal docente y administrativo de alto nivel, que se actualiza de manera continua y hace uso de nuevas estrategias y metodologías para garantizar un proceso de aprendizaje con elevados estándares de calidad.”

1.4 Visión de la institución

“Ser la primera Institución Educativa Oficial forjadora de jóvenes creativos y emprendedores con altos valores cívicos, éticos y morales, los que proyecta a la sociedad a través de la excelencia académica, científica, tecnológica y con la formación logística de los futuros hombres y mujeres de la comunidad.”

1.5 Estructura organizativa de la institución.

La estructura organizativa del Instituto Fermín Naudeau (IFN) está conformada por un equipo directivo responsable de la planificación, administración, supervisión y coordinación de las actividades académicas y administrativas del centro educativo. Estas autoridades garantizan el

cumplimiento de los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación de Panamá (MEDUCA), promoviendo una formación integral basada en principios de disciplina, responsabilidad y excelencia académica.

La organización institucional se sustenta en una jerarquía funcional que facilita la toma de decisiones y la correcta ejecución de los procesos educativos y administrativos. Entre las principales autoridades se destacan:

Directora

Magíster Erika Frías

Como máxima autoridad de la institución, es responsable de dirigir, coordinar y supervisar el funcionamiento general del plantel. Asimismo, vela por el cumplimiento de las políticas educativas nacionales y promueve el desarrollo integral de la comunidad educativa.

Subdirector Técnico Docente:

Magíster Jaime Romero

Tiene a su cargo la coordinación y supervisión de los procesos pedagógicos y curriculares. Entre sus funciones principales se encuentran el seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, la orientación al personal docente y la implementación de estrategias orientadas al mejoramiento continuo de la calidad educativa.

Subdirectora Administrativa

Magíster Marilyn Chanis

Es responsable de la gestión administrativa, financiera y operativa del centro educativo. Supervisa el uso adecuado de los recursos institucionales y asegura el correcto funcionamiento de los servicios de apoyo a la labor académica.

En conjunto, la labor de estas autoridades permite el desarrollo de una gestión institucional eficiente, favoreciendo un ambiente educativo organizado, inclusivo y orientado al logro de los objetivos académicos y formativos de los estudiantes.

Organigrama del Instituto



Figura 2 Organigrama Instituto

Fuente: Organigrama Instituto Fermín Naudeau.

1.6 Actividades y funciones de la Institución.

El Instituto Fermín Naudeau (IFN) es una institución educativa dedicada a la formación integral de estudiantes en los niveles de pre-media y media. Su actividad principal consiste en desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje orientados a la adquisición de conocimientos, habilidades y valores que permitan a los estudiantes integrarse de manera efectiva a la sociedad y al ámbito laboral o académico.

La institución organiza su gestión en diversas áreas. En el ámbito académico, ofrece asignaturas como español, Matemática, inglés, Ciencias Naturales, Informática, Física, Química y Educación Física, impartidas por docentes especializados que aplican metodologías innovadoras y el uso de tecnologías de la información y la comunicación.

En el ámbito administrativo, se encarga de la planificación, organización y control de los recursos humanos, financieros y materiales, garantizando el correcto funcionamiento de todas las actividades escolares. Asimismo, cuenta con servicios de apoyo educativo como psicología, trabajo social y programas de orientación, que contribuyen al bienestar integral del estudiante.

Adicionalmente, el instituto promueve actividades extracurriculares a través de clubes estudiantiles y comisiones institucionales, fomentando el desarrollo cultural, deportivo, tecnológico y social de los educandos. De esta manera, el IFN cumple con su misión de brindar una educación de calidad centrada en el desarrollo integral del estudiante.

1.7 Departamento donde se realiza la pasantía profesional

La pasantía profesional fue desarrollada en el Departamento de Informática del Instituto Fermín Naudeau (IFN), específicamente en el área de docencia del nivel medio (12° grado), en la asignatura Tecnología de la Información.

Esta pasantía tuvo una duración de 10 semanas y estuvo orientada al desarrollo del proyecto titulado “*Aprendizajes aplicados al diseño digital en educación media*”, enfocado en la integración de tecnologías digitales, entornos virtuales de aprendizaje e inteligencia artificial en el proceso educativo.

1.7.1 Estructura del departamento

El Departamento de Informática se organiza de la siguiente manera:

- Coordinador del Departamento de Informática
- Docentes del área de informática
- Laboratorista o encargado de equipos tecnológicos
- Estudiantes

- Pasantes (docentes en formación)

Este departamento trabaja de manera colaborativa, integrando funciones académicas y tecnológicas para garantizar la enseñanza efectiva de las competencias digitales.

1.7.2 Descripción del cargo ocupado

Durante la pasantía, se desempeñó como Docente Pasante en el área de Informática, desarrollando funciones pedagógicas y tecnológicas enfocadas en la innovación educativa.

Entre las principales funciones realizadas se destacan:

- Planificación y ejecución de clases en la asignatura Tecnología de la Información (12° grado).
- Integración de herramientas digitales educativas como:
 - Google Classroom (gestión del aprendizaje)
 - Canva y Genially (diseño digital e interacción)
 - Kahoot y Educaplay (evaluación dinámica)
 - Herramientas de Inteligencia Artificial aplicadas al aprendizaje
- Implementación de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para el desarrollo de proyectos de diseño digital y emprendimiento.
- Diseño de actividades didácticas utilizando entornos virtuales de aprendizaje (EVA).
- Aplicación de estrategias de evaluación formativa digital, mediante recursos interactivos.
- Asesoramiento y acompañamiento a estudiantes en el desarrollo de proyectos digitales.
- Promoción del aprendizaje significativo mediante el uso de recursos multimedia e innovadores.

Estas funciones permitieron fortalecer la práctica docente, integrando teoría y tecnología en el aula.

1.7.3 Relación del departamento con otros departamentos

El Departamento de Informática mantiene una relación directa con diversas áreas de la institución, lo que fortalece el trabajo interdisciplinario:

- Departamento Académico: integración de herramientas digitales en la enseñanza de diferentes asignaturas.
- Departamento Administrativo: apoyo en la gestión de plataformas digitales, registros académicos y recursos tecnológicos.
- Servicio de Apoyo Educativo: colaboración en el uso de recursos digitales para la orientación estudiantil.
- Coordinadores de grado y docentes: capacitación y apoyo en el uso de tecnologías educativas en el aula.

Esta relación permite que la tecnología se convierta en un eje transversal dentro del proceso educativo.

II. CAPITULO ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA.

El desarrollo de la pasantía profesional en el Instituto Fermín Naudeau (IFN) permitió poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la formación académica en la Maestría en Innovaciones Educativas con énfasis en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Esta experiencia se centró en la implementación del proyecto titulado “*Aprendizajes aplicados al diseño digital en educación media*”, orientado a la integración de tecnologías digitales en el proceso educativo.

Durante el período de diez (10) semanas, se llevaron a cabo diversas actividades docentes en la asignatura de Tecnología de la Información (12° grado), promoviendo el uso de herramientas digitales, plataformas virtuales y estrategias pedagógicas innovadoras.

2.1 Actividades realizadas

Entre las principales actividades desarrolladas se destacan:

- Planificación de clases utilizando herramientas digitales y entornos virtuales de aprendizaje.
- Implementación de plataformas como Google Classroom para la gestión del aprendizaje.
- Uso de herramientas digitales como Canva y Genially para el diseño de contenidos educativos interactivos.
- Aplicación de herramientas de evaluación dinámica como Educaplay.
- Integración de recursos de Inteligencia Artificial en el desarrollo de actividades académicas.
- Desarrollo de proyectos educativos mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- Acompañamiento y asesoría a los estudiantes en la elaboración de proyectos de diseño digital.

2.2 Análisis del desempeño

El desempeño durante la pasantía fue satisfactorio, evidenciándose un adecuado dominio de herramientas tecnológicas y estrategias pedagógicas innovadoras.

Se logró integrar de manera efectiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula, promoviendo la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de competencias digitales. Asimismo, la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos permitió mejorar la capacidad de los estudiantes para resolver problemas, trabajar en equipo y generar productos digitales creativos.

El uso de entornos virtuales de aprendizaje facilitó la organización del contenido, el seguimiento del progreso académico y la comunicación con los estudiantes.

2.3 Limitaciones o dificultades presentadas

Durante el desarrollo de la pasantía se identificaron algunas limitaciones, tales como:

- Problemas de conectividad a internet en ciertos momentos.
- Diferencias en el nivel de competencias digitales de los estudiantes.
- Limitación de tiempo para el desarrollo completo de proyectos y actividades
- Falta de conocimientos tecnológicos suficientes en algunos casos.

No obstante, estas dificultades fueron abordadas mediante estrategias de adaptación, uso de recursos alternativos y apoyo constante a los estudiantes.

2.4 Aportes y conocimientos de la experiencia a la formación profesional

La pasantía contribuyó significativamente al desarrollo profesional, permitiendo:

- Aplicar conocimientos teóricos en un contexto real.
- Fortalecer competencias digitales y pedagógicas.
- Desarrollar habilidades en el manejo de entornos virtuales de aprendizaje.
- Mejorar la capacidad de innovación en el aula.
- Integrar herramientas de Inteligencia Artificial en la educación.

Esta experiencia reafirmó la importancia del docente como facilitador del aprendizaje en entornos digitales.

2.5 Relación de la pasantía profesional con la carrera estudiada

La pasantía guarda una relación directa con la Maestría en Innovaciones Educativas con énfasis en Entornos Virtuales de Aprendizaje, ya que permitió aplicar conceptos relacionados con:

- Diseño de entornos virtuales de aprendizaje
- Integración de tecnologías digitales en la educación
- Estrategias pedagógicas innovadoras
- Uso de Inteligencia Artificial en el proceso educativo

El desarrollo del proyecto *“Aprendizajes aplicados al diseño digital en educación media”* evidencia esta relación, ya que integra teoría y práctica en el campo educativo tecnológico.

2.6 Cronograma de actividades

Semana	Tema / Contenido	Actividades Principales	Herramientas / Estrategias
1	Introducción al Diseño Gráfico con IA	Diagnóstico inicial, exploración de conceptos y análisis de ejemplos	Educaplay / Aprendizaje diagnóstico
2	Fundamentos del diseño (color, tipografía, composición)	Análisis de diseños y creación de infografía	Canva / Aprendizaje activo
3	Herramientas de IA para diseño	Comparación de plataformas y práctica guiada	Mapa conceptual / Evaluación formativa
4	Generación de imágenes con IA (prompts)	Creación de imágenes mediante distintos tipos de prompts	Herramientas de IA / Aprendizaje experimental
5	Refinamiento de imágenes y ética en IA	Mejora de resultados y análisis de casos éticos	Educaplay, Kahoot / Pensamiento crítico

6	Portafolio digital	Organización de evidencias del proceso creativo	Google Classroom, Canva / Evaluación continua
7	Proyecto de identidad visual	Diseño de logotipo, colores y estilo visual	Canva / Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
8	Emprendimiento digital humanista	Análisis de casos y elaboración de infografía	Genially / Aprendizaje colaborativo
9	Desarrollo de propuesta de emprendimiento	Diseño de idea, identificación del problema y propuesta de solución	Google Docs / ABP
10	Prototipo digital y presentación final	Elaboración y presentación del proyecto final	Canva, Genially / Evaluación formativa

Tabla 1 Cronograma de Actividades

III. CAPITULO DIAGNÓSTICO OBSERVACIONAL

3.1 Descripción de la problemática observada

Durante el desarrollo de la pasantía en el Departamento de Informática del Instituto Fermín Naudeau (IFN), se identificó como problemática principal el uso inadecuado de las tecnologías digitales, especialmente herramientas de Inteligencia Artificial (IA), por parte de los estudiantes.

Se observó que un número significativo de estudiantes tiende a utilizar la IA con un enfoque limitado, centrado en copiar y pegar información sin realizar un análisis profundo del contenido. Esta práctica afecta el desarrollo del pensamiento crítico, la comprensión lectora y la construcción autónoma del conocimiento.

Aunque los estudiantes muestran interés y familiaridad con las herramientas tecnológicas, su uso no siempre está orientado al aprendizaje significativo, sino más bien a la obtención rápida de resultados. Esta situación evidencia una dependencia tecnológica que limita el proceso de reflexión, análisis y producción propia.

Como parte de las estrategias implementadas para contrarrestar esta problemática, se desarrolló una actividad pedagógica estructurada en tres fases:

1. Elaboración de un ensayo escrito a mano, con el propósito de fomentar la construcción de ideas propias, la lectura comprensiva y la redacción reflexiva.
2. Digitalización del ensayo, donde los estudiantes trasladaron su producción al formato digital.
3. Uso guiado de la Inteligencia Artificial, solicitando a la IA apoyo para revisar, corregir y sugerir mejoras en el contenido, identificando aspectos correctos e incorrectos.

Finalmente, los estudiantes debían analizar las sugerencias de la IA y tomar decisiones conscientes, seleccionando y ajustando su versión final antes de la entrega.

A pesar de esta intervención, se evidenció que algunos estudiantes continúan mostrando resistencia a realizar procesos de análisis profundo, prefiriendo depender completamente de la tecnología sin cuestionar la información generada.

3.2 Alternativas de solución a la problemática observada

Para mejorar el aprovechamiento de las tecnologías digitales y promover un uso más consciente de la Inteligencia Artificial en el entorno educativo, se proponen las siguientes alternativas:

- Fomentar el uso crítico de la IA, enseñando a los estudiantes a analizar, verificar y validar la información generada.
- Implementar actividades que combinen el trabajo manual y digital, promoviendo la producción de conocimiento propio antes del uso de herramientas tecnológicas.
- Desarrollar estrategias didácticas centradas en el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas.
- Capacitar a los estudiantes en el uso ético y responsable de la Inteligencia Artificial.
- Incorporar metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que exigen la aplicación real del conocimiento.
- Promover la evaluación formativa que valore el proceso de aprendizaje y no solo el resultado final.

Estas alternativas permitirán transformar el uso de la tecnología en una herramienta efectiva para el aprendizaje, evitando prácticas como el copiado y pegado, y fortaleciendo las competencias cognitivas y digitales de los estudiantes.

CONCLUSIONES

- La pasantía profesional permitió evidenciar que la integración de las tecnologías digitales en el proceso educativo es fundamental; sin embargo, su uso debe estar orientado a un aprendizaje significativo y no solo a la obtención rápida de información.
- Se identificó que los estudiantes tienden a utilizar la Inteligencia Artificial de forma limitada, recurriendo al copiado y pegado, lo que afecta el desarrollo del pensamiento crítico, la comprensión y la producción de conocimientos propios.
- La implementación de actividades como la elaboración de ensayos escritos a mano, su digitalización y posterior revisión con Inteligencia Artificial permitió orientar a los estudiantes hacia un uso más consciente, crítico y pedagógico de la tecnología.
- Se concluye que el proceso de enseñanza-aprendizaje en la actualidad requiere la aplicación de estrategias didácticas innovadoras, debido a que los estudiantes han cambiado su forma de aprender, influenciados por el entorno digital.
- Ya no es suficiente utilizar metodologías tradicionales; es necesario integrar recursos tecnológicos que capten el interés del estudiante, tales como juegos interactivos, plataformas digitales y actividades aplicadas a situaciones de la vida cotidiana, logrando así un aprendizaje más significativo y motivador.
- El uso adecuado de herramientas digitales, acompañado de estrategias activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, permite desarrollar competencias digitales, creatividad y autonomía en los estudiantes.
- Asimismo, se evidenció la importancia de brindar atención diferenciada a los estudiantes con necesidades educativas especiales, garantizando su inclusión y participación activa en el proceso educativo.

RECOMENDACIONES

- Promover el uso crítico, reflexivo y responsable de la Inteligencia Artificial, evitando su utilización únicamente como herramienta de copia, y fomentando la comprensión y análisis de la información.
- Implementar estrategias didácticas innovadoras que integren la tecnología de forma atractiva, como juegos interactivos, actividades digitales y proyectos aplicados a la vida cotidiana del estudiante.
- Diseñar actividades que combinen el trabajo manual y digital, permitiendo que el estudiante desarrolle sus ideas antes de apoyarse en herramientas tecnológicas.
- Fomentar metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que impulsen la participación, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas reales.
- Fortalecer la capacitación docente en el uso pedagógico de las tecnologías digitales y la Inteligencia Artificial.
- Brindar un acompañamiento más cercano a los estudiantes con necesidades educativas especiales, realizando adecuaciones pedagógicas que respondan a sus ritmos y estilos de aprendizaje.
- Promover el trabajo en equipo como estrategia inclusiva, ya que permite que los estudiantes pierdan el miedo, desarrollen confianza y mejoren su desempeño académico mediante la interacción con sus compañeros.
- Garantizar que las adecuaciones curriculares y metodológicas sean parte del proceso educativo, favoreciendo la equidad y el aprendizaje significativo para todos los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Area Moreira, M. (2018). *Tecnologías de la información y comunicación en educación*. Editorial Síntesis.

Cabero, J. (2020). *Tecnología educativa: Diseño, producción y evaluación de medios*. Alianza Editorial.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.a ed.). McGraw-Hill.

Salinas, J. (2019). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Universidad de las Islas Baleares.

UNESCO. (2021). *Tecnologías digitales e innovación educativa*. <https://www.unesco.org>

Siemens, G. (2014). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning.

Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.

ANEXOS

Anexo A

Institución donde se realizó la pasantía



Figura 3 Fachada del Instituto

Nota. Fuente: Fotografía tomada por la autora (2025). En la presente evidencia se observa la fachada principal del Instituto Fermín Naudeau (IFN), institución en la cual se desarrolló el proceso de pasantía.



Figura 4 Subdirector Instituto

Nota. Fuente: Fotografía tomada por la autora (2026). En la presente evidencia se observa un momento de interacción dentro de las instalaciones administrativas del Instituto Fermín Naudeau (IFN), específicamente en el área de subdirección, como parte del proceso de desarrollo de la pasantía.



Figura 5 Instituto Fermín Naudeau

Nota. Fuente: Fotografía tomada por la autora (2026). Instituto Fermín Naudeau (IFN) En la presente evidencia se observa una imagen representativa del Instituto Fermín Naudeau (IFN), institución donde se desarrolló el proceso de pasantía. La imagen muestra un espacio abierto dentro de las instalaciones del instituto, caracterizado por áreas verdes y elementos conmemorativos. En el centro se aprecia un monumento compuesto por un busto sobre una base de concreto, el cual forma parte del patrimonio institucional.

En la parte frontal de la estructura se distinguen placas conmemorativas, mientras que alrededor del monumento se observan árboles frondosos, áreas ajardinadas y el suelo cubierto parcialmente por hojas o flores caídas, lo que evidencia un entorno natural y cuidado.

Asimismo, se visualizan bancas ubicadas en los alrededores, lo que sugiere un espacio destinado al descanso y la convivencia dentro del campus educativo.



Figura 6 Tutor Industrial Instituto

Nota. Fuente: Fotografía tomada por la autora (2026) *Tutor Industrial Instituto Fermín Naudeau (IFN)*. En la presente evidencia se observa una actividad desarrollada dentro del Instituto Fermín Naudeau, en la cual se evidencia la interacción directa con el tutor industrial durante el proceso de pasantía.

Anexo B

Evidencias de Actividades desarrolladas:

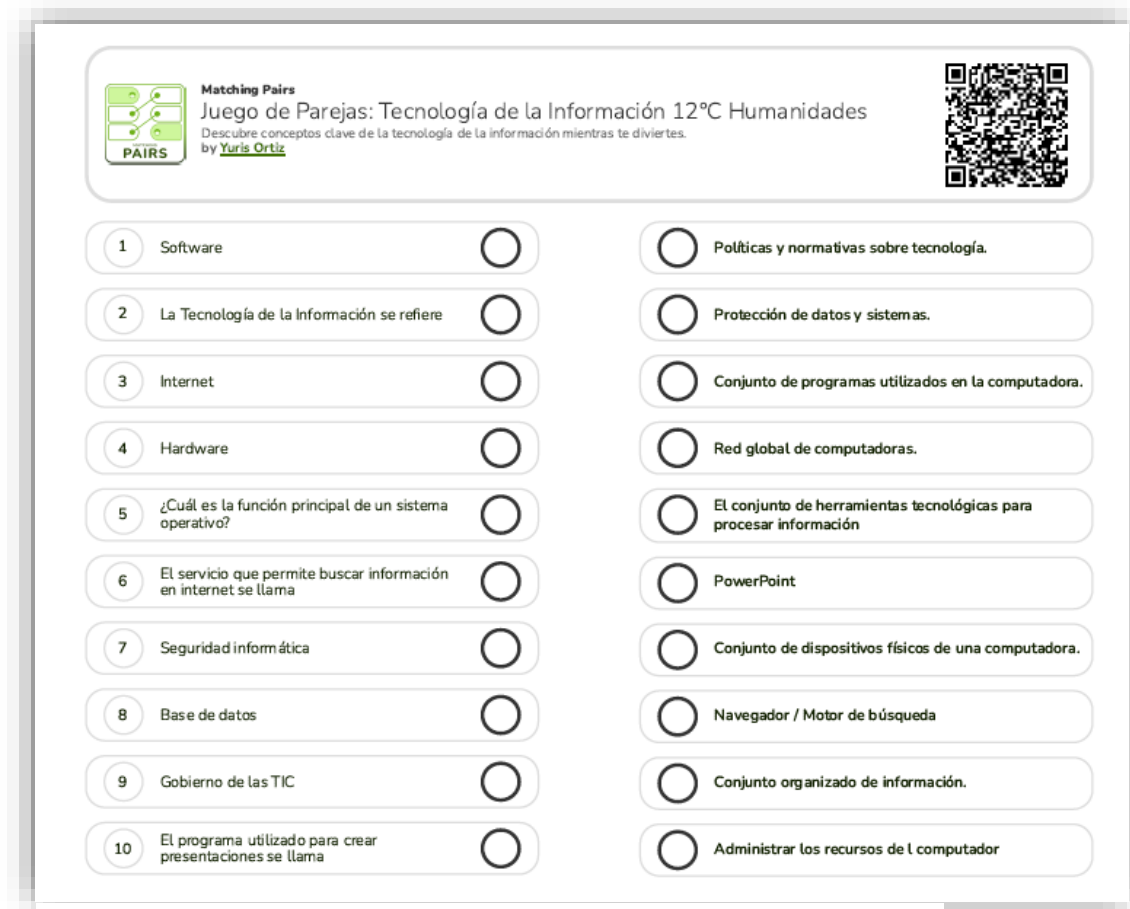


Figura 7 Actividad educaplay

Nota. Fuente: Captura de pantalla de la herramienta (2026). se observa el diseño e implementación de una actividad interactiva digital desarrollada mediante la plataforma Educaplay, titulada “*Juego de Parejas: Tecnología de la Información 12°C Humanidades*”, elaborada por el docente como recurso didáctico para reforzar contenidos de la asignatura.

Resultados del Top 10			
1	 Alejandra Abrego 9 de marzo de 2026	01:05 TIEMPO	100 PARTITURA
2	 Joab López 9 de marzo de 2026	01:30 TIEMPO	100 PARTITURA
3	 Alisson Avilés 9 de marzo de 2026	01:31 TIEMPO	95 PARTITURA
4	 Nathalie Torres 9 de marzo de 2026	02:01 TIEMPO	91 PARTITURA
5	 Maurielis Elizabeth 9 de marzo de 2026	02:23 TIEMPO	91 PARTITURA
6	 Nicole Córdoba 9 de marzo de 2026	01:23 TIEMPO	90 PARTITURA
7	 Zara Crosthwaite 9 de marzo de 2026	01:17 TIEMPO	65 PARTITURA
8	 Ruth Avila 9 de marzo de 2026	01:50 TIEMPO	38 PARTITURA

Figura 8 Resultados Actividad educaplay

Nota. Fuente: Captura de pantalla de la herramienta (2026). se muestran los resultados obtenidos por los estudiantes tras la realización de la actividad interactiva “*Juego de Parejas: Tecnología de la Información 12°C Humanidades*”, desarrollada mediante la plataforma Educaplay.

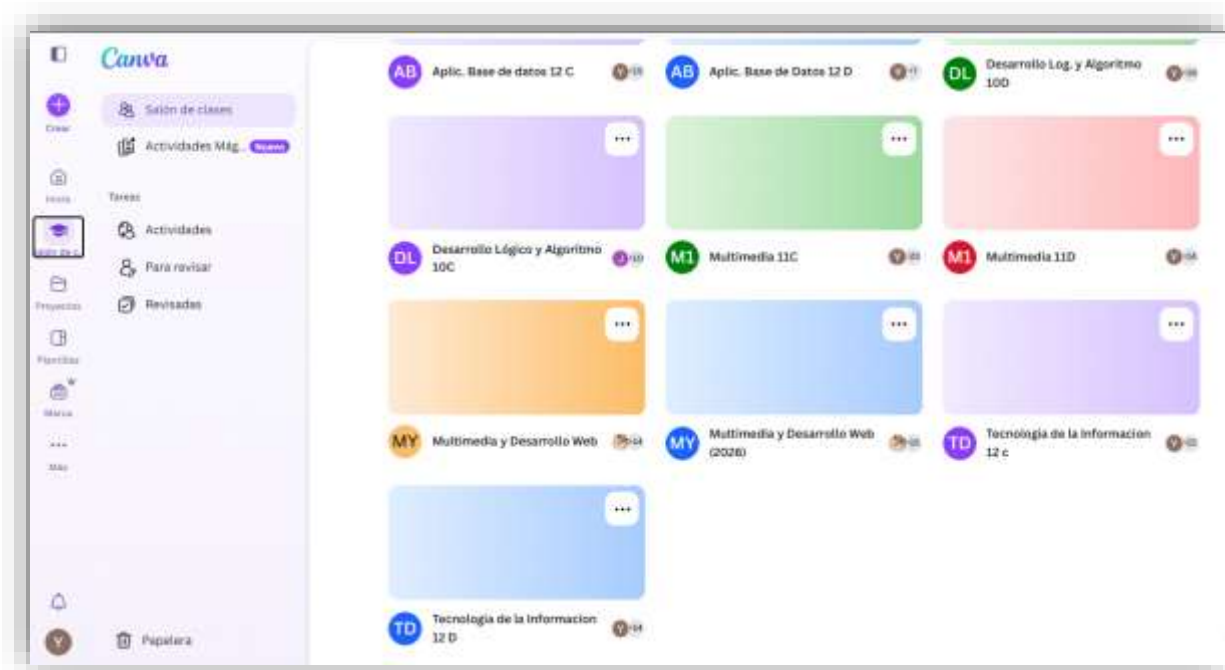


Figura 9 Herramienta Canva

Nota. Fuente: Captura de pantalla de la herramienta (2026).

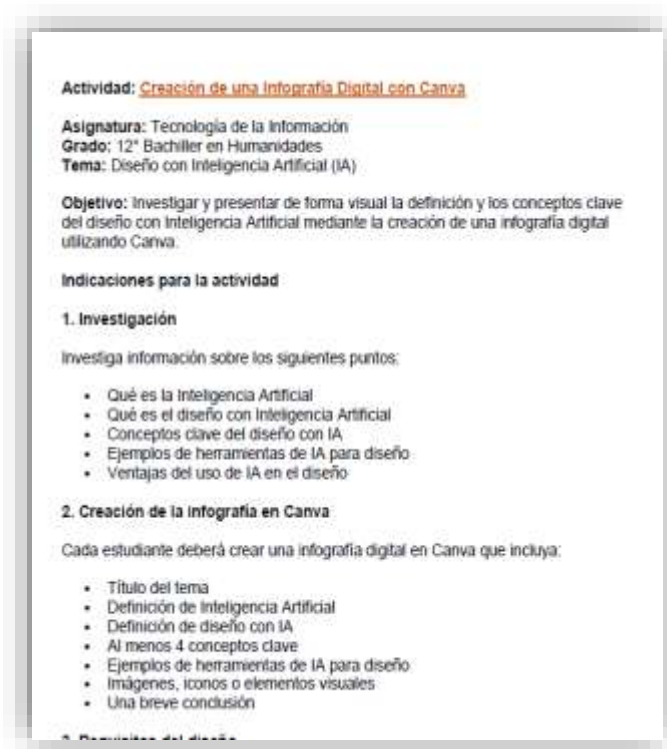


Figura 10 Indicaciones de la actividad

Nota. Fuente: Captura de pantalla (2026).



Figura 11 Evidencia de actividad trabajada

Nota. Fuente: Captura de pantalla de la herramienta Canva (2026).

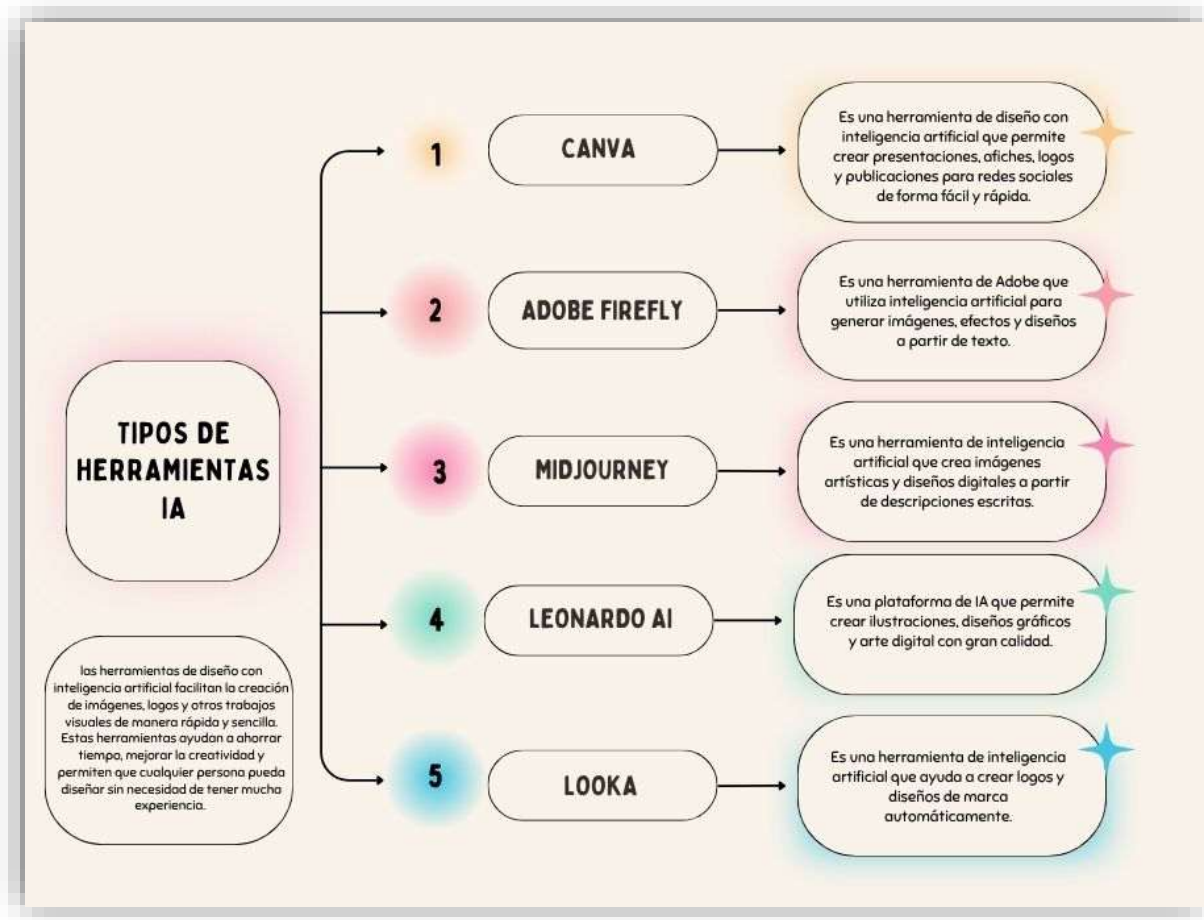


Figura 12 Actividad Mapa Conceptual

Nota. Fuente: Captura de pantalla de la herramienta Canva (2026). se observa la elaboración de un mapa conceptual digital desarrollado por los estudiantes mediante el uso de la herramienta Canva, con el objetivo de organizar y representar de manera visual los diferentes tipos de herramientas de inteligencia artificial utilizadas en el diseño digital.

Reto: “Batalla de IA: Canva vs Bing”

Objetivo:

Comparar cuál herramienta genera la mejor imagen según claridad, creatividad y coherencia.

Duración: 25–30 minutos

Trabajo: Equipos de 2–3 estudiantes

Cómo funciona el reto:

- ♦ **1. Mismo desafío para todos (5 min)**

Se les da un solo prompt para toda la clase:

Ejemplos:

- “Una escuela del futuro con tecnología avanzada”
- “Un negocio moderno organizado con inteligencia artificial”
- “Un estudiante aprendiendo con IA en su comunidad”

- ♦ **2. División del equipo (10–15 min)**

Cada equipo hace lo siguiente:

- Estudiante 1 → usa Canva Magic Media
- Estudiante 2 → usa Bing Image Creator

- ✓ Ambos usan el mismo prompt
- ✓ Generan 1 imagen cada uno
- ✓ Pueden hacer 1 mejora o edición

- ♦ **3. Comparación interna (5 min)**

El equipo analiza:

- ¿Cuál imagen se entiende mejor?
- ¿Cuál es más creativa?
- ¿Cuál se ve más real o coherente?

Figura 13 Actividad Reto de IA

Nota. Fuente: Captura de pantalla de las Indicaciones de la actividad a realizar (2026). evidencia se muestra el diseño de una actividad didáctica innovadora denominada “Reto: Batalla de IA: Canva vs Bing”, implementada en el aula como estrategia para el aprendizaje activo mediante el uso de herramientas de inteligencia artificial aplicadas al diseño digital.

Figura 14 Canva Magic Media de IA



Nota. Fuente: Captura de pantalla (2026).
evidencia se observa el uso de la herramienta Canva Magic Media, una funcionalidad basada en inteligencia artificial que permite la generación de imágenes a partir de descripciones textuales (prompts). La imagen muestra el resultado obtenido por un equipo de estudiantes.

Nota. Fuente: Captura de pantalla (2026).
Evidencia se observa el uso de la herramienta Bing Image Creator, una plataforma basada en inteligencia artificial que permite generar imágenes a partir de descripciones textuales (*prompts*), empleada por los estudiantes durante la actividad didáctica

Figura 15 Bing Image Creator



Actividad: Ensayo Reflexivo (Escrito a Mano)

Tema: Generación y Edición de Imágenes por Inteligencia Artificial

Propósito

Desarrollar la capacidad de análisis, pensamiento crítico y expresión escrita a partir del estudio del uso de la inteligencia artificial en la generación de imágenes.

Instrucciones para el estudiante

A partir del documento proporcionado en clase, redacta un **ensayo reflexivo escrito completamente a mano** en hojas de raya o hojas blancas.

Debes responder a la siguiente pregunta central:

¿La inteligencia artificial en el diseño gráfico es una herramienta que potencia la creatividad o que limita el trabajo humano?

Indicaciones obligatorias

Figura16 Indicaciones de Actividad a realizar

Nota. Fuente: Captura de pantalla (2026).

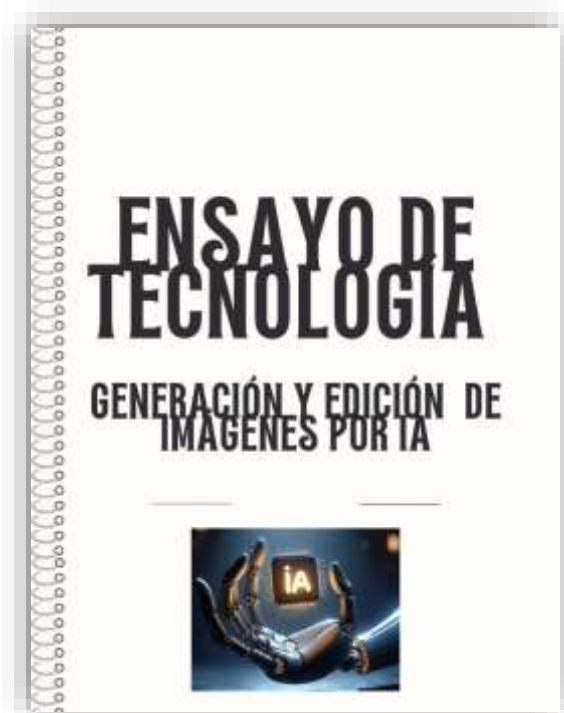


Figura 18 Ensayo



Figura 17 Actividad realizada del ensayo.



Actividad: Portafolio de Ensayo Visual **Fecha de entrega: 28 de abril 2026**

Tema: Generación y Edición de imágenes por Inteligencia Artificial

Propósito de la actividad

Desarrollar un ensayo visual sobre la generación y edición de imágenes por inteligencia artificial, integrando reflexión crítica, análisis visual y uso responsable de herramientas de IA para revisar, mejorar y enriquecer el contenido elaborado inicialmente de forma manuscrita.

Descripción general de la actividad

El estudiante elaborará primero un **ensayo escrito a mano** sobre el tema **"Generación y Edición de imágenes por Inteligencia Artificial"**. Posteriormente, revisará ese texto con apoyo de una herramienta de inteligencia artificial para detectar si necesita:

- agregar información relevante,
- eliminar ideas repetidas o poco claras,
- mejorar redacción,
- corregir errores ortográficos o gramaticales,
- fortalecer la coherencia y profundidad del análisis.

Finalmente, transformará su ensayo en un **portafolio de ensayo visual**, incorporando imágenes, ejemplos, comentarios críticos y una versión corregida del texto.

Objetivo de aprendizaje

Analizar críticamente la generación y edición de imágenes mediante inteligencia artificial, elaborando un portafolio visual que evidencie el proceso de escritura, revisión, corrección y presentación creativa de ideas.

Competencias que se favorecen

- Pensamiento crítico
- Escritura argumentativa
- Alfabetización digital
- Uso ético y reflexivo de la inteligencia artificial
- Comunicación visual
- Creatividad y organización de la información

Figura 19 Indicaciones de actividad

Nota. Fuente: Captura de pantalla 2026).

Figura 20 Actividad realizada portafolio digital

Nota. Fuente: Captura de pantalla 2026). se observa la elaboración de un portafolio digital de ensayo visual, desarrollado por los estudiantes como parte de las actividades de la asignatura de Tecnología de la Información, utilizando herramientas digitales de diseño.

La imagen corresponde a la portada del portafolio titulado *"Portafolio de ensayo visual"*, donde se integran diversos elementos gráficos y tipográficos que reflejan el enfoque creativo del trabajo.



Figura 21 Actividad de diseño Logo

Nota. Fuente: Imagen de actividad Canva 2026). En la presente evidencia se observa el resultado final del diseño del logotipo del emprendimiento, elaborado por los estudiantes utilizando la herramienta digital Canva, como parte del desarrollo de su proyecto de prototipo.

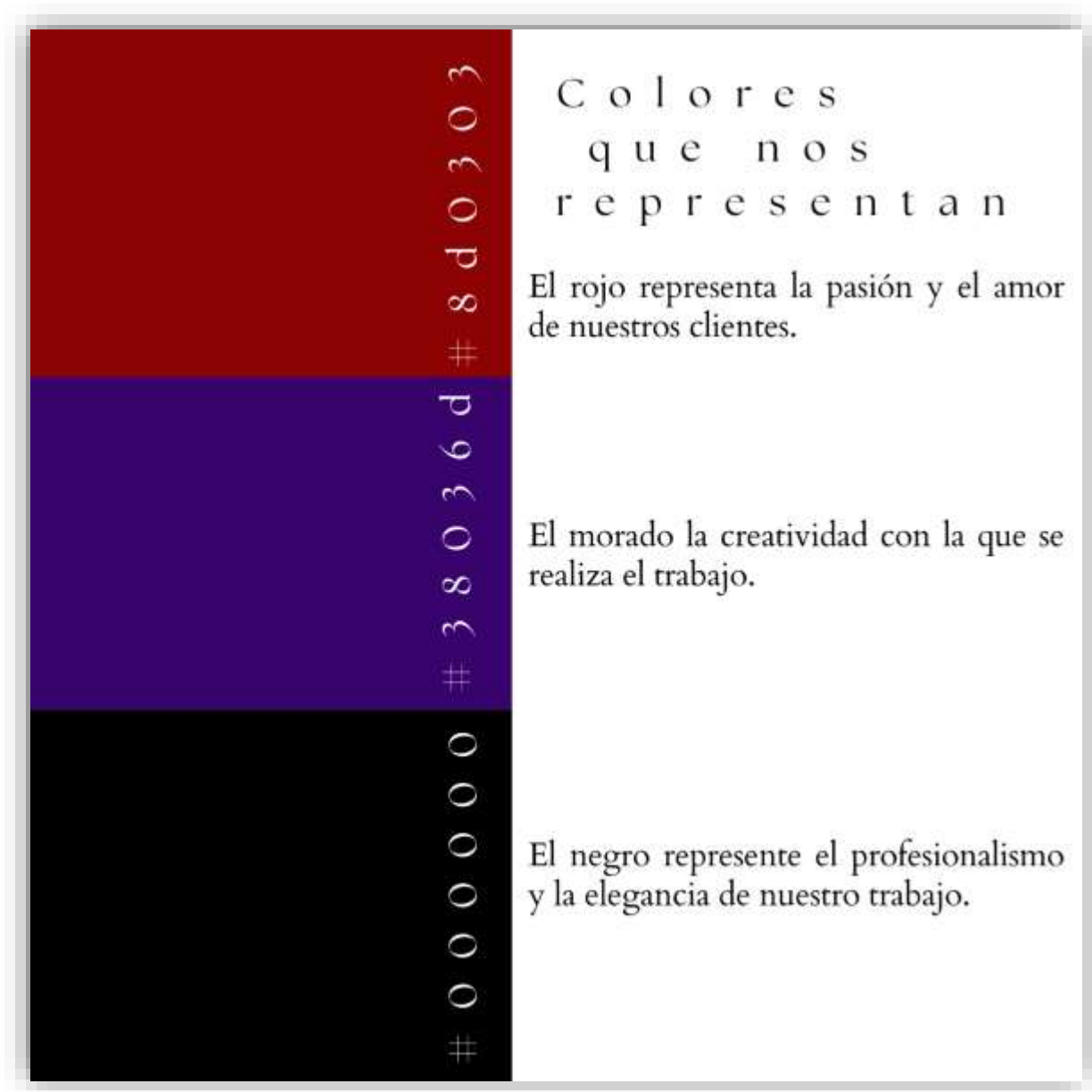


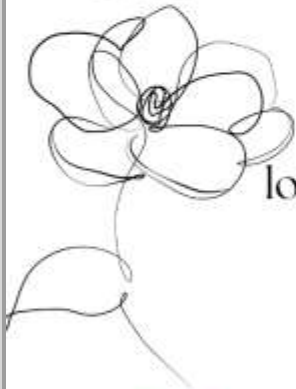
Figura 22 Colores visuales

Nota. Fuente: Imagen de actividad Canva 2026. La imagen presenta una composición titulada “Colores que nos representan”, en la cual se destacan tres colores principales acompañados de sus códigos y significados dentro del concepto del emprendimiento.

Acerca de nuestro Logo



Nuestro logo representa la feminidad, la creatividad, la elegancia, la delicadeza de una mujer, el arte hecho a mano, la dedicación, la belleza, el arte, enfocada en la personalización y la creatividad personal.



Estilo principal:

Elegante / Feminino / Artesanal

Se nota por: la tipografía cursiva fina, los trazos delicados, la composición suave, y los elementos decorativos.

Da una sensación de marca creativa y sofisticada.

Elegante artesanal con toque romántico y femenino moderno.



Figura 23 Representación del Logo

Nota. Fuente: Imagen de actividad Canva 2026). En la presente evidencia se observa el desarrollo del diseño del logotipo de un proyecto de emprendimiento, elaborado por los estudiantes mediante la herramienta digital Canva, la cual permite la creación de recursos gráficos de manera intuitiva y creativa.

La imagen presenta una composición visual titulada “*Acerca de nuestro Logo*”, en la cual los estudiantes explican el significado y los elementos que conforman su identidad gráfica.



Figura 24 Presentación de estudiantes

Nota. Fuente: Imagen de actividad Genially (2026).



Figura 25 Presentación Genially

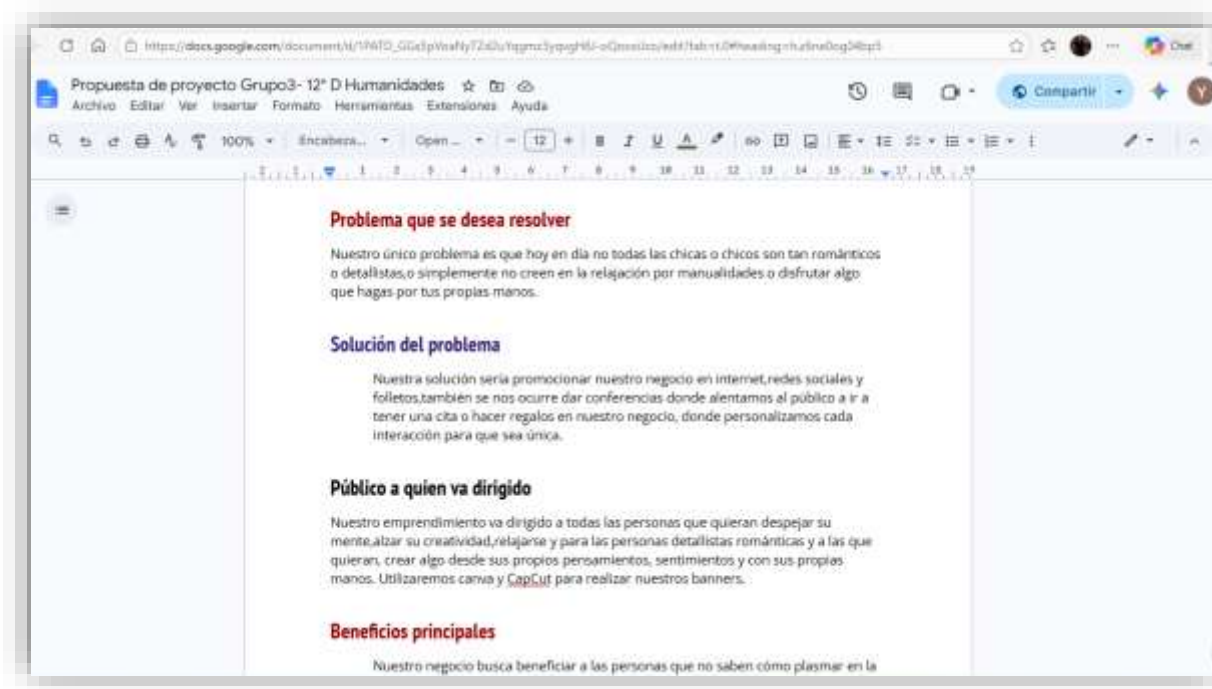


Figura 26 documento de google docs.

Nota. Fuente: Imagen de Google Docs. (2026). En la presente evidencia se muestra el desarrollo del documento digital del proyecto de emprendimiento, elaborado por los estudiantes utilizando la herramienta Google Docs, lo cual permitió la creación, edición y organización del contenido de manera colaborativa.

En la imagen se observa la estructura del documento titulada “*Propuesta de proyecto Grupo 3 - 12° D Humanidades*”, donde se destacan los principales apartados del proyecto



Figura 27 Presentación de actividad de prototipo de emprendimiento

Nota. Fuente: Imagen en el aula de clases 2026). En esta evidencia se observa el desarrollo de una presentación presencial por parte de un grupo de estudiantes, correspondiente a la exposición de su proyecto de prototipo de emprendimiento, realizado en el marco de la asignatura de Tecnología de la Información.

La actividad se llevó a cabo en un aula equipada con recursos tecnológicos, destacándose el uso de una pantalla digital interactiva, la cual facilitó la proyección del contenido visual diseñado por los estudiantes. Este recurso permitió una exposición más dinámica, clara y atractiva.

Durante la presentación, los estudiantes mostraron el diseño del logo de su emprendimiento, el cual constituye un elemento clave dentro de la identidad visual de su proyecto. El logo presentado incluye elementos gráficos y tipográficos que reflejan la propuesta del negocio, evidenciando el uso de herramientas digitales de diseño previamente trabajadas en clase.

Asimismo, esta actividad evidencia el desarrollo de competencias en:

- Diseño digital, mediante la creación de elementos gráficos como logotipos.

- Comunicación oral, al exponer y sustentar su proyecto frente al docente.
- Trabajo colaborativo, ya que el proyecto fue desarrollado en equipo.
- Uso de tecnologías educativas, al emplear herramientas digitales para la presentación.

El docente, por su parte, cumple un rol de orientador y evaluador, acompañando el proceso y brindando retroalimentación sobre los aspectos técnicos y creativos del diseño presentado.

Finalmente, esta experiencia permitió integrar conocimientos teóricos y prácticos, fomentando el aprendizaje significativo a través de la creación de proyectos reales, alineados con el enfoque de emprendimiento y el uso de TIC en la educación media.

RÚBRICA GENERAL DE EVALUACIÓN

Criterios de Evaluación	Excelente (10 pts.)	Bueno (7 pts.)	Regular (5 pts.)	Deficiente (2 pt)
Creatividad e innovación	Presenta ideas originales, innovadoras y creativas.	Presenta ideas interesantes.	Tiene poca creatividad.	Carece de creatividad.
Diseño visual e identidad gráfica	Excelente uso de logo, colores, tipografía y organización visual.	Diseño atractivo y organizado.	Diseño básico con errores.	Diseño desordenado o incompleto.
Documento escrito	Información clara, bien redactada, organizada y completa. Incluye análisis del problema y solución.	Contenido correcto y organizado.	Información limitada o poco clara.	Documento incompleto o incorrecto.
Uso de herramientas digitales	Excelente dominio de Canva, Genially, Google Docs u otras herramientas digitales. Incluye multimedia e interactividad.	Buen uso de herramientas digitales.	Uso básico con algunos errores.	Presenta dificultades evidentes.
Contenido multimedia e interactividad	Usa correctamente imágenes, íconos, botones, enlaces y animaciones.	Usa varios recursos multimedia.	Usa pocos recursos multimedia.	No utiliza elementos interactivos.
Presentación oral y dominio del tema	Explican con seguridad, claridad y dominio total del tema. Todos participan.	Buena explicación y participación.	Participación limitada.	Desconocimiento evidente del tema.
Trabajo colaborativo y puntualidad	Excelente organización grupal y entrega puntual.	Buena coordinación y entrega adecuada.	Participación desigual o retrasos.	Mala organización o entrega incompleta.

TOTAL: /70 PUNTOS|

Figura 28 Rubrica de evaluación de prototipo de emprendimiento

Nota. Fuente: Imagen en esta evidencia se presenta la rúbrica general de evaluación utilizada para valorar los proyectos de prototipo de emprendimiento desarrollados por los estudiantes en la asignatura de Tecnología de la Información.