



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES DEL ARTE Y LA

COMUNICACIÓN

(INFORMÁTICA)

UNIDAD 3

Tema: Propuesta de catalogalización.

Asignatura: Gestión de la Tecnología Educativa.

Docente: Marlon González.

Nombre: Lilia Jhorleny Luzuriaga Merino.

Ariel Jose Infante Jumbo

Ciclo/Paralelo: 6 "A"

Período: Marzo – Agosto 2024

FICHA DE CATALOGACIÓN DEL RECURSO		
1. Título del recurso	Uso del Bienestar Digital	
2. Formato	HTML5	
3. Descripción	El recurso educativo digital está dirigido a los docentes con conocimientos necesarios para integrar efectivamente la tecnología en el aula, en donde se combinan aspectos teóricos y prácticos, además, el tema de uso responsable y bienestar digital nos ayuda a la adaptación de las necesidades que existen en las aulas implementando el uso de herramientas avanzadas, se trabaja través de actividades para que los docentes pueden entender y aplicar inmediatamente lo aprendido, con el objeto de innovar en su práctica profesional y enriquezcan la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes.	
4. Objetivos	Desarrollar competencias digitales responsables en los docentes, promoviendo el bienestar digital y el uso equilibrado de la tecnología tanto en su práctica profesional como en su vida personal.	
5. Conocimientos Previos	Uso del Bienestar Digital, es importante contar con conocimientos básicos sobre cómo gestionar y optimizar el tiempo que dedicamos a las tecnologías digitales, estos fundamentos ayudarán a promover un balance saludable entre la vida digital y la vida real.	
6. Autor/es	Lilia Jhorleny Luzuriaga Merino, Ariel Jose Infante Jumbo	
7. Año	2024	
8. Destinatarios	Docentes	
9. Asignatura/Tema	Gestionar el tiempo de manera equilibrada para evitar la fatiga y el agotamiento. Fomentar hábitos saludables en el uso de la tecnología.	
10. Idioma	Español	
11. Tipo de Licencia	Creative Commons: Reconocimiento - compartir igual 4.0	
12. Enlace URL		
Marque con una “X”		
13. Tipo de material	● Software educativo	x

	● Material didáctico digital	x
	● Objeto de aprendizaje	x