

INFORME FINAL

I. Datos generales del proyecto

- 1.1. **Código del proyecto:**
P8-005-2023
- 1.2. **Nombre del proyecto:**
Diseño y aplicación de recursos educativos digitales e interactivos para contenidos y evaluaciones de la clase Calidad Total AG-330.
- 1.3. **Modalidad de participación:**
Individual
- 1.4. **Nombre completo del autor:**
Samia Hilsaca Abudalle.
- 1.5. **Centro Regional:**
UNAH-TEC-DANLI
- 1.6. **Facultad:**
Ingeniería
- 1.7. **Departamento académico:**
Ingeniería agroindustrial
- 1.8. **Asignatura a la que está dirigido el proyecto:**
Calidad Total AG-330, para la carrera de Ingeniería Agroindustrial.
- 1.9. **Eje temático en el que se enmarca el proyecto:**
Innovación pedagógica y tecnológica.
- 1.10. **Línea temática en el que se enmarca el proyecto:**
Recursos educativos interactivos. Enfoque Educativo por competencias
- 1.11. **Fecha de inicio y finalización del proyecto:**
Del 28 de marzo al 15 de noviembre 2023

Diseño y aplicación de recursos educativos digitales e interactivos para contenidos y evaluaciones de la clase Calidad Total AG-330

II. Resumen

El objetivo general de los recursos educativos digitales e interactivos fue el de involucrar a los alumnos en sus aprendizajes logrando la concentración, el interés y el ánimo, y demostrar que lograron comprender y aplicar con más facilidad los conocimientos aprendidos de la Calidad Total a problemas reales, utilizando las nuevas herramientas pedagógicas, didácticas y tecnológicas como lo es Genially, y mejorando así las calificaciones.

La metodología que se implementó fue del el sistema SMART (por sus siglas en inglés) Específico (Specific), Medible (Measurable), Alcanzable (Attainable), Relevante (Relevant), Limitado en el tiempo (Time-bound); primero se les explicó a estudiantes cómo utiliza cada recurso, luego se les presentó el recurso para su aprendizaje que eran de dos tipos el tradicional y el nuevo recurso con interactivo Genially, y por último se les dio problemas reales que plantearán desafíos y ellos resolvieron con éxito, luego se midieron, se analizaron y documentaron los dos resultados sacando los siguientes resultados y conclusiones: si fue favorable y exitosa la implementación de Genially pues se logró un incremento en la comprensión y mejora en la aplicación de los conocimientos de asignatura a problemas reales y se logró un mejorar en 3.11% las calificaciones.

Palabras Claves: #Genially, #innovación, #pedagogía, #aprendizaje, #interactividad.

III. Introducción

Cuando se dio la clase de Calidad Total se identificó que había un problema pues más del 60% de los estudiantes de la asignatura Calidad Total AG-330, pasaban distraídos, desinteresados, desanimados sin interés de involucrarse con los contenidos y evaluaciones de la asignatura y por lo tanto más de la mitad resultaba con bajas calificaciones.

Se ayudó a los alumnos a corregir estas deficiencias en sus aprendizajes, ayudándoles a comprender la asignatura facilitándoles recursos educativos, digitales e interactivos de manera que resultó para ellos interesante, motivador, retador y que los alumnos puedan aplicar los conocimientos aprendidos a la vida real, es por eso por lo que se introdujo la aplicación de la herramienta pedagógica, didáctica y tecnológica Genially.

La metodología utilizada fue que primero se les hizo una prueba diagnóstica para ver en qué nivel estaban se diseñó presentaciones, imágenes interactivas, líneas de tiempo, galerías de imágenes e infografías, y evaluaciones mediante la gamificación, luego se les presentó las diferentes herramientas, y se les evalúa para dejar registrado la mejora que tuvieron.

Cuando un alumno está motivado en su aula de clase, está involucrado en los conocimientos

que se les están brindando, presta más atención y se interesa en los temas y contenidos de su aprendizaje, y su capacidad para aplicar lo aprendido a la vida real se vuelve más fluida, el estudiante se siente inteligente, recuerda lo aprendido en clase y quiere aplicarlo a la vida real, y esto fue el resultado de esta innovación educativa.

Este proyecto se desarrolló en la ciudad de Danlí el Paraíso, en UNAH-TEC-DANLI, en la asignatura de Calidad Total AG-330 para la carrera de Ingeniería Agroindustrial; desde el primer PAC del 2023 donde se diseñó el proyecto, en el segundo PAC se ejecutó el proyecto y el tercer PAC se dio los resultados.

Introduction

When the Total Quality class was taught, it was identified that there was a problem because more than 60% of the students of the Total Quality AG-330 subject were distracted, disinterested, discouraged with no interest in getting involved with the contents and evaluations of the subject and therefore more than half resulted with low grades.

Students were helped to correct these deficiencies in their learning, helping them to understand the subject by providing them with educational, digital, and interactive resources in a way that was interesting, motivating, challenging for them and that students can apply the knowledge learned to real life, that is why we introduced the application of the pedagogical tool, didactic and technological Genially the methodology used was that they were first given a diagnostic test, When a student is motivated in their classroom, is involved in the knowledge that is being given to them, pays more attention and is interested in the topics and contents of their learning, and their ability to apply what they have learned to real life becomes more fluid, the student feels intelligent, remembers what they learned in class and wants to apply it to real life, And this was the result of this educational innovation. This project was developed in the city of Danlí El Paraíso, at UNAH-TEC-DANLI, in the subject of Total Quality AG-330 for the career of Agroindustrial Engineering; from the first PAC of 2023 where the project was designed, in the second PAC the project was executed and the third PAC the results were given.

IV. Desarrollo del proyecto

La metodología utilizada fue enfoque educativo por competencias que significa enseñarles a desarrollar las destrezas para poder aplicar lo aprendido a la vida real. Se aplicó un modelo de enseñanza aprendizaje con recursos educativos interactivos y constructivista donde ellos iban descubriendo los contenidos y luego mediante ejercicios, casos prácticos practicaron lo visto en clases, entre otros y se les evaluaron sus conocimientos.

Es también en este modelo constructivista donde los estudiantes se hacen responsables y van construyendo su propio aprendizaje, descubriendo mediante la reflexión, inductiva, activa y participativa se adiestran enfocándose en la ejecución, la clase de Calidad Total se imparte de forma híbrida pues lo hacemos presencial pero toda actividad de asistencia, foros, subir tareas, cuestionarios se hacen por medio de la plataforma del campus virtual UNAH

Primero se seleccionaron los temas que convertimos en recursos educativos interactivos se seleccionaron seis temas del sílabo, los temas se seleccionaron en base a lo que más se les dificultaba a los alumnos, que es la teoría y la aplicación de los conocimientos a la realidad, luego se procedió a diseñar estos recursos en base a los objetivos de aprendizaje tanto de forma procedimental como conceptual y actitudinal, se utilizó la herramienta Genially para hacer el diseño de estos recursos, seguidamente se les hizo una prueba diagnóstica que es la línea base con lo que comparamos la mejora que hubo en ellos esta prueba diagnóstica es previa a la exposición a los alumnos a la innovación educativa, se les brindó las instrucciones de cómo utilizarlo los recursos para genera conocimiento, y seguidamente se les volvió a evaluar esta vez en base a logros de aprendizaje.

Genially es una aplicación en línea que permite a los docentes la creación de contenido gratis, fácil y rápido apoyando la educación, fue fundada en la ciudad de Córdoba a través de una StartUp compuesta por un equipo multidisciplinario de diseñadores, programadores, desarrolladores, biólogos, periodistas, publicistas e ingenieros (Diario de Córdoba, 2015).

Su principal objetivo consiste en la creación de contenidos interactivos para mejorar las labores de presentación, enseñanza, marketing y difusión. Genially se encuentra entre los mejores 100 puestos del ranking mundial Tools for Learning 2018.

Características de esta herramienta:

- ✓ Diversos moldes prefabricados adaptables.
- ✓ Una interfaz intuitiva que resulta muy sencilla de mecanizar.
- ✓ Infinitas versiones y adaptaciones.
- ✓ Permite el trabajo Cooperativo entre alumnos y docentes.
- ✓ Dispone de una comunidad de creadores que de manera periódica suben nuevos diseños y actualizaciones.
- ✓ Compatible con todos los ordenadores, ya que solo necesita conexión a Internet.
- ✓ Guardado automático en la nube no cabe la posibilidad de perder el trabajo realizado o de que las versiones de los estudiantes sean diferentes unas de otras.
- ✓ Permite que varios autores trabajen a la vez sobre la presentación y lo modifiquen gracias a su funcionamiento en línea.
- ✓ Dentro de su interfaz podemos encontrar de manera intuitiva las herramientas que necesitemos según el tipo de contenido a representar: desde presentaciones en vídeo, dosieres o mapas, hasta recursos didácticos, presentaciones de posterso Quiz.

Este sistema también brinda una gran oportunidad al profesor, ya que le insta a cambiarsu concepción de la enseñanza y el aprendizaje, dejando de ser el protagonista y guía a ser mediador en los procesos instructivos de sus alumnos (Durán & Flores, 2015, p. 07).

En palabras de Héctor Adrisana (2012, p. 21) “Los estudiantes más motivados aprenden con mayor rapidez y más frecuentemente”. De esta manera nosotros como catedráticos debemos de usar los conocimientos científicos y aplicarlos en nuestra aula de clases.

V. Resultados y/o hallazgos

- a. **Resultados tangibles o cuantitativos:** (ver anexos) se entregaron todos los productos que se diseñaron:
1. **Presentaciones interactivas usando Genially:** temas: conceptos importantes en calidad total: definición de calidad, necesidades de los clientes, competencias de una empresa, siete herramientas básicas de la calidad total, realizar control de calidad, aseguramiento de la calidad, planificar y gestión de la calidad, costos asociados a la calidad, impactos de una mala calidad.
 2. **Imagen interactiva usando Genially:** Tema diez pasos para lograr el ahorro usando calidad en tu negocio.
 3. **línea de tiempo usando Genially:** Tema evolución histórica de la calidad desde el año 2,150 A.C. hasta la década de los 90s.
 4. **Galería de imágenes usando Genially:** Tema diez errores que comenten los líderes en la calidad de una empresa.
 5. **Infografía usando Genially:** tema: áreas del proyecto Herramientas para medir la calidad.
 6. **Evaluación mediante la gamificación usando Genially:** todos los temas evaluados.
- b. **Resultados intangibles o cualitativos:** (ver anexos evidencias)
1. Los alumnos mostraron **mejoras en el Involucramiento** estudiantil en un 90% superando a lo proyectado en la propuesta del proyecto 80% por lo cual se toma como exitosa la innovación educativa, ellos se hicieron responsables de construir sus propios conceptos y aprendizajes, esto también se comprobó con las calificaciones de la asignatura comparando la prueba diagnóstica y la prueba acumulativa o exámenes parciales, también mediante entrevista a los estudiantes.
 2. También **mejoraron su concentración** estudiantil: el 90% de los estudiantes mostró concentración superando lo pronosticado en la propuesta del proyecto que era del 70%.

Con lo cual se concluye que la innovación fue exitosa, de hecho, estos fueron los comentarios de los alumnos en las encuestas de satisfacción de la implementación de los recursos educativos digitales e interactivos.

Los alumnos en el grupo de WhatsApp y en la encuesta de satisfacción:

- “me gusta con animación porque me dan más ganas de estudiar, se comprende mejor las ideas uno retiene más la información además de que nos divertimos”
- “uno le pone más entusiasmo al momento de empezar a leer, se hace más fácil, comprendo mejor y me distraje menos, la animación ayuda a recordar lo leído por más tiempo pues nuestro cerebro interpreta como importante y agradable la información”
- “opino iguales más fácil estudiar uno no tiende a aburrirse, es ventaja para nosotros poder estar más activos en clases, las clases no se vuelven

monótonas”

- “me gustan las presentaciones hacen los temas más a menos, más interesantes, no son aburridos y logran la retención de información que se facilite en gran manera”

3. Se **incrementó el interés por la clase**: el 90% de los estudiantes se interesó por los contenidos y evaluaciones de hecho aprendieron a aplicarlas a problemas reales, tal y como se había planificado, el 90% de los estudiantes mostró desarrollo de competencias y logros de aprendizaje: todos los alumnos destacaron en las respuestas de los ejercicios de estudio de casos, también al aplicar el análisis FODA a una empresa, cuando había que aplicar lo visto con la interacción a problemas reales los alumnos todos fueron excelentes.
4. **Mejora en los índices de aprobación**: en la encuesta de satisfacción había una pregunta abierta donde se preguntaba a los estudiantes su opinión sobre qué necesitaban como estudiantes para no distraerse, desinteresarse o desanimarse con respecto a la asignatura de calidad total. Estas fueron las respuestas:
 - Que haya más interacción con la clase, creo que es muy importante que la clase sea dinámica y participativa -clases interactivas, motivaciones como Genially.
 - Hasta el momento los contenidos de Genially hace más fácil poder concentrarse y poder captar con mayor facilidad la información.

c. Análisis o Reflexión de los resultados obtenidos:

1. Los recursos educativos, digitales, e interactivos resulto ser exitosa para el aprendizaje en todas sus formas; didáctica, pedagógica, y tecnológica, atrae la atención y el interés de los alumnos mejorando el involucramiento, concentración, intereses y mejora del ánimo de los alumnos, también para la aplicación de conceptos a la realidad desarrollo de destrezas como la comprensión, integración de la enseñanzainteractiva a la vida diaria, enseñanza activa y participativa, y como resultado las calificaciones se levantaron en un **3.11%**
2. Los recursos educativos, digitales e interactivos son una herramienta fácil de aprovechar, y ofrece un abanico de oportunidades como lo son: archivos, imágenes, videos, audios, mapas, enlaces externos etc., cuenta con banco de imágenes y también permite al docente subir imágenes prediseñadas o diseñadas por el docente, también permite una vez diseñado el recurso poderlo compartir de manera gratuita se los compartí también por WhatsApp, subirlo al campus virtual UNAH, lo que es una excelente ventaja. presentaciones, infografías y juegos educativos
3. En promedio las personas pasamos 5 horas conectados al celular, y es una ventaja que podemos aprovechar los alumnos están conectados cuando comparan contenido tradicional, libros impresos, documentos en PDF, les resulta aburrido, se distraen no les interesa, los alumnos desean según la prueba de

satisfacción que los docentes involucren estas nuevas herramientas y recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza aprendizaje.

4. Genially permitió enriquecer la participación y la estimulación con la interactividad.

VI. Conclusiones y recomendaciones

1. La implementación de los recursos educativos, digitales, e interactivos, demostró ser una excelente herramienta que permitió el involucramiento, mejora de la concentración, el interés por los temas de calidad total, y el ánimo en los alumnos mejoró respecto a los temas educativos; esta creación de recursos resulta motivadora pues las personas pasamos conectados y es una ventaja que debemos aprovechar pues en cualquier parte del mundo con solo descargar los contenidos podemos estudiar por lo que conviene actualizarse, los alumnos desean estos tipos de innovaciones tecnológicas y pedagógicas en sus procesos de enseñanza aprendizaje.
2. Se toma como exitosa la aplicación pues logró el objetivo general de esta implementación que era la de involucrar a los estudiantes en sus aprendizajes, que comprendieran y aprendieran a aplicar los contenidos y conocimientos a los problemas reales, el 90% de los estudiantes lo logro 6/7 (un estudiante abandono la clase y no presento el último examen, posiblemente sino hubiera abandonado este porcentaje seria mayor).
3. También hubo mejoría de las calificaciones de un 3.11% aplicando la herramienta y las calificaciones donde no se aplicó la herramienta.
4. A la hora de evaluar conocimiento aplicado a la realizad mejoraron los alumnos destacaron con estas nuevas habilidades y competencias.

Recomendaciones

1. Aconsejo a los maestros a unirse en grupo para pagar la versión Premium de Genially y subir de nivel de esta manera con una misma cuenta y contraseña pueden entre varios aprovechar los recursos sin que impacte en la economía docente, la versión Premium de Genially tiene demasiadas mejoras que la versión gratis no tiene.
2. Gracias al M.Sc. Alan Andrade, de la DIE-UNAH, el me proporciono un enlace para poder subir los recursos en formato HTML y seguir indicaciones específicas para subirlo, recomiendo a todo docente que vean este video para que no se les dificulte subir los contenidos como me paso a mí.

El link del video.

https://youtu.be/2zm_QSXqBMM Insertar la presentación en el aula virtual del campus UNAH – YouTube

VII. Referencias bibliográficas

- 1) Genially – Top Tools for Learning 2018, recuperado de: <https://www.toptools4learning.com>
- 2) Durán Gisbert, D., & Flores Coll, M. (2015). “Prácticas de tutoría entre iguales en universidades del Estado español y de Iberoamérica. REICE”. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación 13 (1), pp. 5-17.
- 3) Ardisana, E.F.H. (2012). “La motivación como sustento indispensable del aprendizaje en los estudiantes universitarios”. Pedagogía Universitaria, 17 (4), pp. 13-27.
- 4) Churches, A. (2009). “Taxonomía de Bloom para la era digital”. Eduteka. Recuperado, vol.11, pp. 1-13.
- 5) [Así puedes usar Genially como herramienta educativa en tus clases | Genially Blog](https://blog.genial.ly/guia-genially-educacion/)<https://blog.genial.ly/guia-genially-educacion/>
- 6) Diario de Córdoba (2015). “Nace en Córdoba Genial.ly, una herramienta que pretende revolucionar la comunicación y la educación”, recuperado de: https://www.diariocordoba.com/noticias/cordobalocal/nace-cordoba-genial-ly-herramientapretende-revolucionar-comunicacion-educacion_972555.html (26-05-2019).
- 7) Sacoto, D. H. P., & Encalada, S. C. O. (2021). Genial. ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 136-155.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217199>
- 8) Tapia-Machuca, R. L., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 29-48.
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/389/510>
- 9) Peña-Cabanas, A. M., & Fernández-Munín, M. C. (2017). Reseña de la aplicación: Genial.ly. Una herramienta en la nube para crear contenido dinámico e interactivo|| Review of the app: Genial. ly. A tool in the cloud to create dynamic and interactive content. *Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación*, 4(2), 154-157.
<https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2017.4.2.3194>

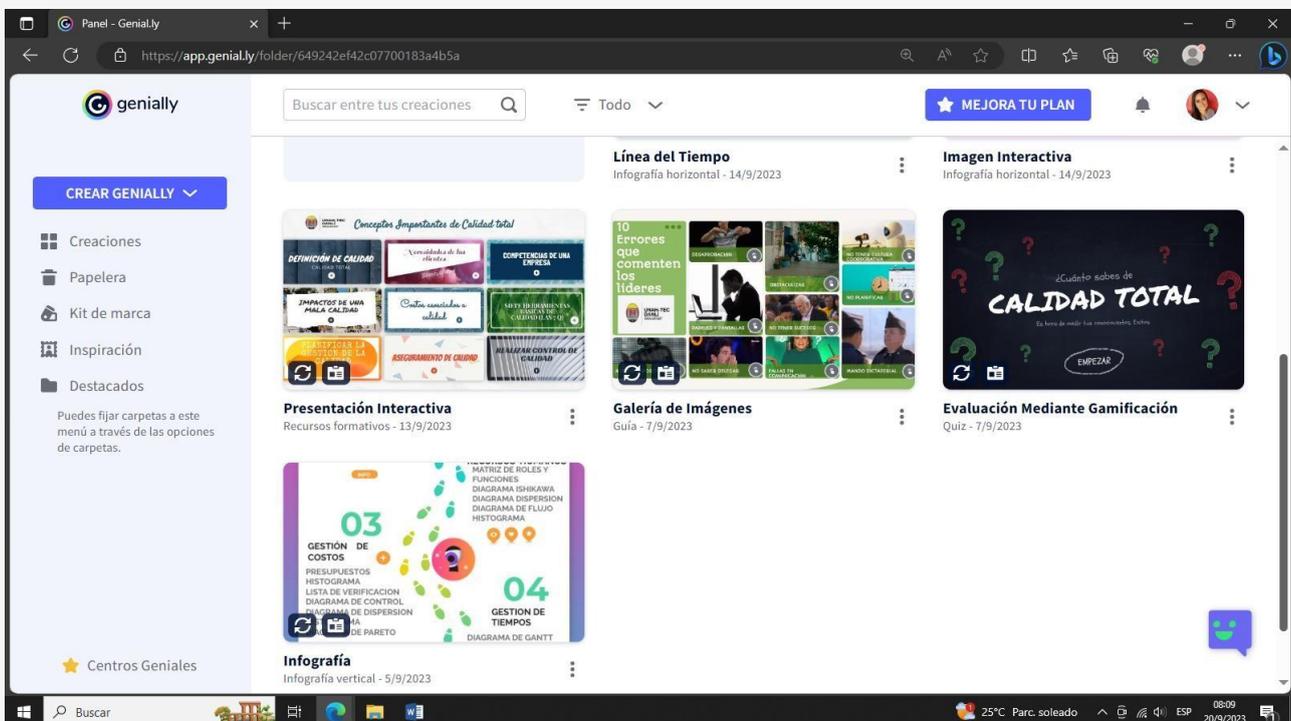
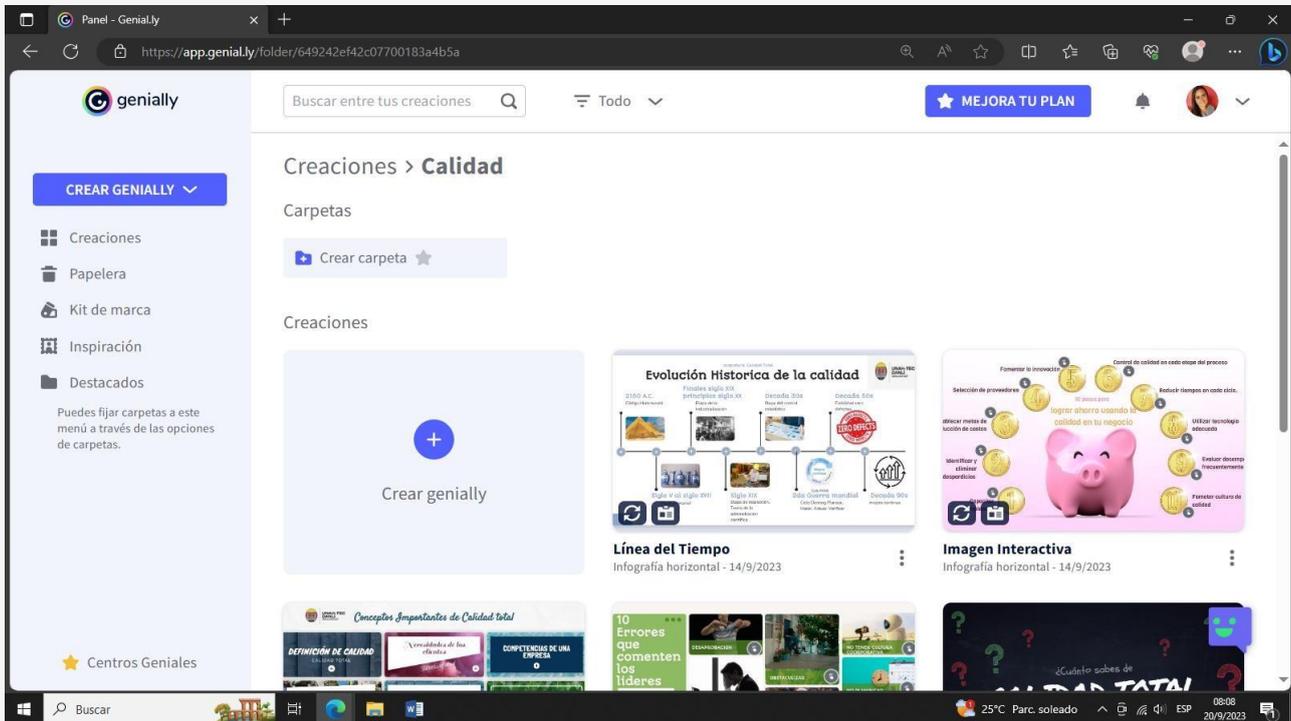
VIII. Anexos

- 1) **Links de Genially:** <https://app.genial.ly/folder/649242ef42c07700183a4b5a>
[Panel - Genial.ly](#)
(se muestran todas las carpetas)
- 2) **Link para la línea del tiempo:**
<https://app.genial.ly/editor/6490b7091260400019074297> Editor | [Línea del Tiempo \(genial.ly\)](#)
- 3) **Link Imagen interactiva:**
<https://app.genial.ly/editor/6501d752dd65ae00112824d1> Editor (genial.ly)
- 4) **Link Presentación Interactiva:**
<https://app.genial.ly/editor/64f7940d93d8be001841228e> Editor (genial.ly)
- 5) **Link Galería de Imágenes:**
<https://app.genial.ly/editor/64ed59a6e872340018d681eb> Editor (genial.ly)
- 6) **Link Evaluación mediante Gamificación:**
<https://app.genial.ly/editor/64af6a5488b18900199936f9> Editor | [Evaluación Mediante Gamificación \(genial.ly\)](#)
- 7) **Link Infografía:** <https://app.genial.ly/editor/64bc4b65f529860011161cdb> Editor | [Infografía \(genial.ly\)](#)
- 8) **Link Evaluación de satisfacción de uso de la herramienta Genially**
<https://forms.office.com/Pages/DesignPageV2.aspx?origin=NeoPortalPage&subpage=design&id=uVcFQ3x26UyuVpcXdaiXqDCkwuF-QKNFjydQOI9Gnn5UREIGT0k4T1NCTkxCQzRRTTNYVU5SS0xNNy4u>
[Encuesta de Evaluación de los aprendizajes \(office.com\)](#)
- 9) **Campus virtual UNAH de la clase de Calidad Total AG-330 donde se aplicaron lasherramientas diseñadas de Genially.**
<https://campusvirtual.unah.edu.hn/course/view.php?id=17767>
[Curso: 1100-CALIDAD TOTAL \(unah.edu.hn\)](#)

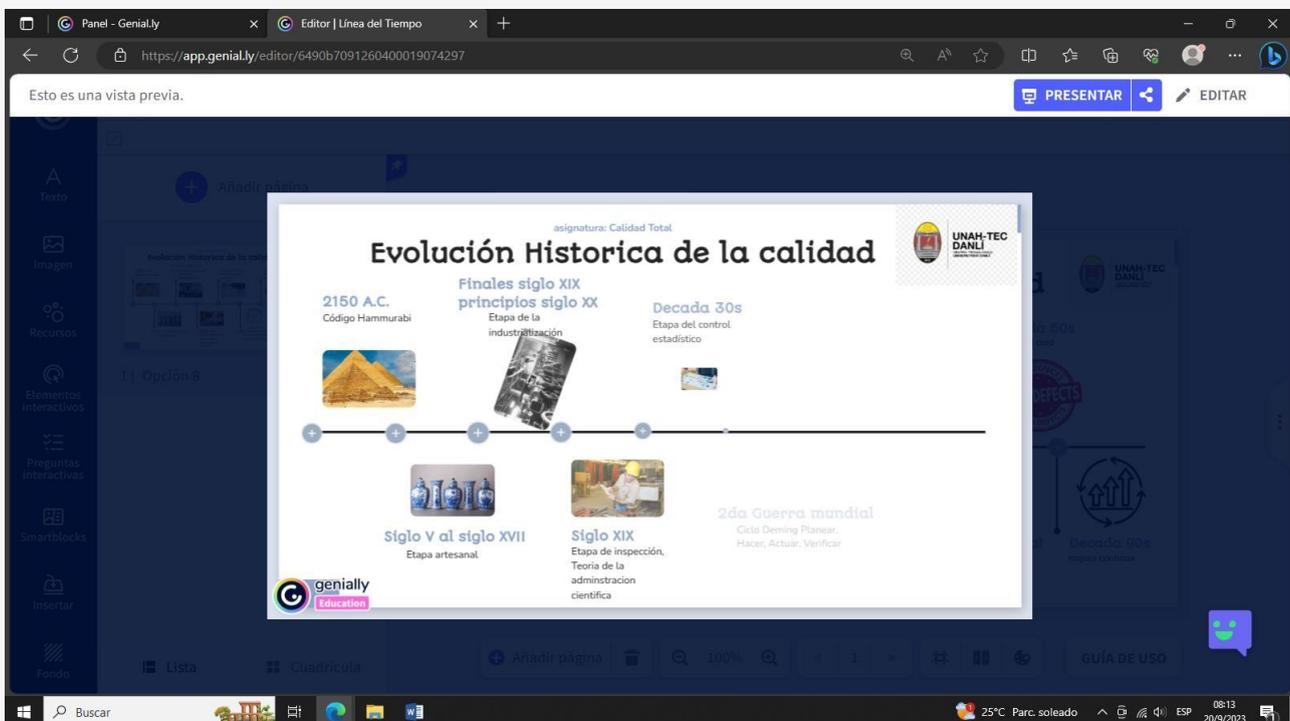
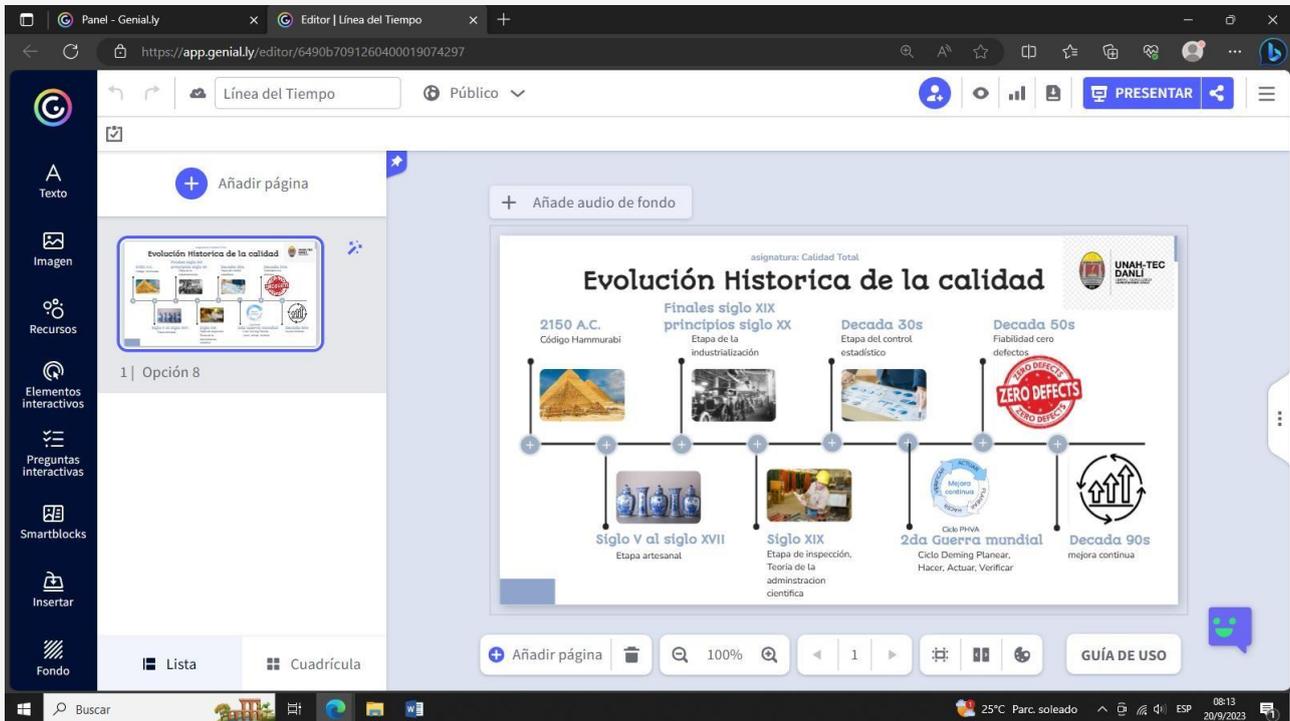
Contenido

1.	Página Principal de Genially, donde se hizo el diseño de todas las herramientas.	9
2.	Página Genially, Recurso: Línea del tiempo	10
3.	Página Genially, Recurso: Imagen Interactiva	11
4.	Página Genially, Recurso: Presentación Interactiva	12
5.	Página Genially, Recurso Galería de Imágenes:	14
6.	Página Genially, Recurso evaluación mediante la gamificación	16
7.	Página Genially, Recurso Infográfica	20
8.	Imágenes de los alumnos en su aula de clase aplicando las herramientas con Genially	21
9.	Campus virtual UNAH mostrando la implementación de las herramientas	22
10.	Calificaciones de los alumnos con herramienta Genially	29
11.	Calificación de alumnos estilo de aprendizaje tradicional	29
12.	Encuesta evaluación de los aprendizajes y satisfacción del programa Genially	31
13.	Respuestas de Encuesta evaluación de los aprendizajes y satisfacción Genially	33
14.	Capturas de pantalla de WhatsApp opinión sobre Genially	38
	38

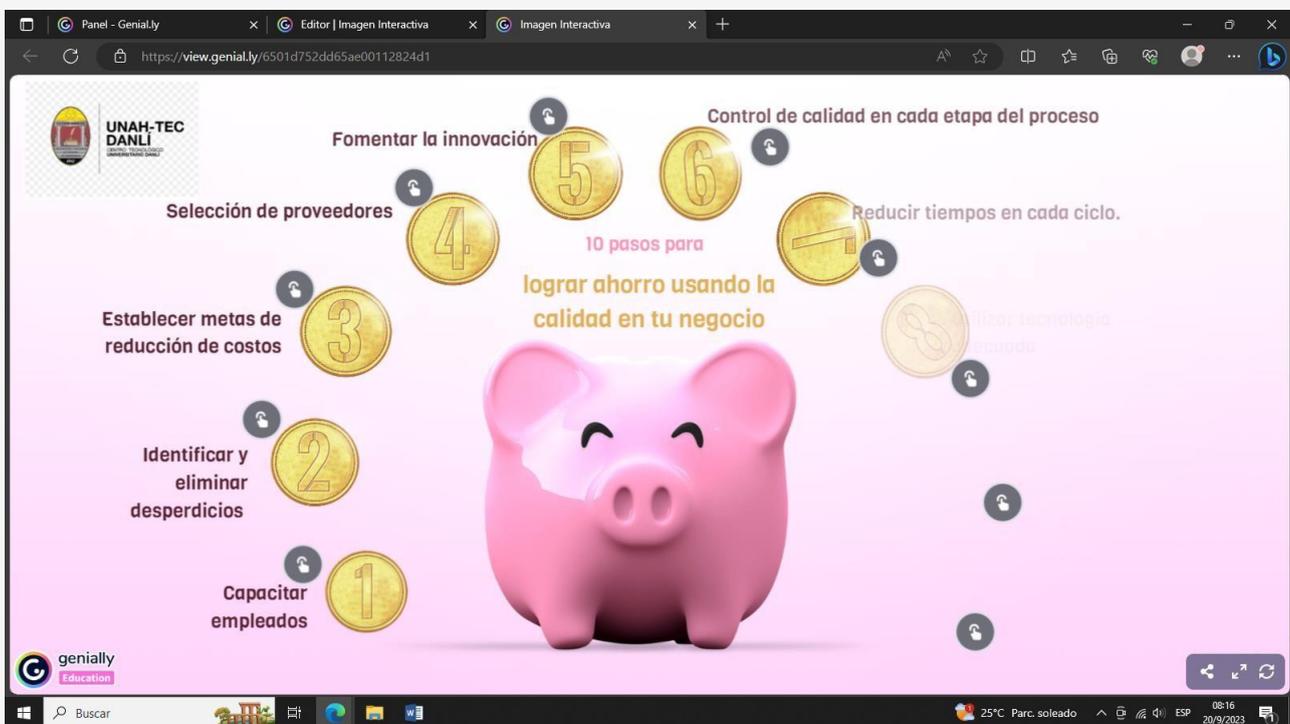
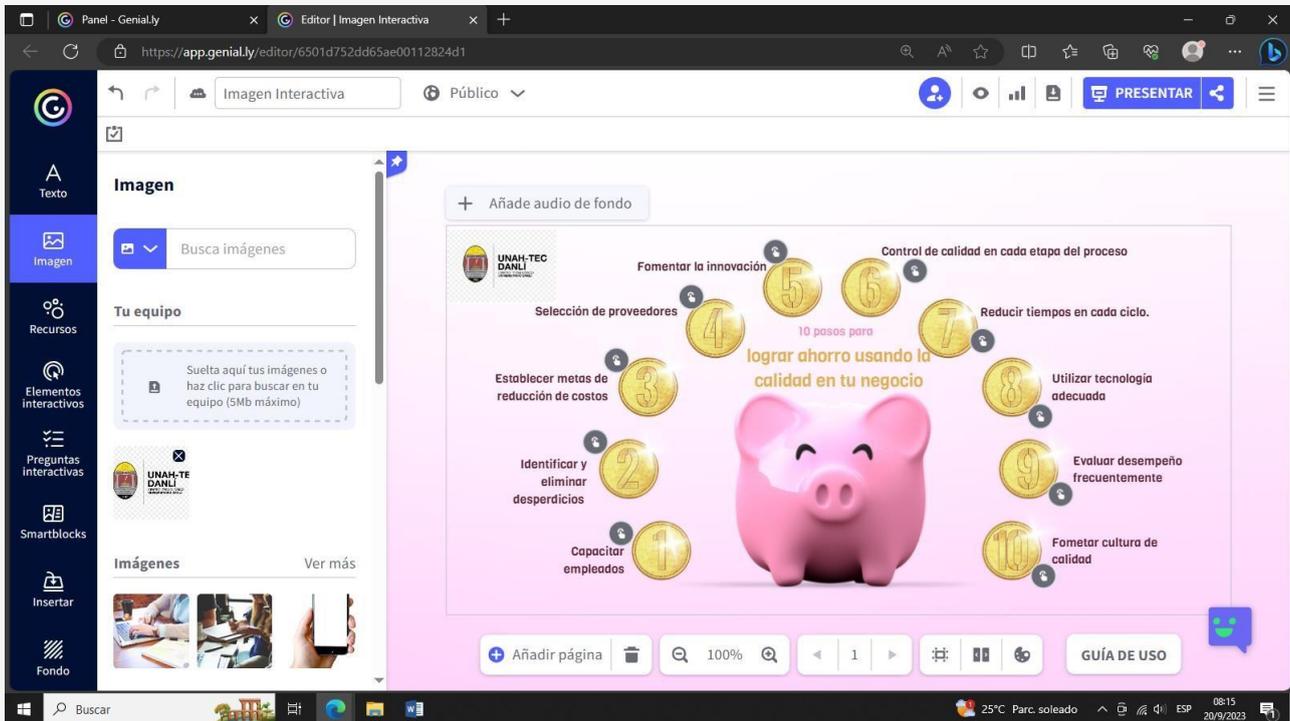
1. Página Principal de Genially, donde se hizo el diseño de todas las herramientas.



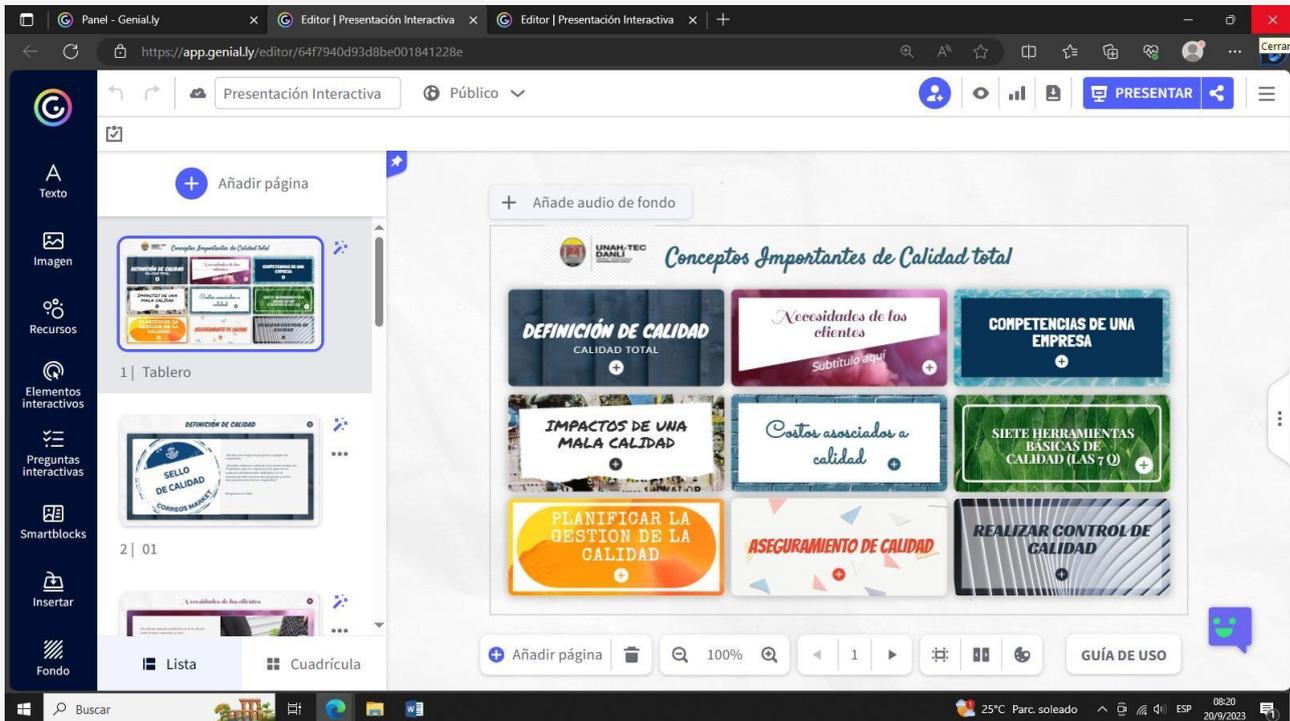
2. Página Genially, Recurso: Línea del tiempo



3. Página Genially, Recurso: Imagen Interactiva:



4. Página Genially, Recurso: Presentación Interactiva



Panel - Genial.ly | Editor | Presentación Interactiva | Presentación Interactiva | Editor | Presentación Interactiva

https://view.genial.ly/64f7940d93d8be001841228e

Necesidades de los clientes

Un cliente queda satisfecho si se le ofrece todo lo que esperaba y mas.

La satisfacción esta ligada a las expectativas generadas de acuerdo con:

- ✓Las necesidades
- ✓Los antecedentes
- ✓El precio
- ✓La publicidad
- ✓La tecnología

VENDÉ

genially Education

EUR/PEN +0.45%

08:22 20/9/2023

Panel - Genial.ly | Editor | Presentación Interactiva | Presentación Interactiva | Editor | Presentación Interactiva

https://view.genial.ly/64f7940d93d8be001841228e

Las 7 Herramientas basicas de la Calidad Total

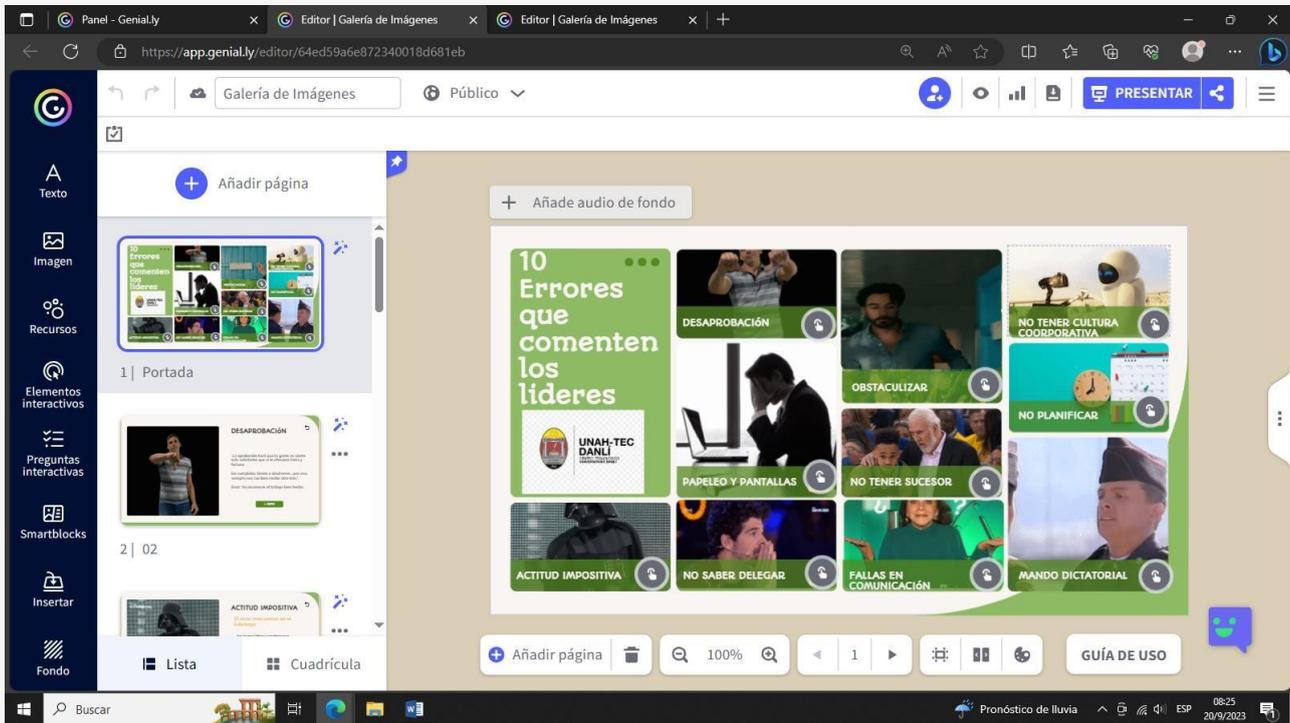
1. Diagrama de causa y efecto.
2. Diagrama de flujo.
3. Hoja de chequeo.
4. Diagrama de Pareto.
5. Histograma.
6. Diagrama de control.
7. Diagrama de dispersión.

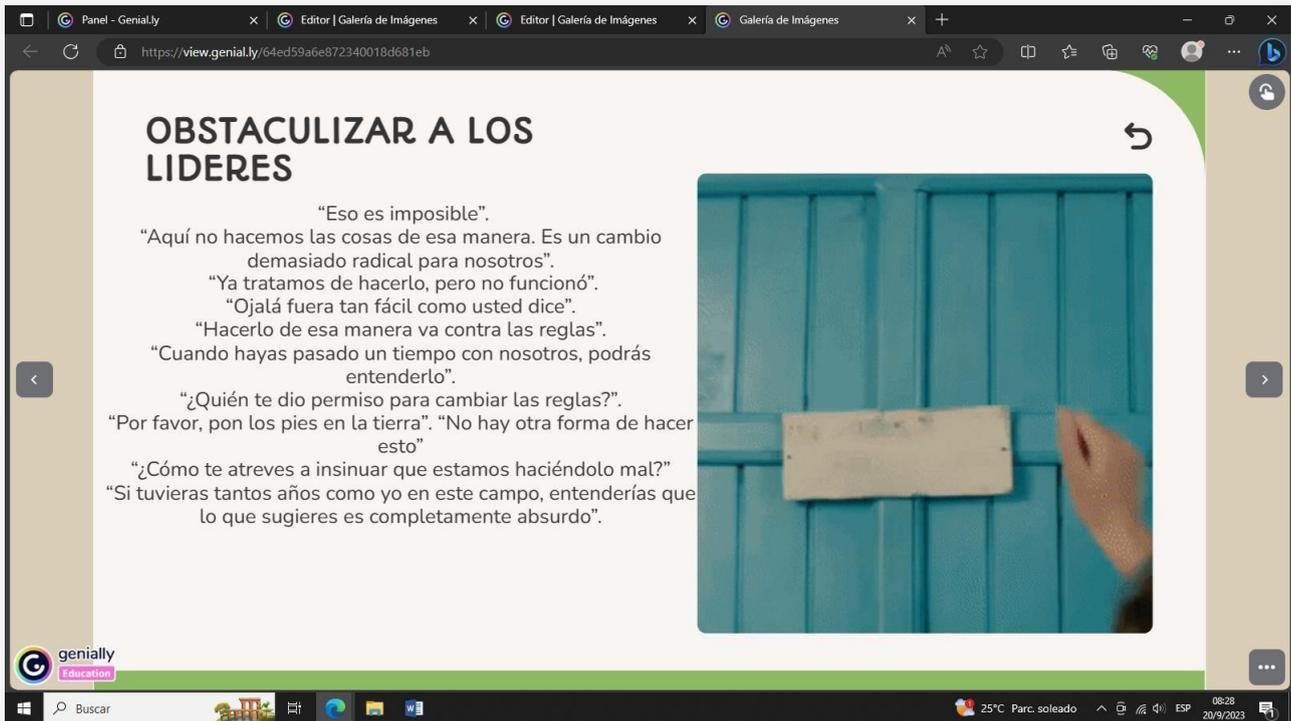
genially Education

25°C Parc. soleado

08:33 20/9/2023

5. Página Genially, Recurso Galería de Imágenes:





OBSTACULIZAR A LOS LIDERES

“Eso es imposible”.

“Aquí no hacemos las cosas de esa manera. Es un cambio demasiado radical para nosotros”.

“Ya tratamos de hacerlo, pero no funcionó”.

“Ojalá fuera tan fácil como usted dice”.

“Hacerlo de esa manera va contra las reglas”.

“Cuando hayas pasado un tiempo con nosotros, podrás entenderlo”.

“¿Quién te dio permiso para cambiar las reglas?”.

“Por favor, pon los pies en la tierra”. “No hay otra forma de hacer esto”

“¿Cómo te atreves a insinuar que estamos haciéndolo mal?”

“Si tuvieras tantos años como yo en este campo, entenderías que lo que sugieres es completamente absurdo”.




ACTITUD IMPOSITIVA

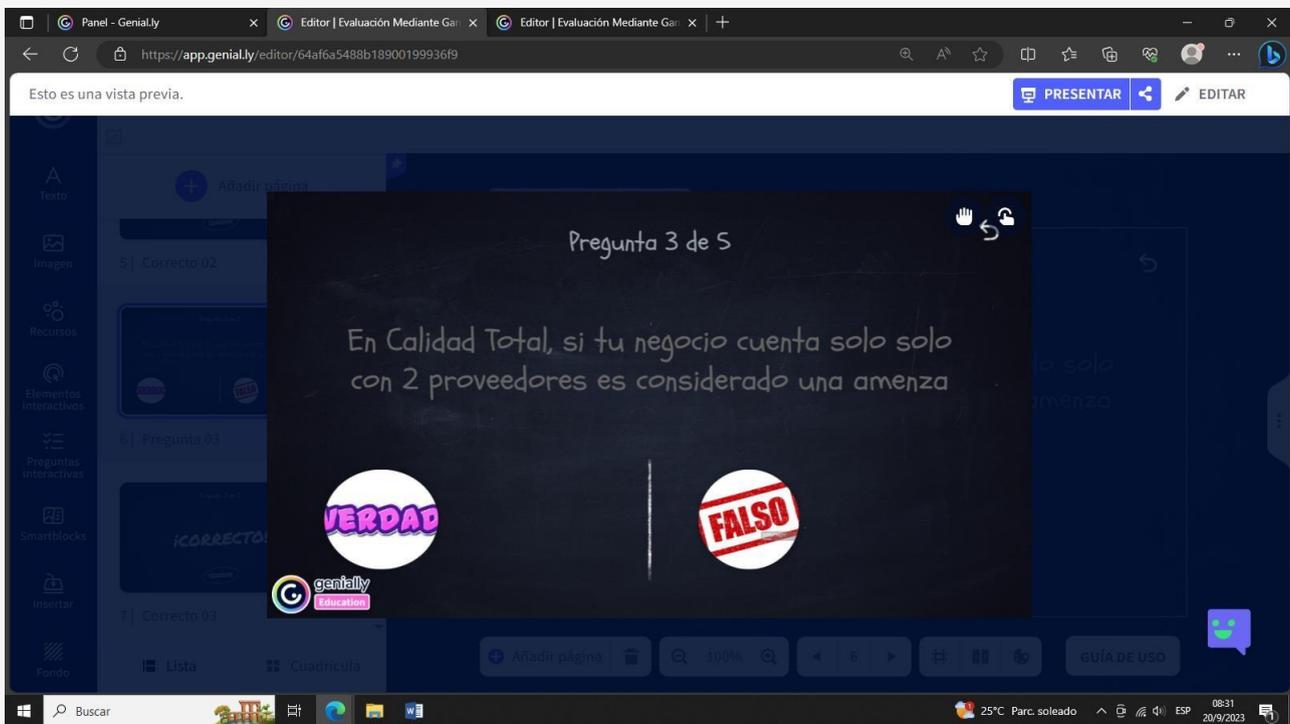
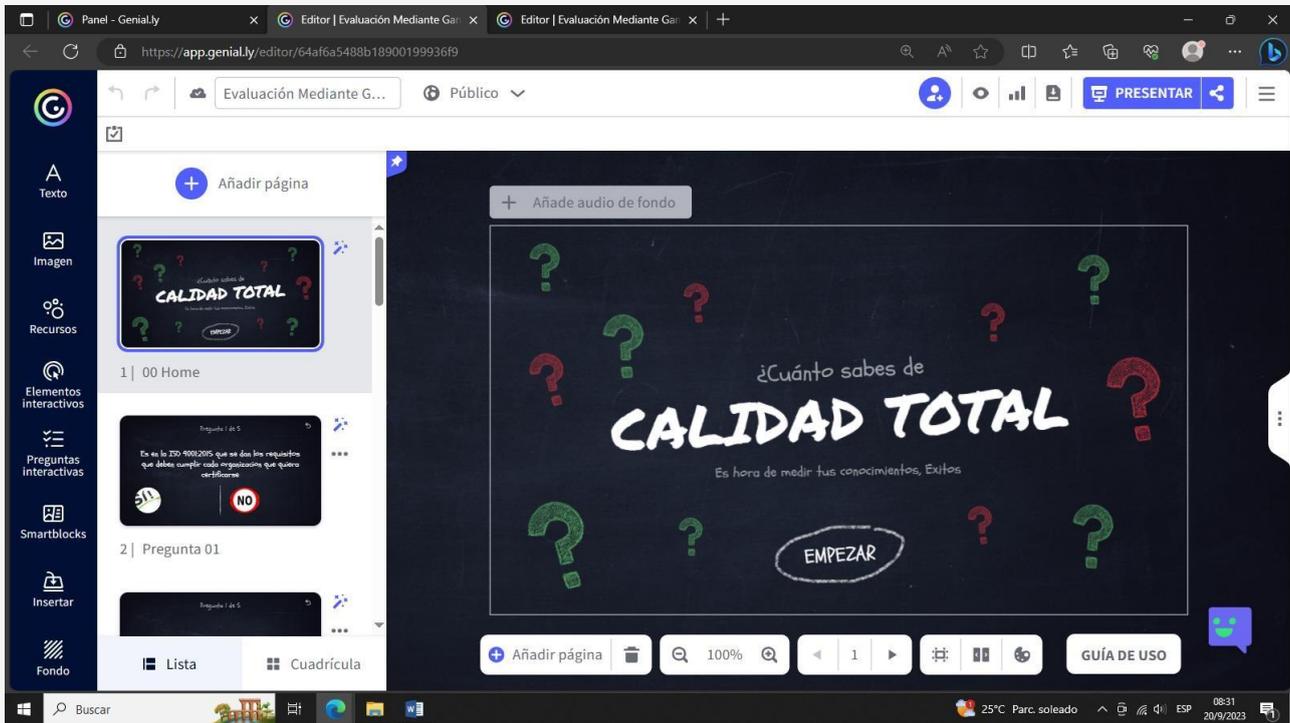
El error mas comun en el liderazgo

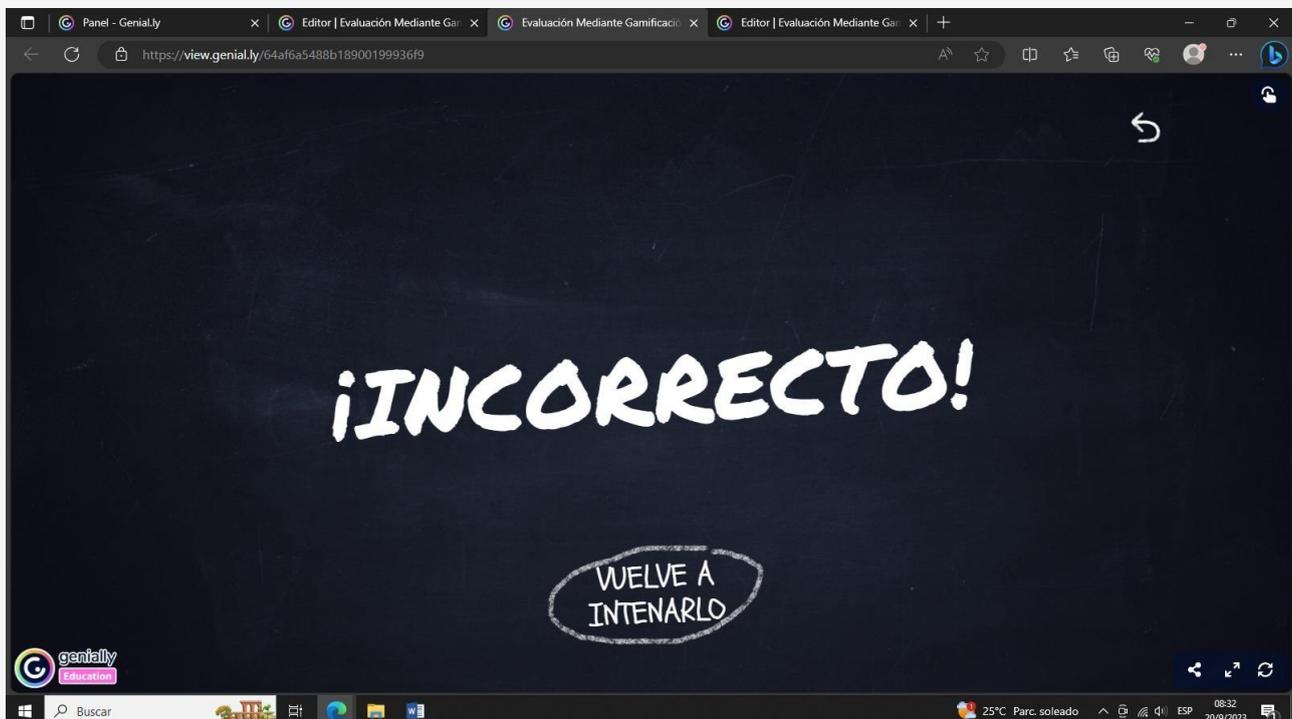
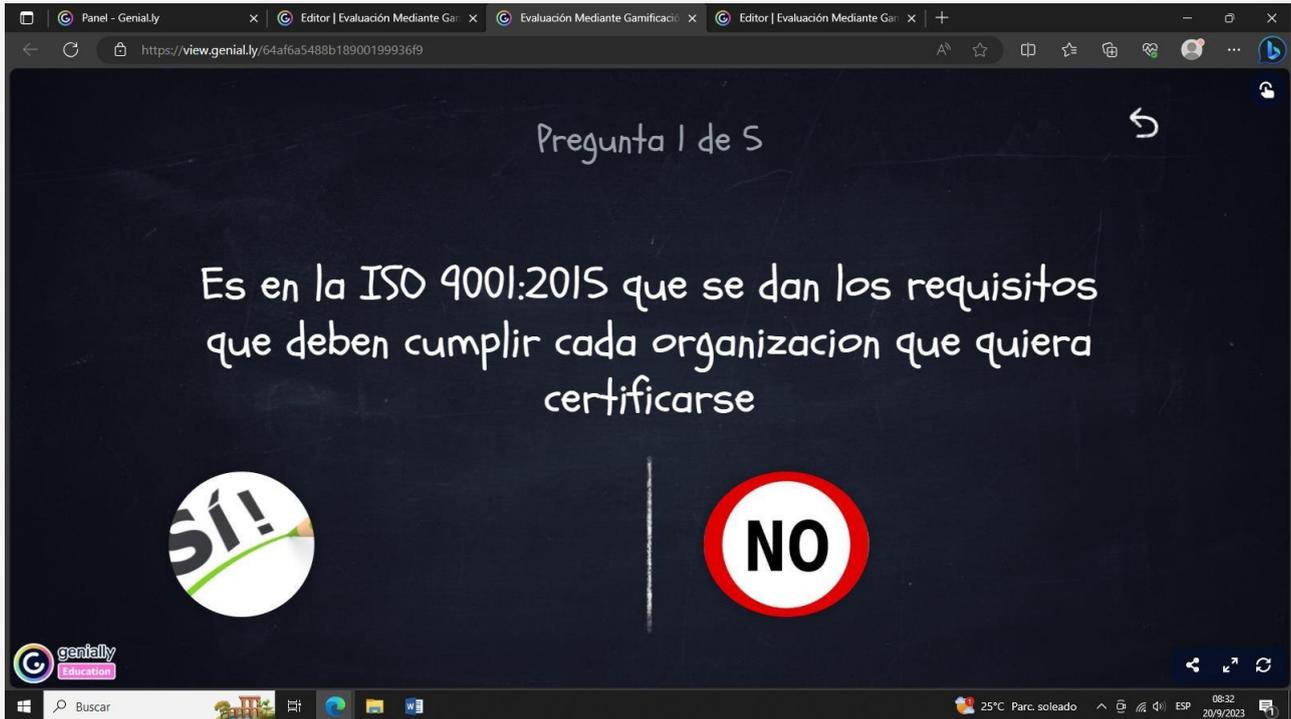
Los buenos líderes consideran que están en la base de una pirámide invertida: Inspiran pensar en plural, en “nosotros” en lugar de “yo, yo, yo”

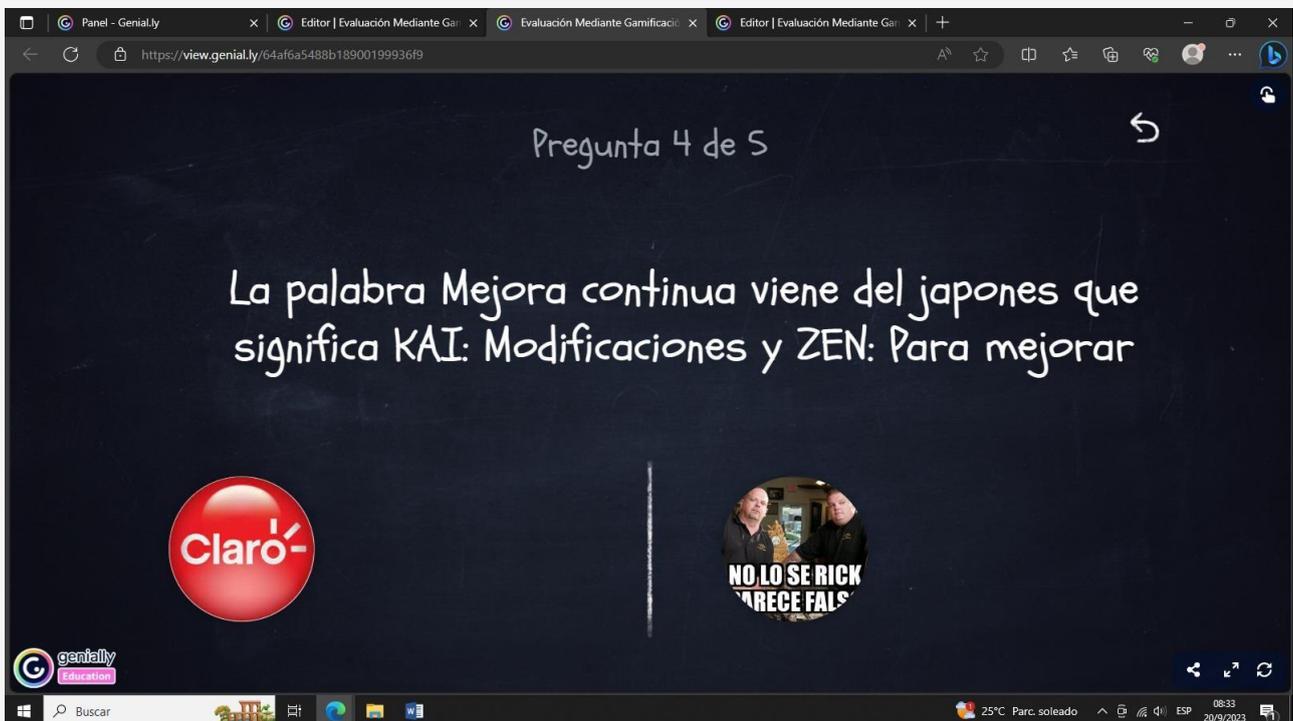
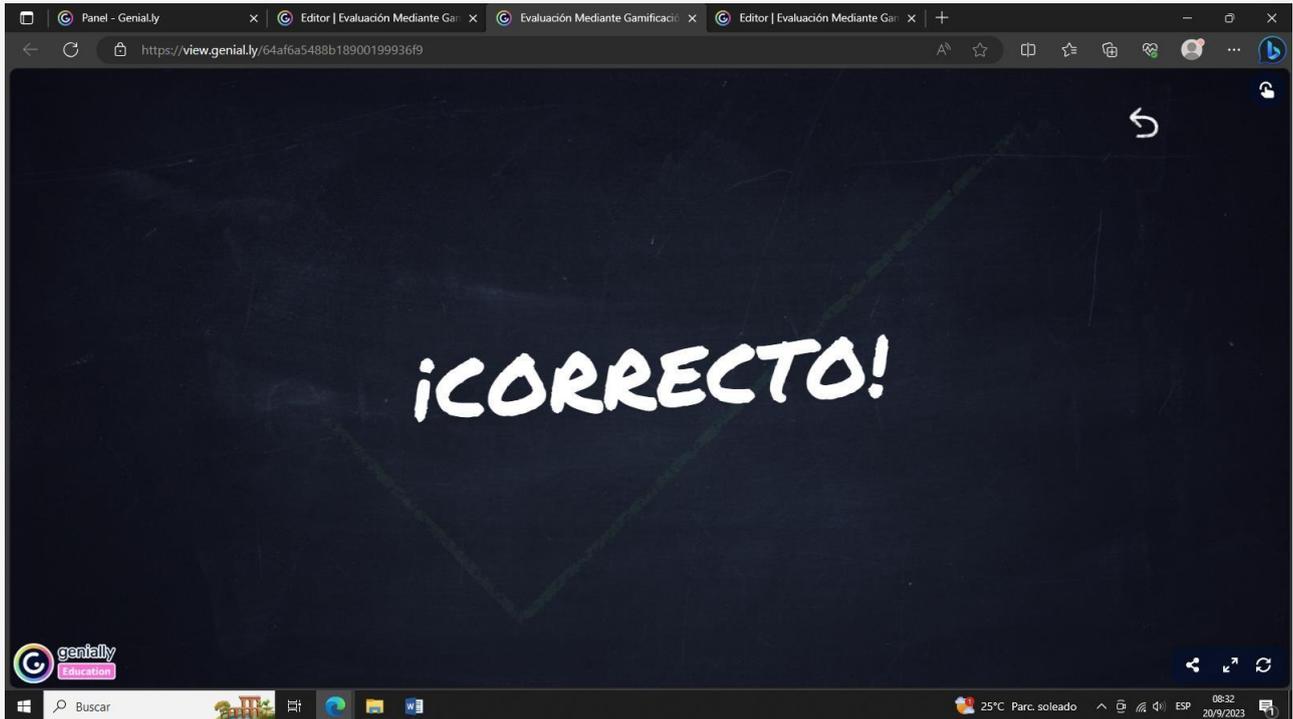
[+ INFO](#)

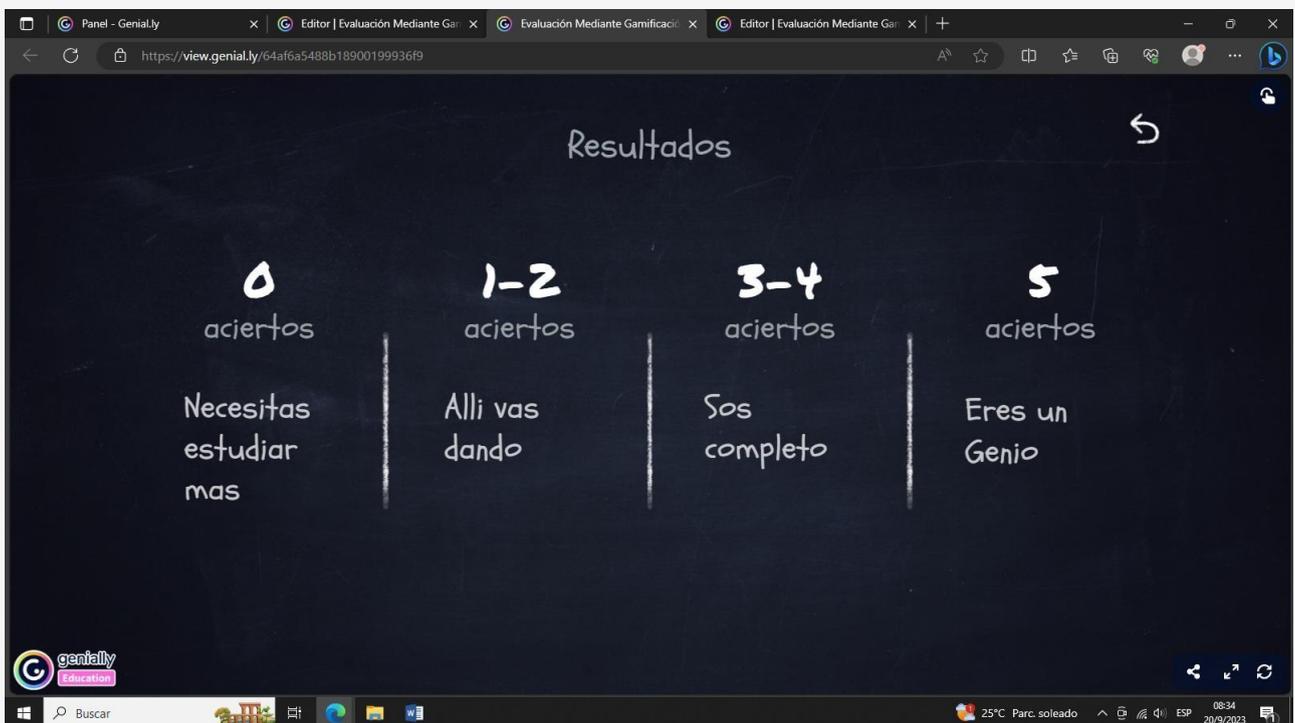
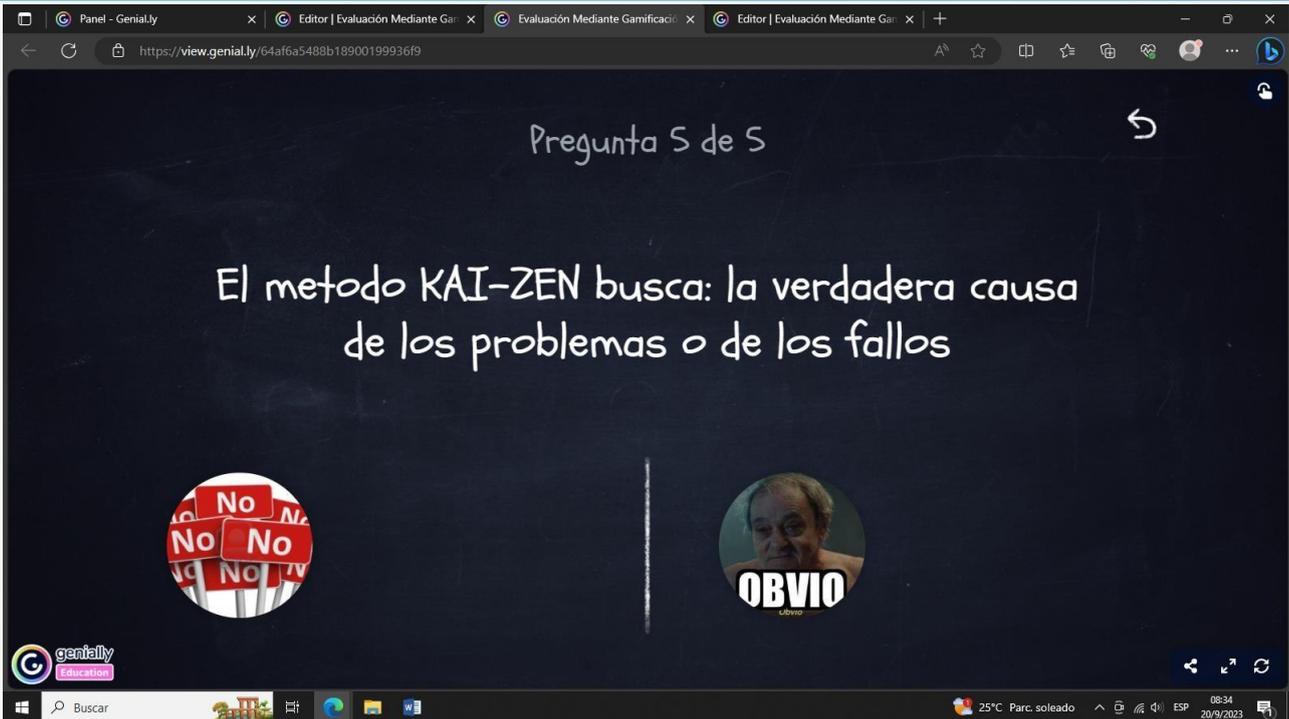


6. Página Genially, Recurso evaluación mediante la gamificación:

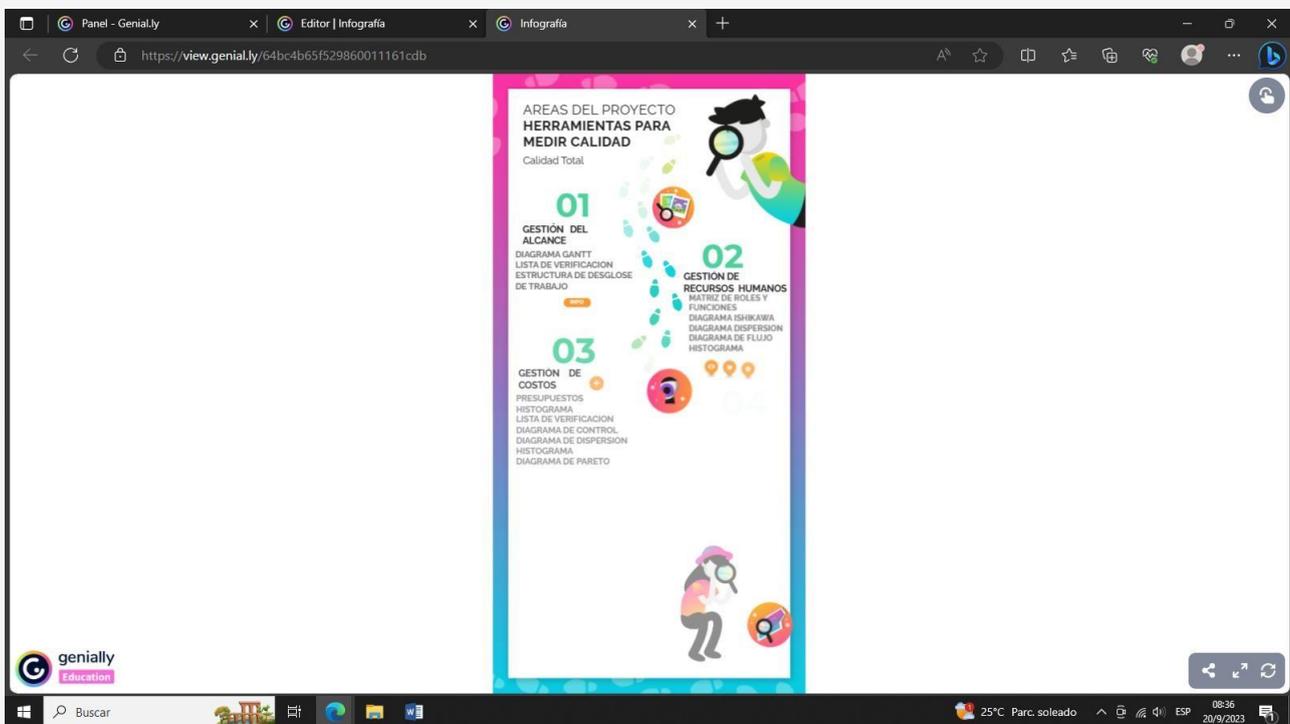
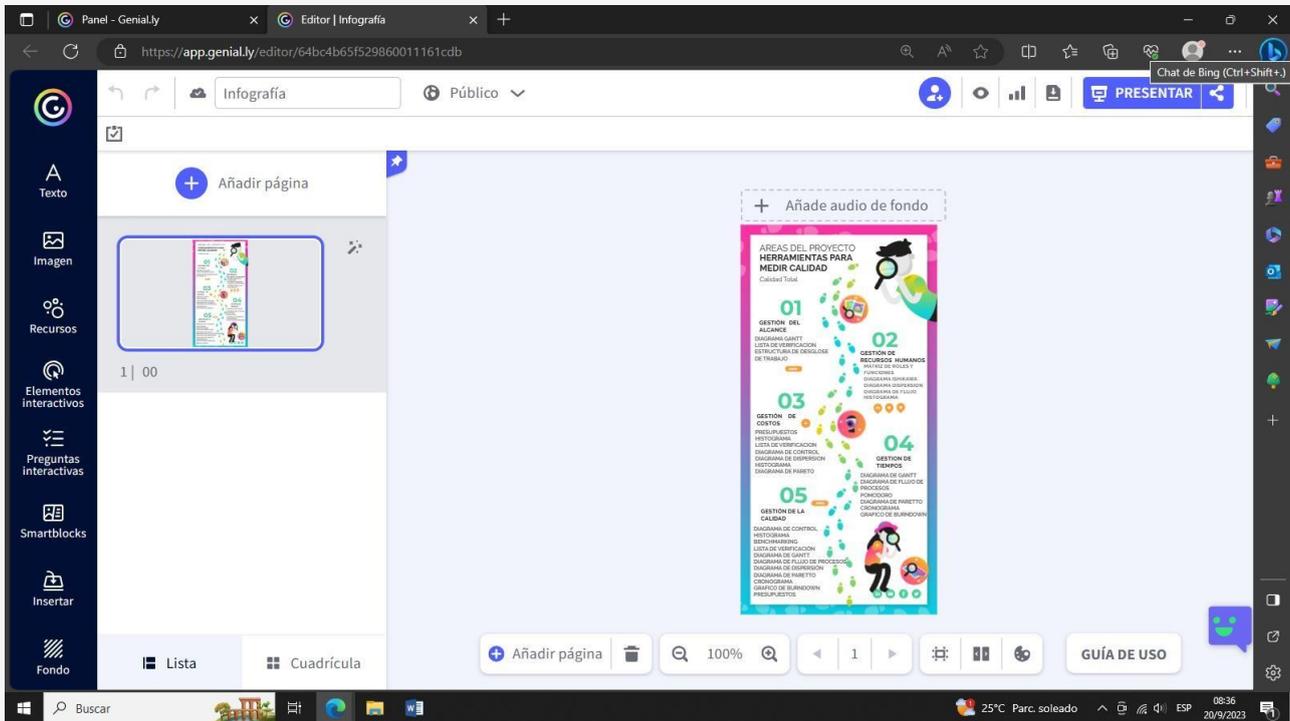








7. Página Genially, Recurso Infográfica:



8. Imágenes de los alumnos en el aula de clase aplicando las herramientas con Genially



9. Campus virtual UNAH mostrando la implementación de las herramientas

The screenshot shows a web browser window displaying the course page for '1100-CALIDAD TOTAL'. The page includes a navigation bar with 'Solicitud de curso', a language dropdown set to 'Español (es)', and a user profile icon. Below the navigation, there's a personal area with 'Mis cursos' and a course ID 'AG330-1100-2-2023-774478'. The main heading is '1100-CALIDAD TOTAL' with a sub-section for 'Avisos'. A welcome message reads 'Bienvenidos a su clase de CALIDAD TOTAL' followed by 'Detalles importantes:' and a list of course details:

- Catedrática:** Arquitecta Samia Hilsaca Abudalle
- Cel:** 9509-3777 / samia.hilsaca@unah.edu.hn
- Días de las clases:** lunes, martes, miércoles y jueves.
- Horario de clases:** de 11:00 am a 12:00 am
- Link para unirse al grupo de Whatsapp del curso:** <https://chat.whatsapp.com/DG7tvFzPbfyGqskpkVistp>
- Inicio de clases:** miércoles 24 de mayo
- Finalización de clases:** viernes 25 de agosto

On the right side, a '¡Subes de nivel!' (Level Up!) notification shows a progress bar at 75% (75XP) and a ranking of 8. A blue star with the number '1' is displayed above the progress bar. A green star with the number '2' is shown next to the text 'próximo nivel en 45XP'. Below the ranking, a small profile picture of a woman is visible.

The screenshot shows a slide titled 'Evolución Histórica de la calidad' (Historical Evolution of Quality) from a course on 'Calidad Total'. The slide features a horizontal timeline with several key milestones:

- 2150 A.C. Código Hammurabi:** Represented by an image of the Great Pyramids.
- Siglo V al siglo XVII Etapa artesanal:** Represented by an image of blue ceramic vessels.
- Finales siglo XIX principios siglo XX Etapa de la industrialización:** Represented by an image of a factory interior.
- Siglo XIX Etapa de inspección, Teoría de la administración científica:** Represented by an image of a person in a white lab coat working at a desk.
- Decada 30s Etapa del control estadístico:** Represented by an image of a control chart.
- 2da Guerra mundial Ciclo PHVA Ciclo Deming Planear, Hacer, Actuar, Verificar:** Represented by a circular diagram with 'Mejora continua' in the center.
- Decada 50s Fiabilidad cero defectos ZERO DEFECTS:** Represented by a red circular stamp with the text 'ZERO DEFECTS'.
- Decada 90s mejora continua:** Represented by an image of a bar chart with an upward arrow.

Evolución Histórica de la calidad

- 2150 A.C. Código Hammurabi
- siglo V al siglo XVII Etapa artesanal
- Finales siglo XIX principios siglo XX Etapa de la industrialización
- siglo XIX Etapa de inspección, Teoría de la administración
- Decada 30s Etapa del control estadístico
- 2da Guerra mundial Ciclo Deming Planear, Hacer, Actuar, Verificar

Evolution histórica de la calidad con Genially

El examen se realizara de forma presencial e individual en el lobby de agroindustrial, frente a los laboratorios de física del edificio

Evolución histórica de la calidad con Genially

El examen se realizara de forma presencial e individual en el lobby de agroindustrial, frente a los laboratorios de física del edificio agroindustrial el entran los contenidos vistos hasta la fecha

- Fecha: **12 de junio 2023**
- valor de **10%**

Tarea Exposición principales creadores de Calidad Total

La exposición se llevo a cabo el día de hoy 13 de junio:

1. **Frederick Winslow Taylor**: Expone Ing. Rogelio Carrasco
2. **Walter Shewhart**: Expone Ing. Luis Hernández
3. **Armand Vallin Feigenbaum**: Expone Ing. Grecia Medina
4. **Phillip B. Crosby**: Expone Ing. Isabel Rodríguez
5. **Kaoru Ishikawa**: Expone Ing. María José Urquía
6. **Genichi Taguchi**: Expone Ing. Mabel Moncada
7. **Taiichi Ohno**: Expone Ing. Elisa López

Valor: **3%**
Fecha **6 de Junio 2023**

campus virtual unah - Búsqueda x Curso: 1100-CALIDAD TOTAL x

https://campusvirtual.unah.edu.hn/course/view.php?id=17767

Solicitud de curso

Español (es)

Activar edición

Análisis F.O.D.A.

- Fortalezas
- Oportunidades
- Debilidades
- Amenazas

Análisis FODA de una planta agroindustrial (Genially)

Los temas son los siguientes, ejercicio realizado en clases

- 1. Luis Arturo Hernández: **Importadora de frutas**
- 2. Isabel Rodríguez: **Fabrica de rosquilla (Rosquillera)**
- 3. Rogelio Daniel Carrasco Guillen: **Fabrica de embutidos**
- 4. María José Urquía Godoy: **Fabrica de Lácteos**
- 5. Mabel Moncada: **Fabrica embotelladora de Jugos**
- 6. Elisa María López Alcántara: **Fabrica de mermelada**
- 7. Grecia Medina:

Valor: 5%

23°C Parc. nublado 22:13 30/8/2023

campus virtual unah - Búsqueda x Curso: 1100-CALIDAD TOTAL x

https://campusvirtual.unah.edu.hn/course/view.php?id=17767

Solicitud de curso

Español (es)

Activar edición

AREAS DEL PROYECTO HERRAMIENTAS PARA MEDIR CALIDAD

Calidad Total

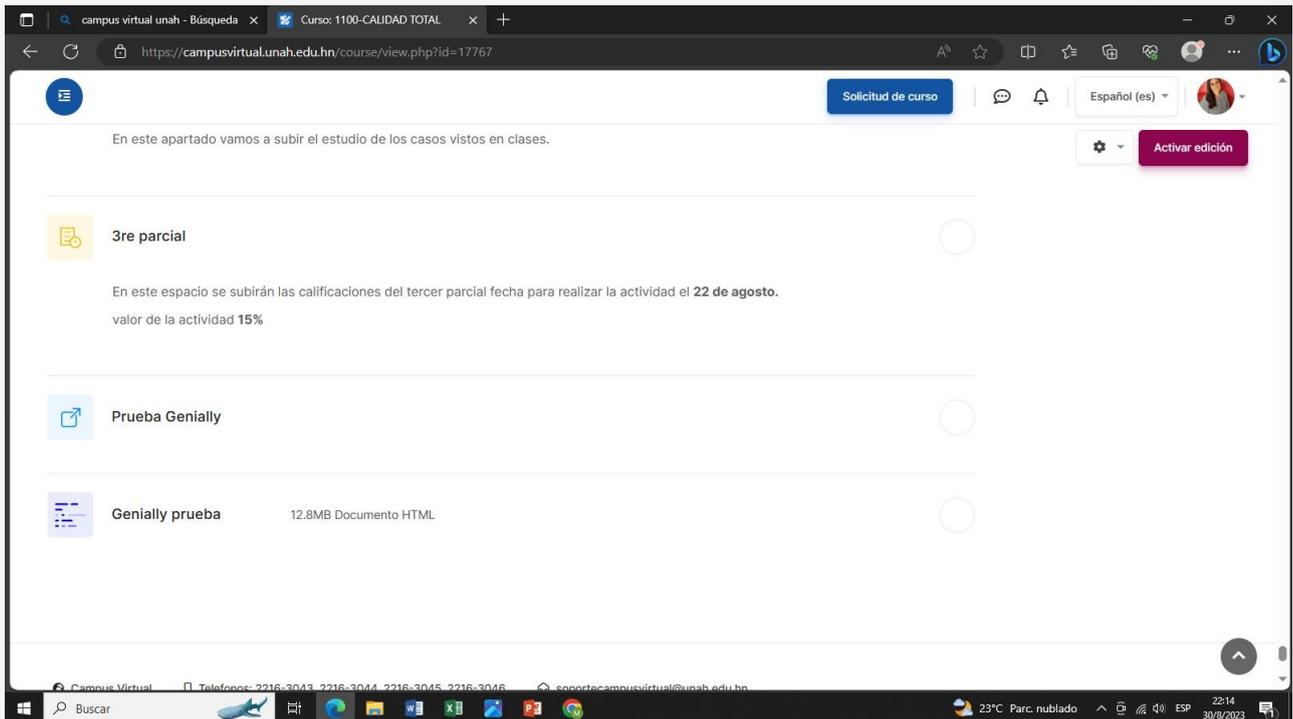
01 GESTIÓN DEL ALCANCE

DIAGRAMA DE GANTT
LISTA DE VERIFICACION
ESTRUCTURA DE DESGLOSE DE TRABAJO

02 GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS

MATRIZ DE ROLES Y FUNCIONES
DIAGRAMA ISHIKAWA
DIAGRAMA DISPERSION
DIAGRAMA DE FLUJO

23°C Parc. nublado 22:13 30/8/2023



campus virtual unah - Búsqueda x Curso: 1100-CALIDAD TOTAL x +

https://campusvirtual.unah.edu.hn/course/view.php?id=17767

Solicitud de curso

Español (es)

Activar edición

En este apartado vamos a subir el estudio de los casos vistos en clases.

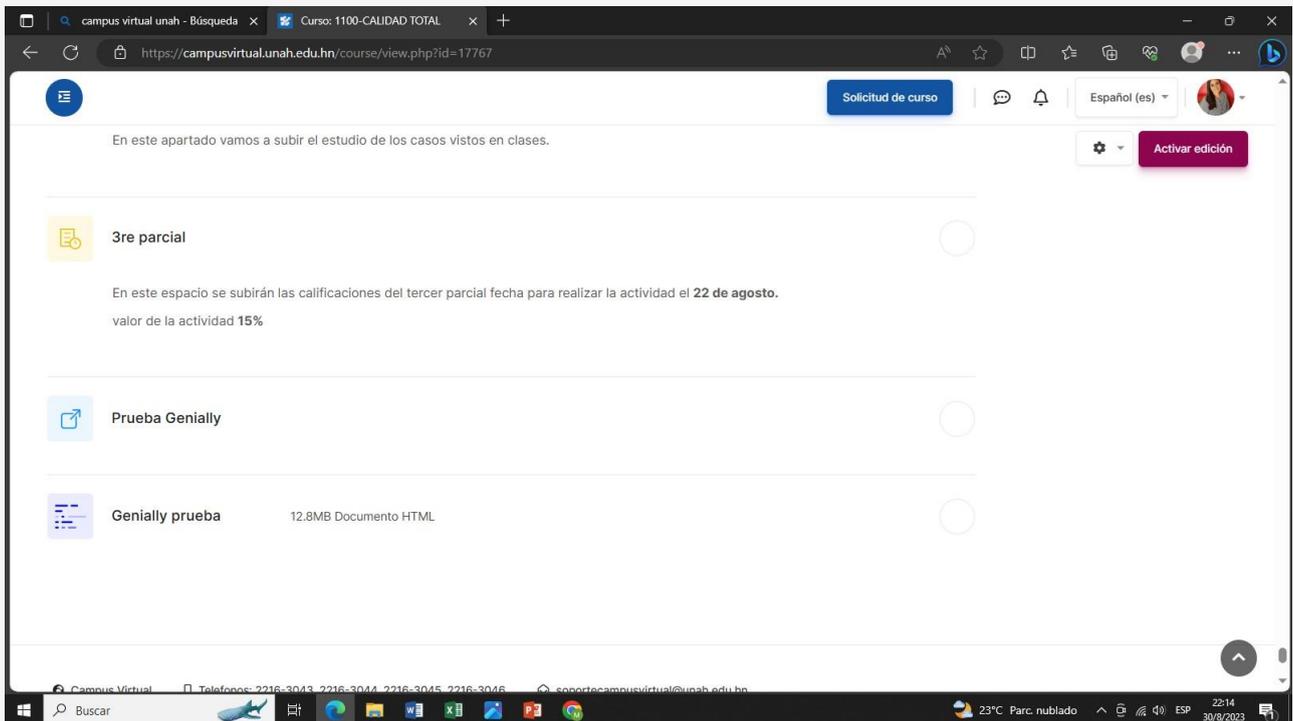
3re parcial

En este espacio se subirán las calificaciones del tercer parcial fecha para realizar la actividad el **22 de agosto**.
valor de la actividad **15%**

Prueba Genially

Genially prueba 12.8MB Documento HTML

23°C Parc. nublado 22:14 30/8/2023



campus virtual unah - Búsqueda x Curso: 1100-CALIDAD TOTAL x +

https://campusvirtual.unah.edu.hn/course/view.php?id=17767

Solicitud de curso

Español (es)

Activar edición

En este apartado vamos a subir el estudio de los casos vistos en clases.

3re parcial

En este espacio se subirán las calificaciones del tercer parcial fecha para realizar la actividad el **22 de agosto**.
valor de la actividad **15%**

Prueba Genially

Genially prueba 12.8MB Documento HTML

23°C Parc. nublado 22:14 30/8/2023

campus virtual unah - Búsqueda x Curso: 1200-CALIDAD TOTAL x AG330-1100-2-2023-774478: Ev... Panel - Genially

https://campusvirtual.unah.edu.hn/mod/url/view.php?id=768924

Solicitud de curso | Español (es)

Área personal - Mis cursos - AG330-1100-2-2023-774478 - General - Evaluación mediante gamificación Genially

1100-CALIDAD TOTAL

Evaluación mediante gamificación Genially

Haga clic en el enlace <https://view.genial.ly/64af6a5488b18900199936f9> para abrir el recurso.

3re parcial Ir a... Evaluación mediante gamificaci...

Campus Virtual Telefonos: 2216-3043, 2216-3044, 2216-3045, 2216-3046 soportecampusvirtual@unah.edu.hn

UNAH Universidad Nacional Autónoma de Honduras

31°C Parc. soleado 15:01 20/9/2023

campus virtual unah - Búsqueda x Curso: 1200-CALIDAD TOTAL x AG330-1100-2-2023-774478: Pre... Panel - Genially

https://campusvirtual.unah.edu.hn/mod/url/view.php?id=848981

Solicitud de curso | Español (es)

Área personal - Mis cursos - AG330-1100-2-2023-774478 - General - Presentación Interactiva Genially

1100-CALIDAD TOTAL

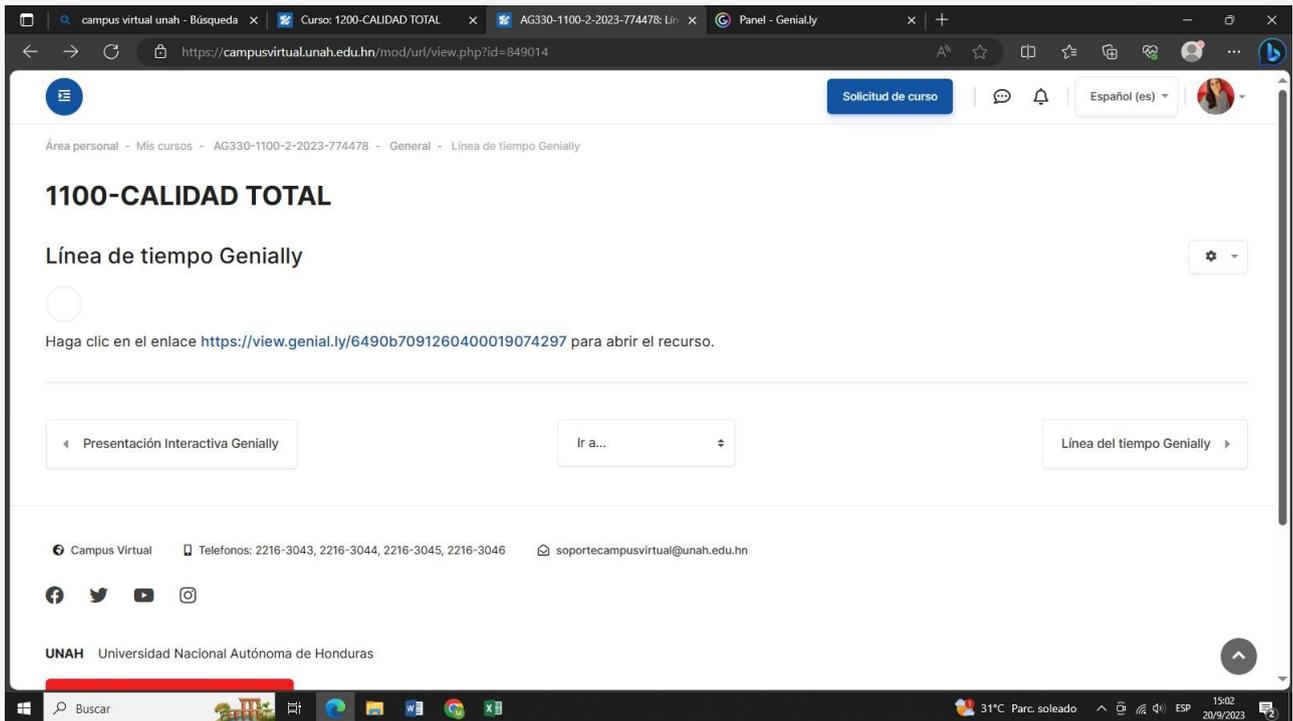
Presentación Interactiva Genially

UNAH-TEC DANIEL DÍAZ Conceptos Importantes de Calidad total

- DEFINICIÓN DE CALIDAD CALIDAD TOTAL
- Necesidades de los clientes Substitución actual
- COMPETENCIAS DE UNA EMPRESA
- IMPACTOS DE UNA MALA CALIDAD
- Costos asociados a calidad
- SIETE HERRAMIENTAS BÁSICAS DE CALIDAD (LAS 7 Q)
- PLANIFICAR LA GESTIÓN DE LA CALIDAD
- ASEGURAMIENTO DE CALIDAD
- REALIZAR CONTROL DE CALIDAD

genially Education

31°C Parc. soleado 15:02 20/9/2023



campus virtual unah - Búsqueda x Curso: 1200-CALIDAD TOTAL x AG330-1100-2-2023-774478: Lín Panel - Genially

https://campusvirtual.unah.edu.hn/mod/url/view.php?id=849014

Solicitud de curso Español (es)

Área personal - Mis cursos - AG330-1100-2-2023-774478 - General - Línea de tiempo Genially

1100-CALIDAD TOTAL

Línea de tiempo Genially

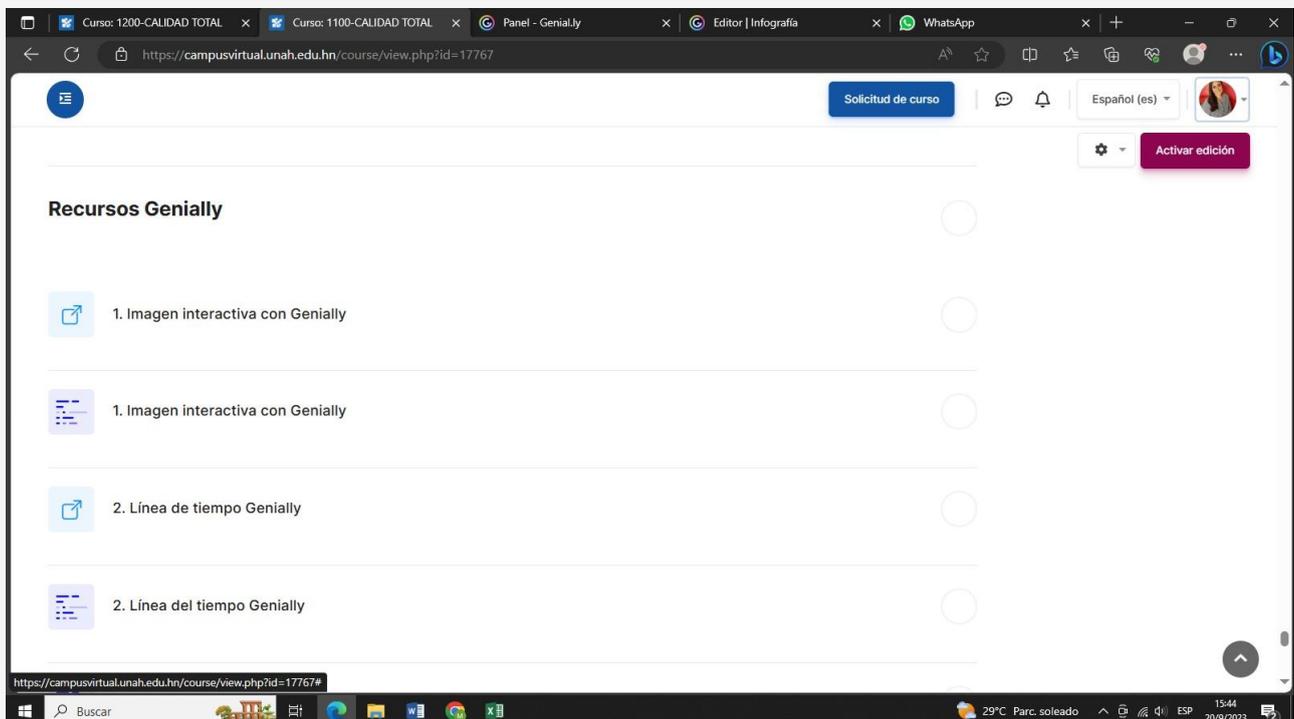
Haga clic en el enlace <https://view.genial.ly/6490b7091260400019074297> para abrir el recurso.

Presentación Interactiva Genially Ir a... Línea del tiempo Genially

Campus Virtual Telefonos: 2216-3043, 2216-3044, 2216-3045, 2216-3046 soportecampusvirtual@unah.edu.hn

UNAH Universidad Nacional Autónoma de Honduras

31°C Parc. soleado 15:02 20/9/2023



Curso: 1200-CALIDAD TOTAL x Curso: 1100-CALIDAD TOTAL x Panel - Genially x Editor | Infografía x WhatsApp

https://campusvirtual.unah.edu.hn/course/view.php?id=17767

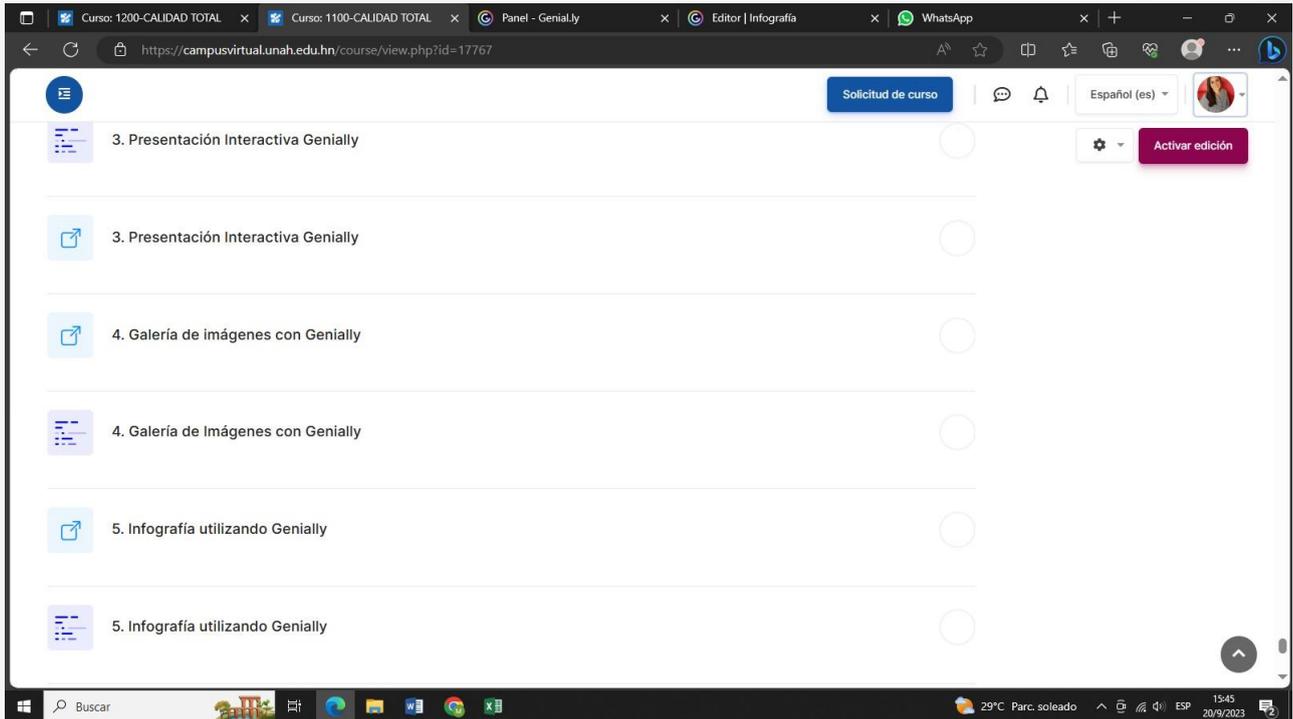
Solicitud de curso Español (es) Activar edición

Recursos Genially

- 1. Imagen interactiva con Genially
- 1. Imagen interactiva con Genially
- 2. Línea de tiempo Genially
- 2. Línea del tiempo Genially

https://campusvirtual.unah.edu.hn/course/view.php?id=17767#

29°C Parc. soleado 15:44 20/9/2023



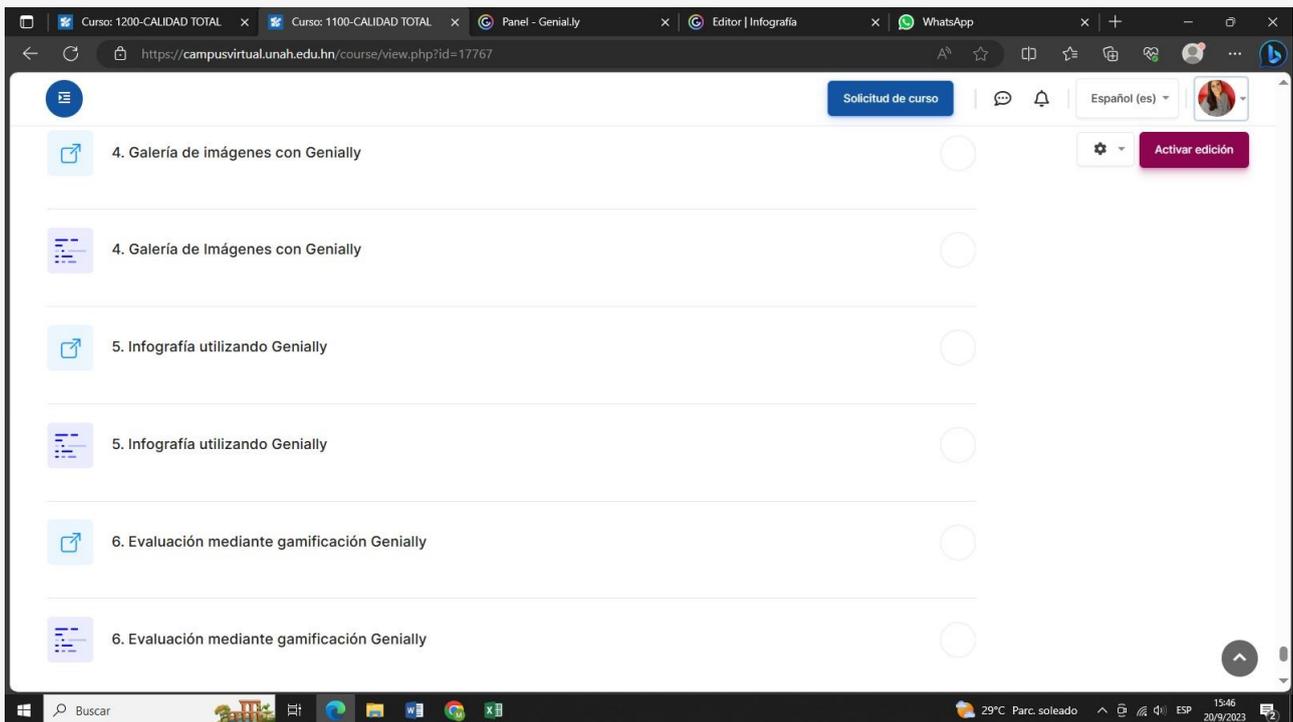
Curso: 1200-CALIDAD TOTAL x Curso: 1100-CALIDAD TOTAL x Panel - Genially x Editor | Infografía x WhatsApp

https://campusvirtual.unah.edu.hn/course/view.php?id=17767

Solicitud de curso | Español (es) | Activar edición

- 3. Presentación Interactiva Genially
- 3. Presentación Interactiva Genially
- 4. Galería de imágenes con Genially
- 4. Galería de imágenes con Genially
- 5. Infografía utilizando Genially
- 5. Infografía utilizando Genially

Buscar 29°C Parc. soleado 15:45 20/9/2023



Curso: 1200-CALIDAD TOTAL x Curso: 1100-CALIDAD TOTAL x Panel - Genially x Editor | Infografía x WhatsApp

https://campusvirtual.unah.edu.hn/course/view.php?id=17767

Solicitud de curso | Español (es) | Activar edición

- 4. Galería de imágenes con Genially
- 4. Galería de imágenes con Genially
- 5. Infografía utilizando Genially
- 5. Infografía utilizando Genially
- 6. Evaluación mediante gamificación Genially
- 6. Evaluación mediante gamificación Genially

Buscar 29°C Parc. soleado 15:46 20/9/2023

10. Calificaciones de los alumnos con herramienta Genially

Apellido(s)	Foro: presentación (Real)	Asistencia: (Real)	Cuestionario : Evolución histórica de la calidad con Genially	Tarea: Nota individual de su exposición (Real)	Cuestionario 1er parcial Calidad Total (Real)	Tarea Exposición principales creadores de Calidad	Análisis FODA de una planta agroindustrial (Genially) (Real)	Cuestionario: 2do parcial examen (Real)	Foro de las normas ISO (Real)	Subir el estudio de los casos (Real)	Cuestionario: 3re parcial (Real)	Total, del curso (Real)
CARRASCO GUILLEN	2	10	9	5	15	3	5	9	5	5	11	79
COLINDRES VASQUEZ	2	9.21	9	5	21	3	0	11	5	5	11	81.21
HERNANDEZ NUNEZ	2	9.21	8	5	22	3	5	15	5	5	0	79.21
LÓPEZ ALCÁNTARA	2	10	9	5	25	3	5	11	5	5	15	95
MONCADA CASTELLANOS	2	10	9	5	25	3	4	13	5	5	11	92
RODRIGUEZ MONCADA	2	8.68	8	5	19	3	5	7	5	5	13	80.68
URQUIA GODOY	2	7.37	6	5	15	3	3	11	5	5	10	72.37

Simbología	notas
	90 -100
	89-80
	79-70
	69-65
	65-00

Nombre	Apellido(s)	Cuestionario Examen 1re parcial (Real)	Asistencia : (Real)	Foro: Foro (ISO 9000:2015 (Real))	Cuestionario Examen 2do Parcial (Real)	Cuestionario Examen 3re parcial (Real)	Trabajoescrito de exposición (Real)	Nota individual de la exposición (Real)	Total del curso (Real)				
YEIMY MARCELA	AGUILAR ARDON	43	5	5	18	15	2	4	92	1			
CESAR ANDRÉ	ANDINO PERDOMO	33	5	5	14	13	2	4	76	2			
JUAN MIGUEL	ARDÓN MURILLO	28	4.25	4	13	15	2	5	71	3			
ALLAN GEOVANY	ARGUETA VASQUEZ	25	4	2	16	15	2	4	68	4			
DENIA MARIELA	CASTELLANOS PASTOR	42	4.25	5	19	13	2	5	90	5			
KIMBERLY SUGEY	CRUZ LEZAMA	32	3.75	5	19	15	2	5	81	6			
DULCE PAOLA	DUARTE GOMEZ	27	4.75	4	16	13	2	5	81	7			
JEREMY FERNANDO	ESPINAL MONCADA	33	4	5	21	11	2	4	80	8			
MARIANGELICA PATRICIA	FLORES RODRIGUEZ	35	4.75	5	18	13	2	4	81	9			
SALMA ITHAMAR	GODOY LOPEZ	39	5	5	20	15	2	4	90	10			
LIDIA GISSELA	GONZALEZ ARDON	34	5	5	23	11	2	4	84	11			
FABIANA LIZETH	MEJIA VASQUEZ	33	4.5	5	19	15	2	4	81	12			
DENNIS ALEJANDRO	NAVAS OSORTO	29	4.75	5	22	15	2	5	81	13			
EDGARDO RAFAEL	ORELLANA SALGADO	36	4.5	0	18	15	2	5	81	14			
REYNALDO ENRIQUE	RAMOS GONZALEZ	31	4.5	5	15	15	2	5	77	15			
JOSE AMIR	REYES AMADOR	30	5	5	13	11	2	5	71	16			
JOSE ALEJANDRO	RODRIGUEZ CARCAMO	27	5	5	17	13	2	5	74	17			
JOSELIN ARELI	RODRIGUEZ IRIAS	32	5	5	22	15	2	5	86	18			
BELKIS NICOLLE	ROQUE DIAZ	33	3.75	2	21	13	2	5	77	19			
MARIA JOSE	SANDOVAL URRUTIA	23.3	4.5	5	16	13	2	4	67	20			
YOSELIN ANAYANSI	SAUCEDA AVILA	30	4.75	5	22	15	2	5	83	21			
ESTHER ABIGAIL	SEVILLA	33	4.75	5	22	15	2	5	86	22			
MARCO ANTONIO	SOSA ZELAYA	32	5	5	17	15	2	5	81	23			
		740.3	105.75	102	421	319	46	106	1839	79.9565217			
Sin Genially	% ganado	total			43	100	74.81		15	100	92.4		Acumulativos
1 parcial	32.17%	de 43%			32.17	x			13.86	x			4.60
2 parcial	18.30%	de 25 %											4.43
3 parcial	13.86%	de 15%											1.84
acumulativos	15.48%	de 17%			25	100	73.2		17	100	91.0		4.61
	79.95%	100%			18.3				15.48		5		15.48
						x				x			

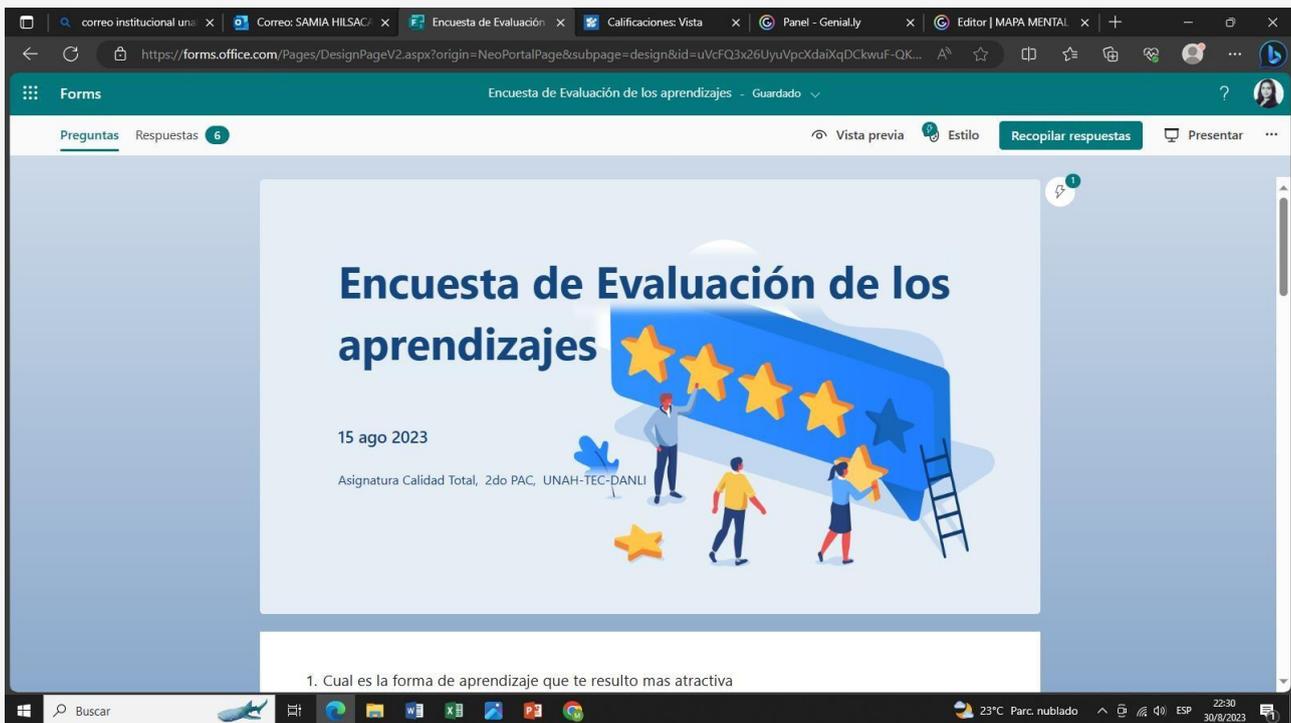
Apellido(s)	Foro: presentación (Real)	Asistencia:(Real)	Cuestionario: Evolución histórica de la calidad con Genially (Real)	Tarea: Nota individual de su exposición (Real)	Cuestionario 1er parcial Calidad Total (Real)	Tarea:Exposición principales creadores de Calidad Total (Real)	Cuestionario: Análisis FODA de una planta agroindustrial(Genially) (Real)	Cuestionario: 2do parcial examen (Real)	Foro de Las normas ISO (Real)	Subir el estudio de los casos (Real)	Cuestionario Total, del curso (Real)	Número	
CARRASCO GUILLEN	2	10	9	5	15	3	5	9	5	5	11	80	1
COLINDRES VASQUEZ	2	9.21	9	5	21	3	0	11	5	5	11	81.21	2
HERNANDEZ NUNEZ	2	9.21	8	5	22	3	5	15	5	5	0	79.21	3
LÓPEZ ALCÁNTARA	2	10	9	5	25	3	5	11	5	5	15	95	4
MONCADA CASTELLANOS	2	10	9	5	25	3	4	13	5	5	11	92	5
RODRIGUEZ MONCADA	2	8.68	8	5	19	3	5	7	5	5	13	80.68	6
URQUIA GODOY	2	7.37	6	5	15	3	3	11	5	5	10	72.37	7
					142			77			61	580.47	82.9242857
Con Genially	% ganado	total			25	100	81.12		15	100	58.06		
1 parcial	20.28%	de 25%			20.28	x			8.71	x			
2 parcial	11.00%	de 15%											
3 parcial	8.71%	de 15%											
acumulativos	42.93%	de 45%			15	100	73.33		45	100	95.40		
	82.92%	100%			11	x			42.93	x			
Comparación													
Con Genially	Sin Genially												
20.28%	32.17%												
11.00%	18.30%												
8.71%	13.86%												
42.93%	15.48%												
82.92%	79.81%												
se incrementó las calificaciones en un 3.11%													

Tabla de análisis de los datos: se incrementó las notas en un 3.11% usando Genially

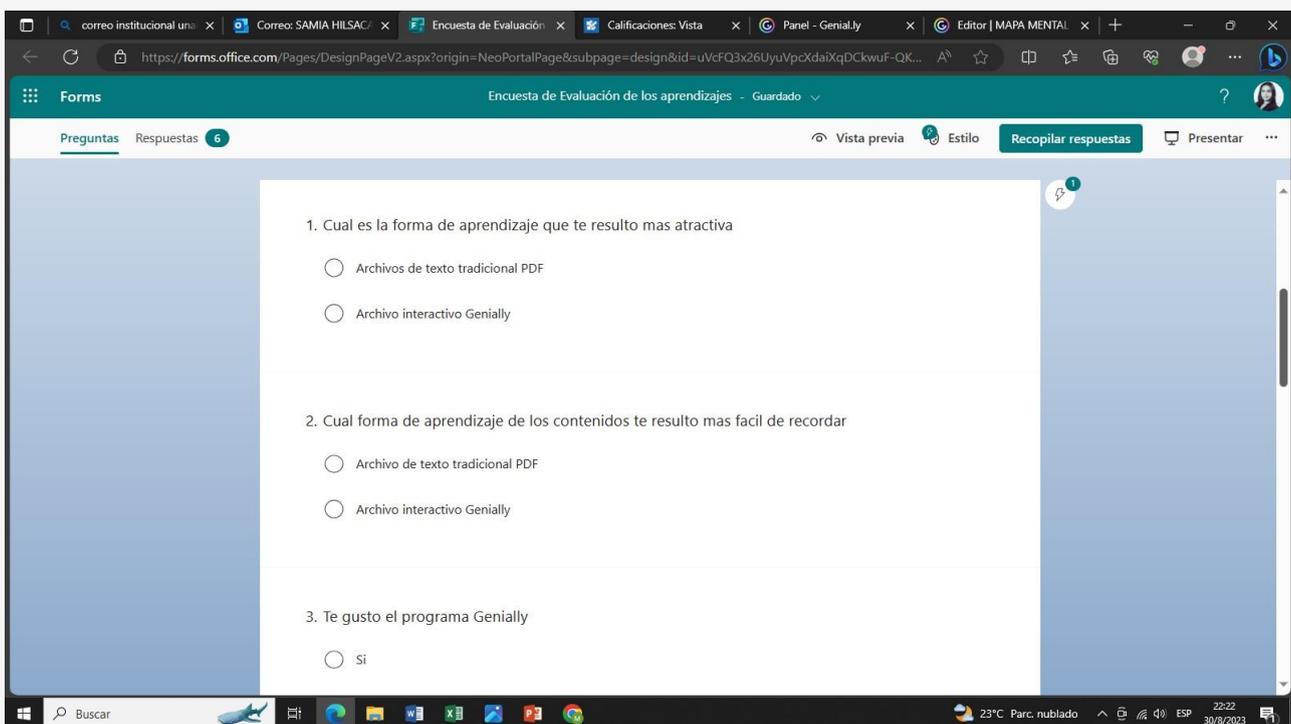
12. Encuesta evaluación de los aprendizajes y satisfacción del programa Genially

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=uVcFQ3x26UyuVpcXdaiXqDCk-wuF-QKNFjydQOI9Gnn5UREIGT0k4T1NCTkxCQzRRRTNYVU5SS0xNNy4u>

<https://forms.office.com/r/MpcZEDXdjK>



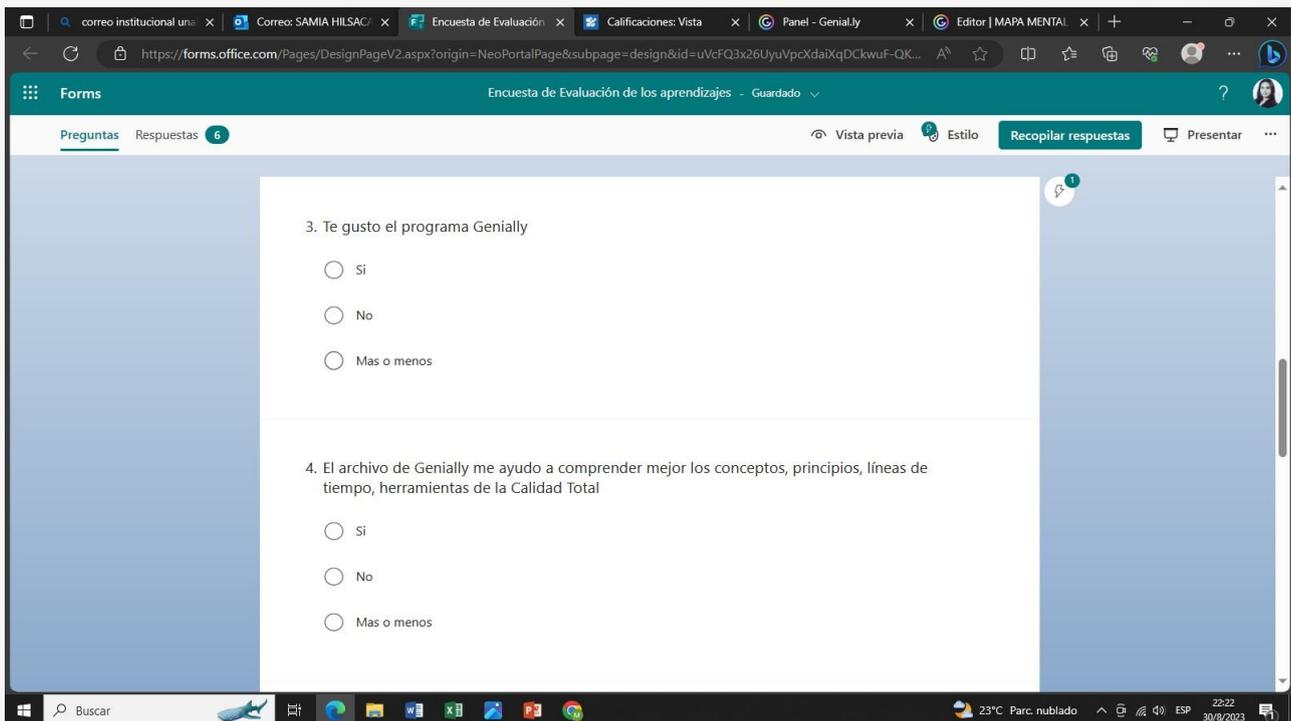
The screenshot shows the title page of a survey form titled "Encuesta de Evaluación de los aprendizajes". The page features a large blue banner with the title and a date of "15 ago 2023". Below the banner, there is an illustration of three people standing next to a large blue banner with five yellow stars. The text "Asignatura Calidad Total, 2do PAC, UNAH-TEC-DANLI" is visible. The form is displayed in a web browser window with the URL <https://forms.office.com/Pages/DesignPageV2.aspx?origin=NeoPortalPage&subpage=design&id=uVcFQ3x26UyuVpcXdaiXqDCk-wuF-QKNFjydQOI9Gnn5UREIGT0k4T1NCTkxCQzRRRTNYVU5SS0xNNy4u>. The browser window also shows several open tabs and a taskbar at the bottom.



The screenshot shows the first three questions of the survey form. The questions are:

1. Cual es la forma de aprendizaje que te resultado mas atractiva
 - Archivos de texto tradicional PDF
 - Archivo interactivo Genially
2. Cual forma de aprendizaje de los contenidos te resultado mas facil de recordar
 - Archivo de texto tradicional PDF
 - Archivo interactivo Genially
3. Te gusto el programa Genially
 - Si

The form is displayed in a web browser window with the URL <https://forms.office.com/Pages/DesignPageV2.aspx?origin=NeoPortalPage&subpage=design&id=uVcFQ3x26UyuVpcXdaiXqDCk-wuF-QKNFjydQOI9Gnn5UREIGT0k4T1NCTkxCQzRRRTNYVU5SS0xNNy4u>. The browser window also shows several open tabs and a taskbar at the bottom.



Forms Encuesta de Evaluación de los aprendizajes - Guardado

Preguntas Respuestas 6

Vista previa Estilo Recopilar respuestas Presentar

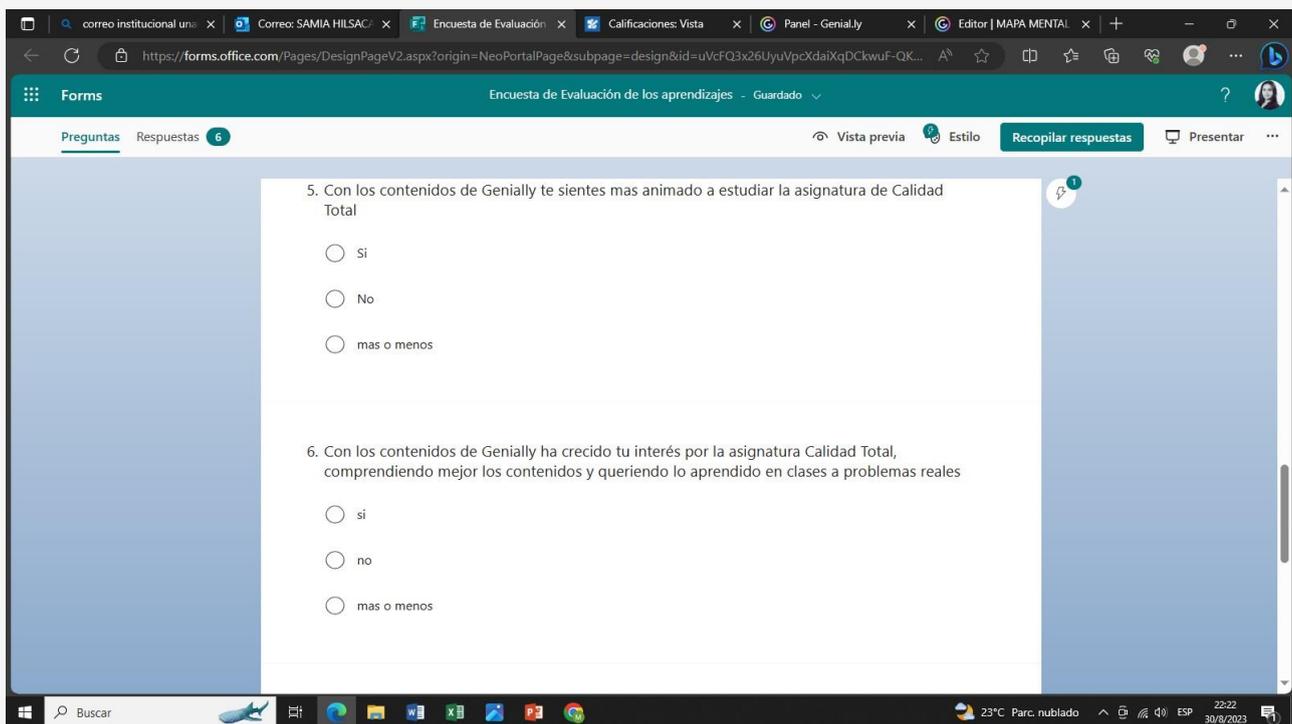
3. Te gusto el programa Genially

- Si
- No
- Mas o menos

4. El archivo de Genially me ayudo a comprender mejor los conceptos, principios, líneas de tiempo, herramientas de la Calidad Total

- Si
- No
- Mas o menos

Windows taskbar: 23°C Parc. nublado 22:22 30/8/2023



Forms Encuesta de Evaluación de los aprendizajes - Guardado

Preguntas Respuestas 6

Vista previa Estilo Recopilar respuestas Presentar

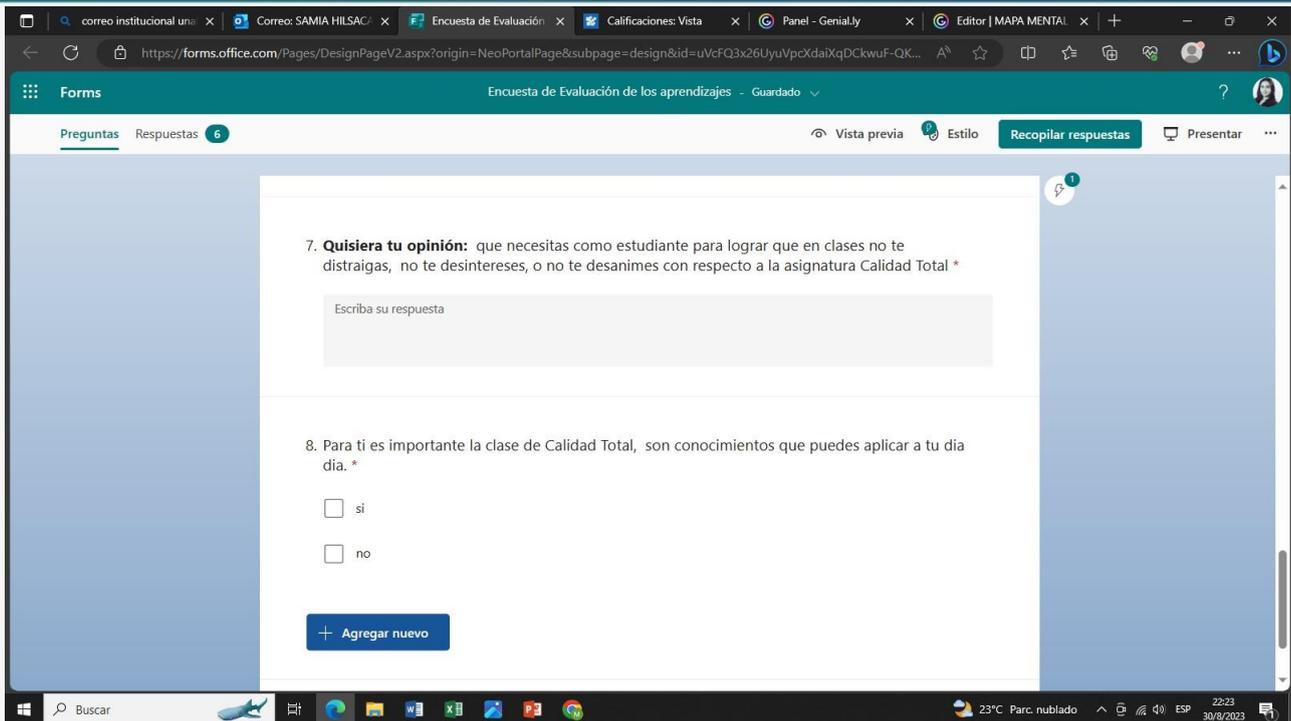
5. Con los contenidos de Genially te sientes mas animado a estudiar la asignatura de Calidad Total

- Si
- No
- mas o menos

6. Con los contenidos de Genially ha crecido tu interés por la asignatura Calidad Total, comprendiendo mejor los contenidos y queriendo lo aprendido en clases a problemas reales

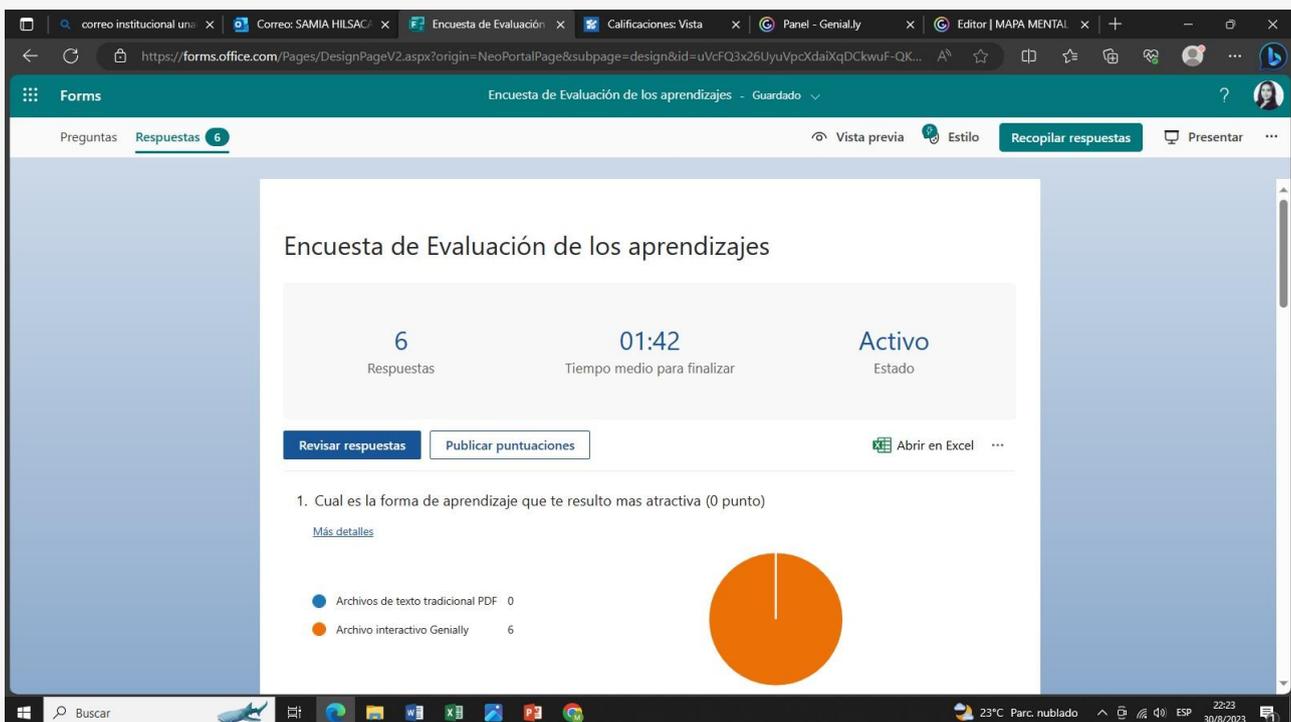
- si
- no
- mas o menos

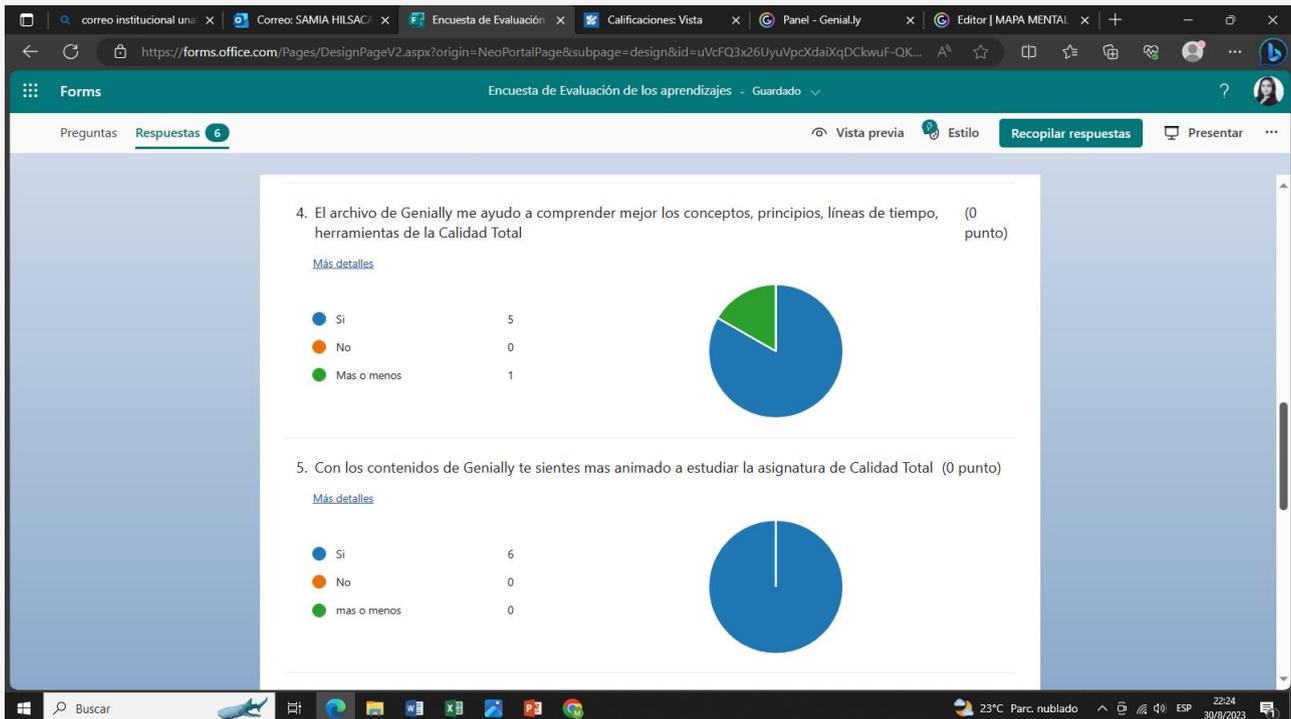
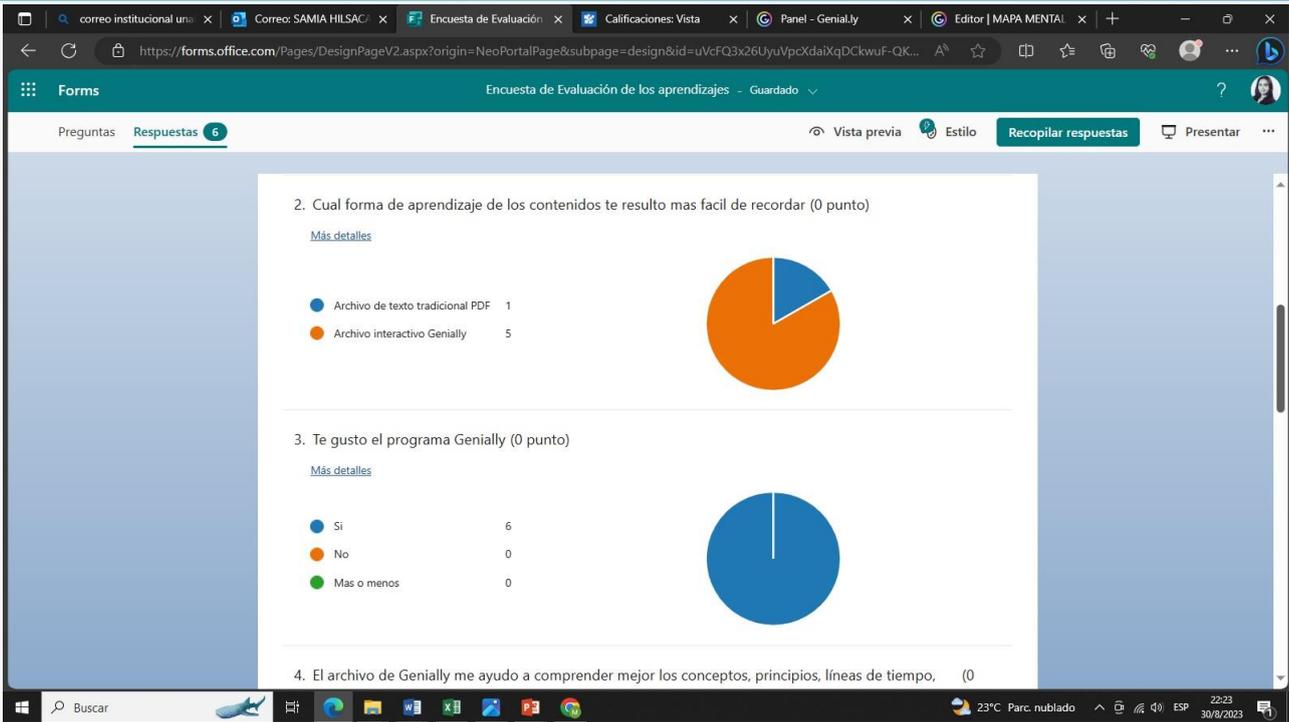
Windows taskbar: 23°C Parc. nublado 22:22 30/8/2023

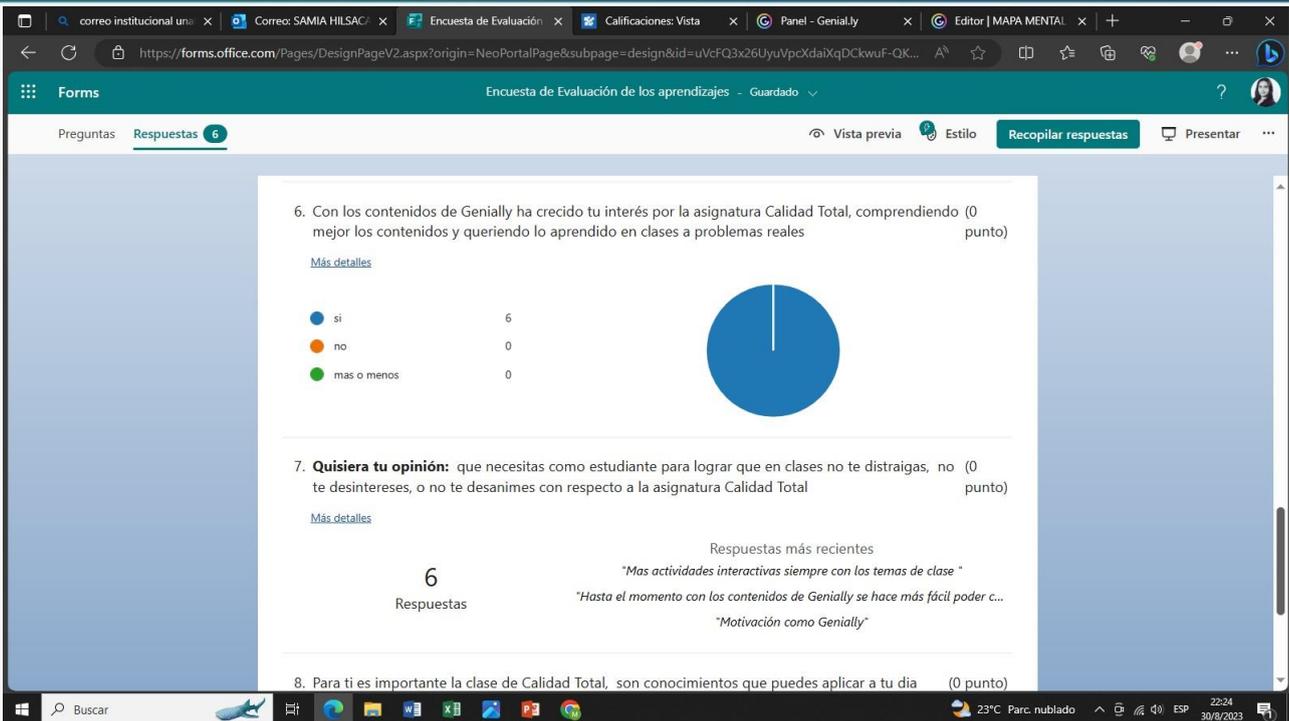


13. Respuestas de Encuesta evaluación de los aprendizajes y satisfacción Genially

(El total de los alumnos fueron 7, pero un alumno solo paso su asignatura y abandono la asignatura el no participo en la encuesta de evaluación y satisfacción por eso se observan solo 6 respuestas en lugar de 7)







7. Quisiera tu opinión: que necesitas como estudiante para lograr que en clases no te distraigas, no te desintereses, o no te desanimas con respecto a la asignatura Calidad...

6 Respuestas

ID ↑	Nombre	Respuestas
1	anonymous	Que haya más interacción con la clase
2	anonymous	Creo que es muy importante que la clase sea más dinámica y más participativa
3	anonymous	Clases interactivas
4	anonymous	Motivación como Genially
5	anonymous	Hasta el momento con los contenidos de Genially se hace más fácil poder concentrarse y poder captar con mayor facilidad información
6	anonymous	Mas actividades interactivas siempre con los temas de clase

8. Para ti es importante la clase de Calidad Total, son conocimientos que puedes aplicar a tu día día.

6 Respuestas

ID ↑	Nombre	Respuestas
1	anonymous	["si"]
2	anonymous	["si"]
3	anonymous	["si"]
4	anonymous	["si"]
5	anonymous	["si"]
6	anonymous	["si"]

3. Te gusto el programa Genially

6 Respuestas

ID ↑	Nombre	Respuestas
1	anonymous	Si
2	anonymous	Si
3	anonymous	Si
4	anonymous	Si
5	anonymous	Si
6	anonymous	Si

● Si 5
● No 0

The screenshot shows a Google Forms survey titled "Encuesta de Evaluación de los aprendizajes". The interface includes a navigation bar with "Preguntas" and "Respuestas 6", and buttons for "Vista previa", "Estilo", "Recopilar respuestas", and "Presentar".

Question 7: "Quisiera tu opinión: que necesitas como estudiante para lograr que en clases no te distraigas, no te desintereses, o no te desanimes con respecto a la asignatura Calidad Total (0 punto)". It shows 6 responses and a "Respuestas más recientes" section with three comments: "Mas actividades interactivas siempre con los temas de clase", "Hasta el momento con los contenidos de Genially se hace más fácil poder c...", and "Motivación como Genially".

Question 8: "Para tí es importante la clase de Calidad Total, son conocimientos que puedes aplicar a tu día día. (0 punto)". It shows a pie chart with 6 "si" responses and 0 "no" responses.

Respuesta	Cantidad
si	6
no	0

14. Capturas de pantalla de WhatsApp opinión sobre Genially

