



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**“CANVA Y GENIALLY COMO HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS DIGITALES
EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -APRENDIZAJE EN BÁSICA ELEMENTAL”**

**Trabajo De Investigación Previo a la Obtención del Título de Magister en
Tecnología e Innovaciones Educativas - Modalidad en Línea**

AUTORA: Marcia Lizeth Alarcón Angulo

DIRECTORA: Msc. Lorena Del Carmen Chilibingua Vejar

ASESORA: Msc. Cristina Fernanda Vaca

IBARRA – ECUADOR

2023

DEDICATORIA

A mis padres con sus bendiciones a lo largo de mi vida y fórmame en el camino del bien; también, que me impulsa a ser una persona íntegra en lo personal y profesional.

A mis maestros, quien compartieron todos sus conocimientos en este proceso de formación.

Marcia Lizeth Alarcón Angulo

AGRADECIMIENTO

Al culminar con éxito este trabajo, quiero expresar mi agradecimiento a Dios quien me ha brindado salud y sabiduría, para continuar cumpliendo sueños en mi vida profesional.

Agradezco a mi familia por su interminable apoyo, paciencia y acompañamiento en todas las etapas de mi vida.

Deseo expresar especial gratitud a mi directora de tesis Msc. Lorena Chiliquina Vejar por sus conocimientos, orientaciones y apoyo continuo para lograr cumplir cada etapa del presente estudio.

A la Unidad Educativa Diocesana “San Luis” por aceptar realizar la investigación con los maestros, y promover la continua actualización de competencias digitales docentes e innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, agradezco a la Universidad Técnica del Norte y al Instituto de Posgrado, representada por sus autoridades y todos quienes forman parte de ella, por haberme abierto las puertas para formarme profesionalmente y contribuir proactivamente a la transformación de la sociedad.

Marcia Lizeth Alarcón Angulo

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de director de trabajo de investigación con el tema CANVA Y GENIALLY COMO HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN BÁSICA ELEMENTAL” de la autoría de Marcia Lizeth Alarcón Angulo, para obtener el Magister en Tecnología e Innovaciones Educativas - Modalidad en Línea, doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos para ser sometido a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra, a los 28 días del mes de febrero de 2023

Lo certifico

Msc. Lorena Del Carmen Chiliquina Vejar
C.I:
Directora de Tesis



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100402770-0
APELLIDOS Y NOMBRES:	Marcia Lizeth Alarcón Angulo
DIRECCIÓN:	Otavalo, Cdla Jacinto Collahuazo Primera Etapa Estaban Peralta y Eugenio Tulcanazo.
EMAIL:	lizetalarcon@hotmail.com
TELÉFONO MÓVIL:	0988516805

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“CANVA Y GENIALLY COMO HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -APRENDIZAJE EN BÁSICA ELEMENTAL”
AUTOR:	Marcia Lizeth Alarcón Angulo
FECHA: AAAAMMDD	2022 – NOVIEMBRE - 20
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO:	Tecnología e Innovación Educativa
TITULO POR EL QUE OPTA:	Magister en Tecnología e Innovaciones Educativas - Modalidad en Línea
TUTOR:	Msc. Lorena Chilibingua Vejar

CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra de la presente autorización es original y se la desarrolló sin violar derechos de tercer, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 28 días del mes de febrero del 2023

LA AUTORA

Marcia Lizeth Alarcón Angulo

100402770-0

INDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iv
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN	v
CONSTANCIAS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	x
RESUMEN	xiii
ABSTRACT.....	xiv
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA.....	1
1.1.Planteamiento del Problema	1
1.2.Antecedentes	2
1.3.Objetivos de la Investigación.....	4
1.3.1.Objetivo General.....	4
1.3.2.Objetivos Específicos.....	4
1.4.Justificación	4
CAPITULO II.....	6
MARCO REFERENCIAL.....	6
2.1. Marco teórico	6
2.1.1. TIC y Proceso de Aprendizaje en la Práctica Docente	6
2.1.3. Brecha Digital	7
2.1.3. Herramientas Digitales.....	7
2.1.4. Canva	8
2.1.5. Genially.....	11
2.1.4. Aplicación de Canva y Genially proceso de enseñanza – aprendizaje	13
2.1.5. Pedagogía.....	13

2.1.6. Aprendizaje	15
2.1.7. Rol del Docente.....	18
2.2. Marco legal	20
CAPITULO III.....	22
MARCO METODOLÓGICO.....	22
3.1. Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio	22
3.2.Enfoque y tipo de investigación.....	23
3.3.Procedimientos.....	24
3.3.1.Fase 1: Identificación de Competencias en el Uso de las Herramientas Digitales en los Docentes de Unidad Educativa Diocesana San Luis Año Lectivo.....	24
3.3.2. Fase 2: Análisis de la Percepción de los Docentes de Unidad Educativa Diocesana San Luis sobre el Uso de las Herramientas Pedagógicas Digitales en el Proceso Enseñanza - Aprendizaje de los Estudiantes.....	25
3.2.3 Fase 3: Diseño de un Programa de Capacitación Docente con la Utilización Canva y Genially como Herramientas Pedagógicas Digitales, para en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje en Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”.....	25
3.2.4 Fase 4: Capacitación sobre la Utilización de Canva y Genially como Herramientas Pedagógicas Digitales, Dirigido a los Docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”	25
3.2.5 Fase 5: Evaluación del Curso sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales, dirigido a los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”	26
3.4Consideraciones bioéticas	26
CAPITULO IV.....	27
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	27
4.1. Situación inicial: Diagnóstico en las competencias digitales de los docentes de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”	27
4.1.1. Tipología de los encuestados	27

4.1.2. Competencias digitales docentes	27
CAPÍTULO V.....	44
PROPUESTA.....	44
5.1. Título de la Propuesta	44
5.1.1. Antecedentes de la Propuesta.....	44
5.2. Presentación del diseño del programa de capacitación en Canva y Genially	45
5.2.1. Presentación del diseño del programa de capacitación en Canva y Genially	46
5.3. Diseño del curso en Genially y Canva.....	50
5.3.1. Diseño del programa de capacitación en competencias digitales en Genially y Canva	50
CAPÍTULO VI.....	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
6.1.Conclusiones	62
6.2.Recomendaciones	63
REFERENCIAS.....	64
ANEXOS	74
Anexo Nro. 1. Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”	74
Anexo Nro. 2. Registro de asistencia a la capacitación	78
Anexo Nro. 3. Capturas de la Capacitación en Genially	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Canva	8
Tabla 2 Genially.....	11
Tabla 3 Planificación del curso: Canva y Genially.....	46
Tabla 4 Nombres de los docentes que asistieron a la Capacitación.....	54
Tabla 5 Planificaciones en Genially y Canva	55
Tabla 6 Rubrica de evaluación Canva y Genially.....	57

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa De Ubicación De La “Unidad Educativa “Diocesana San Luis” Cantón Otavalo	22
Figura 2 Herramientas Pedagógicas Ayudan A La Adquisición De Aprendizaje	28
Figura 3 Importancia Que Tiene La Utilización De Recursos Tecnológicos, Como Apoyo En El Proceso De Enseñanza	29
Figura 4 Dominio De Las Habilidades En El Manejo De Las Herramientas Pedagógicas Digitales	30
Figura 5 Utiliza Herramientas Digitales Para Impartir Clases	31
Figura 6 Frecuencia Que Utiliza Herramientas Tecnológicas	32
Figura 7 En Qué Porcentaje De Utilización De Herramientas Pedagógicas	33
Figura 8 Conocimiento De La Herramienta Genially En El Proceso De Enseñanza- Aprendizaje	34
Figura 9 Conocimiento De La Herramienta Canva En El Proceso De Enseñanza- Aprendizaje	35
Figura 10 Utiliza Herramientas Multimedia Para Las Clases.....	36
Figura 11 Problemas Para Implementar Herramientas Pedagógicas En Las Clases	37
Figura 12 Herramientas Multimedia Que Utiliza Con Mayor Frecuencia	38
Figura 13 Factores Que Influyen En La Actualización En Competencias Digitales.....	39
Figura 14 Valoración De Las Competencias Digitales.....	40
Figura 15 Capacitación En La Utilización De Canva O Genially En El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje	41
Figura 16 Modelo Pedagógico Que Utiliza Para Impartir Clases.....	42

Figura 17 Le Gustaría Que Le Capaciten En La Utilización De Canva Y Genially Para El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje.....	43
Figura 18. Bloque 0 Utilización De Canva Y Genially Para El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje	50
Figura 19. Bloque 1 Información General De La Capacitación De La Utilización De Canva Y Genially Para El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje	51
Figura 20 Bloque 2 Contenidos Generales De La Capacitación De La Utilización De Canva Y Genially Para El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje	51
Figura 21 Entorno Genially	52
Figura 22 Genially En La Aplicación En El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje.	52
Figura 23 Entorno De Canva	53
Figura 24 Genially En La Aplicación En El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje	53
Figura 25 Participación De Los Docentes	54
Figura 26 Bloque. Evaluación	55

RESUMEN

La formación docente en el ámbito pedagógico de las TIC favorece en la dinamización del proceso de enseñanza aprendizaje a través del diseño, construcción y uso de recursos tecno - pedagógicos, permiten a los profesores mantenerse actualizados en los enfoques educativos, metodológicos y didácticos, los avances científicos y las tecnologías pedagógicas, así como también, generar competencias tecnológicas que les permitan la creación, almacenamiento y reutilización de contenidos digitales. El objetivo general del estudio fue implementar un programa de capacitación sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales para los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”, por lo que se identificó las competencias, la percepción en el uso de las herramientas pedagógicas digitales en los docentes de Unidad Educativa, mediante la aplicación de una encuesta que fue analizada por alfa de Cronbach con un 0,87. Las preguntas se elaboraron de manera estructurada. Los resultados de la encuesta aplicada a cinco docentes, se describe mediante el uso y representación gráfica con la herramienta SPSS. Se muestran los datos más significativos para la investigación tipología del encuestado y competencias digitales, posterior se diseñó un programa de capacitación, enfocado a la mejora la gestión de clases siendo que sean más interactivas para los estudiantes, la respuesta de los docentes fue favorable, lo que permitió desarrollar satisfactoriamente la capacitación, se familiarizaron de manera paulatina con las herramientas digitales planteadas, por motivo de que los docentes no tenían conocimientos previos de las sobre utilización de Genially y Canva, mediante una evaluación post capacitación muestra que se logró el desarrolló sus habilidades en el manejo de las herramientas digitales Genially y Canva con el objetivo de ser utilizada para el proceso de enseñanza- aprendizaje. Finalmente se considera que exista un plan de capacitación docentes sobre el manejo de herramientas tecnológicas en la aplicación de proceso enseñanza- aprendizaje, fortaleciendo el desempeño profesional y el mejoramiento académico de los estudiantes.

ABSTRACT

Teacher training in the pedagogical field of ICT favors the revitalization of the teaching-learning process through the design, construction and use of techno-pedagogical resources, allowing teachers to stay updated on educational, methodological and didactic approaches, advances scientific and pedagogical technologies, as well as generating technological skills that allow them to create, store and reuse digital content. The general objective of the study was to implement a training program on the use of Canva and Genially as digital pedagogical tools for Basic Elementary teachers of the Diocesan Educational Unit "San Luis", for which the competencies, perception in the use of digital pedagogical tools in the teachers of the Educational Unit, through the application of a survey that was analyzed by Cronbach's alpha with 0.87. The questions were elaborated in a structured way. The results of the survey applied to five teachers are described through the use and graphic representation with the SPSS tool. The most significant data for the research typology of the respondent and digital competences are shown, later a training program was designed, focused on improving the management of classes being that they are more interactive for the students, the response of the teachers was favorable, which that allowed the training to be developed satisfactorily, they gradually became familiar with the proposed digital tools, because the teachers did not have prior knowledge of the use of Genially and Canva, through a post-training evaluation shows that the development of their skills was achieved in handling the digital tools Genially and Canva with the aim of being used for the teaching-learning process. Finally, it is considered that there is a teacher training plan on the management of technological tools in the application of the teaching-learning process, strengthening the professional performance and the academic improvement of the student

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.Planteamiento del Problema

En la actualidad, la tecnología se ha convertido en una necesidad en el ámbito educativo, pero en ocasiones en un obstáculo por la falta de cultura y alfabetización digital incluso una escasa o inadecuada formación docente para la implementación de las TIC en las clases.

Hoy en día los docentes son catalogados como nativos (personas nacidas después de los años 90's) e inmigrantes (personas nacidas en los años 80's) digitales, a estos últimos se les atribuyen escasos conocimientos técnicos en el uso correcto de las herramientas tecnopedagógicas en los procesos educativos.

Acurio, *et al.* (2021) el desarrollo tecnológico se ha acelerado en el ámbito educativo para apoyar la labor de los docentes en su trabajo con los estudiantes de América Latina y el Caribe. La crisis de la pandemia ha enfatizado la importancia de la tecnología en la práctica docente, tanto para la enseñanza a distancia como presencial. Dentro y fuera del contexto de la pandemia, la tecnología contribuye a las funciones docentes más básicas, como puede ser la comunicación entre el docente y los estudiantes, la evaluación de aprendizajes en tiempo real y la toma de decisiones pedagógicas informadas. Sin embargo, esta nueva realidad virtual ha revelado significativos retos para la implementación efectiva de tecnologías educativas que apoyen a los docentes, incluyendo brechas en las habilidades digitales de los docentes, en la efectividad y viabilidad de las herramientas tecnológicas disponibles. (p. 3)

En el Ecuador la cultura digital y a las nuevas prácticas de aprendizaje y enseñanza fomentan el mejoramiento del desempeño, alfabetización y la participación digital. MinEduc, (2017) “Disminuye la brecha digital lo que promueve la generación de contenidos y recursos educativos, acompañados de metodologías innovadoras que integran un espacio educativo digital de reflexión, articulación y empoderamiento” (p 3)

Existe un desconocimiento del uso adecuado de las TIC por parte de los docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, debido a la escasa capacitación, el limitado acceso a la tecnología, el poco tiempo y la falta de motivación para la formación permanente en la Unidad Educativa Diocesana San Luis del cantón Otavalo, afectando así al desarrollo de actividades docentes en la actualización de herramientas digitales, la innovación en las estrategias pedagógicas con el uso de las TIC, la transferencia de habilidades tecnológicas en la enseñanza hacia otros docentes, en las oportunidades de crecimiento profesional y en la implementación de nuevos modelos pedagógicos asociados a las TIC.

A partir de este problema emergen las siguientes preguntas de investigación:

¿Cuáles son las competencias en el uso de las herramientas pedagógicas digitales de los docentes de básica elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis del cantón Otavalo?

¿Cuál es la percepción de los docentes de básica elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis sobre el uso de las herramientas pedagógicas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

¿Cuál es el programa de capacitación docente enfocado a la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales que mejore u optimice el proceso de enseñanza - aprendizaje en Básica Elemental Unidad Educativa Diocesana San Luis 2021-2022?

1.2. Antecedentes

El desarrollo de las tecnologías de la comunicación es un elemento esencial en las actividades de enseñanza - aprendizaje, la investigación realizada por Iglesias, *et al.*, (2013) indican que es importante seguir potenciando la utilización de las herramientas digitales para el desarrollo académico de los estudiantes.

Según Sánchez (2020) el uso de la herramienta Canva implementada en las sesiones de clases como estrategia de retroalimentación o saberes previos induce a grandes ventajas académicas, puesto que ayudan a desarrollar la creatividad en los estudiantes y no solamente esta habilidad sino también habilidades que los estudiantes pensaban que no tenían. La autora concluye que la herramienta Canva es una gran estrategia para los docentes y recursos para los estudiantes, siendo los principales participantes de su enseñanza aprendizaje, ya sea creando e innovando para perfeccionar su educación.

En la investigación realizada en Chile en la Universidad de los Andes, por Curiel (2021) la herramienta educativa Canva tiene beneficios en la integración de la metodología lean - startup, que permite fomentar nuevas formas de enseñanza a través de la creación, entrega, captación e implementación de técnicas de aprendizaje en los estudiantes

De acuerdo con la investigación realizada por Arcentales, *et al.* (2020) en la asignatura de Lengua y Literatura, en estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Agronómico Salesiano” consideran que el uso de la herramienta Canva es un recurso didáctico que ofrece posibilidades de aprendizaje bajo las siguientes etapas: repetición, centralización, organización y transformación de material, que en conjunto permitirá que los aprendizajes en cada estudiante sean duraderos.

Tomalá (2020) el uso de herramientas tecnológicas como Geneally, Educaplay y Padlet resulta asertiva porque generan un aprendizaje significativo en los estudiantes. La incorporación de las herramientas multimedia y las TIC en el salón de clase debe tener el objetivo definido e incorporar el pensamiento crítico en los estudiantes. (p. 8)

Además, Mejia, *et al.* (2020) afirma que el uso de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza aprendizaje en la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica, se puede aplicar en diferentes actividades porque es visual, entretenido e interactivo, lo que ayuda a mejorar la participación, motivación y creativities de los educandos.

En la investigación realizada por Tutillo, *et al.* (2020) en la Escuela de Educación

Básica Rigoberto Navas en Cañar – Ecuador concluyen que la herramienta Genially, es desconocida por la mayoría de que los docentes, por ello se considera que la implementación de esta puede ser de gran beneficio para la comunidad educativa por cuanto permite la interacción y la creatividad al tiempo que facilita el aprendizaje; así también la aplicación de esta herramienta permitirá al estudiante convertirse en el protagonista y constructor de su aprendizaje.

Enríquez (2020) señala que capacitar a los docentes en el tema del manejo recursos interactivos para fortalecer el aprendizaje activo y el desempeño académico de los estudiantes, además afirma que Genially es la aplicación completa e innovadora que todo docente debe tener en cuenta a la hora de realizar sus presentaciones, para la preparación de clases y organizar el material en espacios virtuales.

El uso de las tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje se ha convertido en un elemento importante en el desarrollo académico del estudiante; la herramienta Canva ayuda con la creatividad de los estudiantes, siendo un apoyo para el docente, por otro lado, Genially permite que interactividad y la creatividad que facilita el aprendizaje, al ser una herramienta que contiene recursos visuales, entretenidos e interactivos, por lo que motiva la participación y creatividad de los estudiantes.

1.3.Objetivos de la Investigación

1.3.1. *Objetivo General*

Implementar un programa de capacitación sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales para los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”.

1.3.2. *Objetivos Específicos*

- Identificar las competencias en el uso de las herramientas pedagógicas digitales en los docentes de Unidad Educativa Diocesana “San Luis”.
- Analizar la percepción de los docentes de Unidad Educativa Diocesana “San Luis” sobre el uso de las herramientas pedagógicas digitales en el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes.
- Desarrollar un programa de capacitación para los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”, en la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales.

1.4.Justificación

En la actualidad, las TIC se han ido desarrollando a pasos agigantados, siendo un pilar fundamental en el ámbito educativo ayudando a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje, por esta razón los docentes deben capacitarse en la utilización adecuada de las herramientas tecnológicas. La formación docente en el ámbito pedagógico de las TIC, favorece en la dinamización del proceso de enseñanza aprendizaje a través del diseño, construcción y uso de recursos tecno - pedagógicos, en este contexto los programas de capacitación permiten a los profesores mantenerse actualizados en los enfoques educativos, metodológicos y didácticos, los avances científicos y las tecnologías pedagógicas, así como también, generar competencias

tecnológicas que les permitan la creación, almacenamiento y reutilización de contenidos digitales.

En el Ecuador, existen estándares de calidad docente, donde las TIC son parte de la formación profesional para el logro de productividad, eficacia y eficiencia en la adquisición de conocimientos, los cuales deben corresponder a competencias laborales y/o académicas útiles para las futuras actividades que el estudiante pretenda llevar a cabo en la sociedad.

La investigación está sustentada en el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 de la República del Ecuador (PND, 2021) en el eje social, según el objetivo dos de promover un sistema educativo inclusivo y de calidad en todos los niveles, en donde una de sus políticas menciona que: mejorar la conectividad y fomentar el uso de plataformas tecnológicas en el sistema educativo.

Los beneficiarios directos de la investigación son seis docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis, quienes a través del proceso de capacitación en el uso de las herramientas pedagógicas digitales Canva y Genially, se utilizarán de manera adecuada y creativa las herramientas digitales, contribuyendo al mejoramiento de la calidad de aprendizaje de los estudiantes quienes son los principales protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje, los beneficios indirectos son las autoridades de la institución, ya que la institución mejoraría en los estándares de calidad educativa emitida por el Ministerio de Educación.

El presente proyecto está enmarcado a la línea de investigación de la Universidad Técnica del Norte en la gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco teórico

2.1.1. TIC y Proceso de Aprendizaje en la Práctica Docente

Las TIC son una realidad en las aulas de todos los niveles educativos y su uso, fundamentalmente las redes sociales, están presente en la vida los estudiantes desde tempranas edades los denominados nativos digitales. Precisamente, con las últimas innovaciones educativas del ministerio de educación en la aplicación de las TIC se ha hecho más visible con el equipamiento informático en ciertos centros educativos.

Según Ponce (2012), la utilización de las TIC en el aula se ha convertido en un papel importante en la innovación tecnológica ha marcado otra forma de “hacer educación”, los beneficios son claros y no hay marcha atrás en la generalización de su uso. Aprender para la vida implica el uso de la información (acceso, análisis, interpretación y producción) formando ciudadanos en los que predomina el conocimiento en las TIC. Así proliferan en el ámbito docente cada vez más eventos, congresos, cursos de formación donde las TIC son las verdaderas protagonistas. (p. 16)

Ante las demandas a la profesión docente, se esperaría que realicen esfuerzos en capacitarse y prepararse para potenciar el desarrollo de sus competencias TIC. Además, que reflexionen y analicen de manera crítica el sentido e importancia de las TIC en el contexto educativo. Es necesario que los docentes aprovechen las bondades y fortalezas de las TIC, y trabajen de manera conjunta con comunidades de docentes en tareas de innovación e investigación sobre su práctica pedagógica. (Iriarte y Barreto, 2017, p 24)

Tecnología Educativa y el Aprendizaje.

El significado de aprendizaje se puede considerar como una asunción y retención de contenidos objetivos, el desarrollo de habilidades como; pensar de forma crítica y analítica, de utilizar la información de forma efectiva para tomar decisiones, pensar de forma imaginativa, creativa y crítica, y de ser consciente de las situaciones en las que estas cualidades son aplicables.

Por otro lado, la tecnología es omnipresente y, más que ser considerada un tema diferenciado o un conjunto de actividades definidas de forma somera como parte de un programa educativo, el «aprendizaje potenciado por la tecnología» se percibe como una visión más amplia y de mayor alcance con respecto al aprendizaje y la enseñanza. A su vez, esto implica que, más que considerar los modelos de aprendizaje específicamente como modelos de aprendizaje electrónico, se opta por trasladar los modelos de aprendizaje ya existentes al formato electrónico (Mayes y De Fritas, 2004, p16), sin embargo, Miglino y Sica (2015) afirman que la mera disponibilidad de la tecnología no garantiza que el aprendizaje vaya a ser efectivo automáticamente. La conectividad en el aprendizaje es un proceso social y cultural. Para que sea efectivo, es necesario un cambio cultural en el que las visiones y las prácticas sean compartidas y correspondidas. Aunque el proceso podría evolucionar, no es fácil y debe comprenderse para poder influir en él de forma productiva.

2.1.3. Brecha Digital

La brecha digital es un riesgo de exclusión en la sociedad de la información, durante mucho tiempo las posibilidades de acceso a las tecnologías no han sido iguales para todos, lo que ha producido un desequilibrio entre quienes tienen acceso y quienes no lo tienen. En este sentido el tener acceso a las tecnologías, saber utilizarlas de manera correcta y sacarles provecho, contribuyen con al desarrollo personal y profesional. Pero enfatiza que lo más grave de esta inestabilidad, no es solo no tener acceso o no poder tenerlo, sino no saber hacer uso de sus posibilidades ni saber explotar eficazmente todo lo positivo de la tecnología. Por lo tanto, es a esa fractura que se abre y que separa a las poblaciones, lo que se le conoce con el nombre de brecha digital. (Rodríguez ,2008, p5)

Con la finalidad de reducir la brecha digital se plantea un programa de capacitación docente enfocado a la aplicación de manejo correcto de herramienta digitales, para el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis.

2.1.3. Herramientas Digitales

Universia (2019, como se citó en Campoverde *et al.*, 2021) menciona que el mundo ha cambiado y con ello la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, navegar en redes, a través del internet, permite al ser humano estar en cualquier punto cardinal del planeta

en cualquier hora y momento. La aparición de las TIC y su implementación en diferentes áreas ha generado eficiencia en los tiempos, recursos y su inclusión en el ámbito educativo genera un gran desafío en la reinención del proceso de enseñanza, con el fin de mejorar y fortalecer el aula de manera tecnificada y digitalizada. (p. 28)

Con la utilización de las herramientas tecnológicas se intenta que el aprendizaje de los estudiantes sea más significativo, dejando a un lado el tradicionalismo haciendo que la clase sea más atractiva e interactiva donde los estudiantes sean los actores de la construcción de sus conocimientos

2.1.4. Canva

Es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales. Su método es el de ofrecer un servicio freemium, se puede utilizar de forma gratuita, pero con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas. (Xataka basic,sf)

Tabla 1 Canva

Utilidad	Herramientas	Ventajas	Desventajas
La herramienta canva es útil para es una web de diseño gráfico y composición de imágenes y que ofrece herramientas online para crear propios diseños, brinda un gran número de plantillas prediseñadas sobre las que se puede crear propios materiales: coloridas tablas, invitaciones,	Infografías Las nuevas generaciones de estudiantes consumen grandes cantidades de información visual. Tanta, que a menudo se les obstaculiza leer o escribir párrafos que no estén apoyados por imágenes, gráficos u otros elementos que refuercen el aprendizaje. A través de una infografía, los alumnos retienen mejor la información que se les da en las clases.	Imágenes gratuitas. Dispone de diferentes formatos y medidas. No necesitas ser un profesional en diseño, la herramienta es totalmente amigable para su uso.	No existen líneas ni guías que te permitan saber con certeza que tu diseño está centrado y ajustado correctamente. Muchos de sus diseños son para versión pro (pagada).

<p>anuncios, tarjetas, infografías, documentos de muy diversa índole, diseños específicos para redes sociales como Instagram o Facebook. (Canva. sf)</p>	<p>Presentaciones Hoy en día, las hojas de cálculo, los procesadores de texto y las bases de datos son herramientas básicas para el desarrollo de cualquier trabajo, más aún el que se desarrolla en los centros educativos. Dentro del aula, elaborar presentaciones de manera ágil y efectiva ayuda a los alumnos a entender procesos complicados y farragosos.</p>	<p>Puedes descargar los archivos en diferentes formatos (PNG, JPG, PDF y PDF para impresión).</p>	<p>A veces se pausa la aplicación y no guarda los cambios.</p>
<p>Se puede crear propias presentaciones en poco tiempo y con infinidad de detalles. Ahora bien, si tu punto fuerte no es el diseño, siempre puedes utilizar las plantillas prediseñadas que te ahorrarán tiempo, dificultades y cambiar los distintos elementos: colores, tonalidades y texturas (maderas o efectos metálicos), fuentes y efectos especiales, como sombras, reflejos, iconos, gráficos, tablas que muestren datos concretos, imágenes o</p>	<p>Puedes subir tus logos, banner, iconos e imágenes.</p>	<p>Puedes subir tus logos, banner, iconos e imágenes.</p> <p>Se puede trabajar online e incluso hay una versión para celular.</p>	<p>No es compatible con todos los navegadores. (Funnel,sf)</p>
<p>Se puede crear propias presentaciones en poco tiempo y con infinidad de detalles. Ahora bien, si tu punto fuerte no es el diseño, siempre puedes utilizar las plantillas prediseñadas que te ahorrarán tiempo, dificultades y cambiar los distintos elementos: colores, tonalidades y texturas (maderas o efectos metálicos), fuentes y efectos especiales, como sombras, reflejos, iconos, gráficos, tablas que muestren datos concretos, imágenes o</p>	<p>Se puede crear propias presentaciones en poco tiempo y con infinidad de detalles. Ahora bien, si tu punto fuerte no es el diseño, siempre puedes utilizar las plantillas prediseñadas que te ahorrarán tiempo, dificultades y cambiar los distintos elementos: colores, tonalidades y texturas (maderas o efectos metálicos), fuentes y efectos especiales, como sombras, reflejos, iconos, gráficos, tablas que muestren datos concretos, imágenes o</p>	<p>Facilita hacer cambios de manera rápida, fácil y práctica. (Funnel,sf)</p>	

	<p>fotografías que acompañen al texto.</p> <p>Posters La ilustración y el diseño de carteles ha sido fundamental en el desarrollo de las artes gráficas las posibilidades que ofrece la gráfica son infinitas a la hora de reforzar una determinada idea.</p> <p>Portadas Diseñar cubiertas para cualquier trabajo, con el banco de imágenes de Canva tienes a tu disposición más de un millón de imágenes con las que puedes diseñar una portada adecuada al contenido de tu trabajo. Una cubierta es la tapa que anuncia lo que un lector encontrará en su interior. Por eso es importante tener en cuenta que un trabajo determinado.</p> <p>Collages Kurt Schwitters, Hannah Höch y Helmut Herzfeld son algunos exponentes que encumbraron la técnica artística del collage hasta convertirla en una corriente de la historia del</p>		
--	---	--	--

	<p>arte. Es por todos conocido en qué consiste: se selecciona una imagen, se recorta de un fondo y se pega sobre otro fondo distinto, provocando una sensación de tridimensionalidad. (Canva. sf)</p>		
--	---	--	--

2.1.5. Genially

“Genially es un software para crear contenidos interactivos. Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones” (Pontificia Universidad Católica de Valparaís, sf). Lo que se pretende implementar en el proceso de enseñanza – aprendizaje la herramienta Genially que facilita la labor docente gracias a su sencilla e intuitiva interfaz.

Tabla 2 Genially

Utilidad	Herramientas	Ventajas	Desventajas
<p>Genially al ser una herramienta de fácil acceso y sencillo manejo, facilita que cualquier persona pueda realizar sus creaciones sin ser un experto en programación y diseño, solo debe considerar sus cuatro pilares antes de crear (González del Hierro, 2019).</p>	<p>Interactividad es la mejor forma de captar el interés y la atención del estudiante.</p> <p>Animación enriquece las clases con efectos visuales que transforman los contenidos estáticos en fantásticas creaciones animadas</p>	<p>El empleo de Genially para innovar el proceso de aprendizaje puede generar experiencias gratificantes tanto para docentes como estudiantes. Por ello, presenta una serie de ventajas al usarla: interfaz intuitiva: ayuda a percibir los contenidos presentados de</p>	<p>En relación con una desventaja que se puede presentar en la utilización de Genially, es que para el diseño de recursos educativos abiertos tiene escasas herramientas, lo que impide realizar un trabajo profesional; además, si se requiere hacer uso de más opciones, se</p>

<p>Interactividad es el primer pilar, se centra en la exploración de la información, con ello, el estudiante despierta su interés por interactuar y centra su atención en los datos que debe descubrir en las capas interactivas. Storytelling, se centra en la narración de historias. Estas historias pueden ser acompañadas con diversas imágenes que ayudan a contextualizar el contenido, aumentar la memorización, pensamiento crítico y motivación, a través de la creación de símbolos visuales. El tercer pilar es animación, ayuda a darle vida a las temáticas y jerarquizar las ideas. Finalmente, la gamificación,</p>	<p>que desatan el aprendizaje</p> <p>Storytelling se puede convertir las lecciones en un arte al narrar historias que enseñan, con la aplicación de storytelling se construye un ambiente de aprendizaje similar a la vida real que ayuda a contextualizar las explicaciones.</p> <p>Gamificación en la clase el estudiante ha se convierte en protagonista de su aprendizaje. El juego incrementa la motivación, mejora la concentración y favorece la resolución de problemas.</p> <p>Creaciones Colaborativas se trabajar sobre un proyecto, con la</p>	<p>manera natural e inmediata; trabajo colaborativo: se puede contar con la participación de varias personas en su creación y utilización;</p> <p>autograbado en línea: para evitar la pérdida de modificaciones; compatible con todos los ordenadores: puede ser utilizado en línea desde cualquier servidor; plantillas adaptables: cuenta con una gama de plantillas que pueden ser utilizadas a cada necesidad. (Mejía, García, Erazo y Narváez, 2020)</p>	<p>debe tener un amplio conocimiento en creación y edición (Romero y Gértrudix, 2017), se considera un aspecto negativo porque en una educación virtual lo que se busca es herramientas que admitan crear recursos educativos de calidad, pero, que no requieran que los usuarios sean expertos en conocimientos informáticos. A pesar de esto, hay que tomar en cuenta que tipo de recurso se desea crear y proporcionar a los estudiantes, para tener así una visión clara de lo que se espera conseguir de esta herramienta.</p>
---	--	--	---

potencializa el aprendizaje, aquí el estudiante toca, explora y descubre, para maximizar el recuerdo del contenido desarrollado	comodidad y la inmediatez del cloud, se puede colaborar sobre un mismo enlace actualizable. Colegio los Naranjos, s.f)		
---	--	--	--

2.1.4. Aplicación de Canva y Genially proceso de enseñanza – aprendizaje

En la investigación realizan por Ponce y Ochoa (2021) afirman que las plataformas Genially con Canva ayudan a que los estudiantes de Educación General Básica estén motivados en todo momento, lo cual es importante, ya que generan más atención a clase, por lo tanto, el uso herramientas tecnológicas son útiles para desarrollar nuevos conocimientos y aptitudes dentro del aula, lo que se logra es que el estudiante capte mejor los contenidos de la temática de otra manera con el uso de la tecnología, para ello hay variedad de herramientas, plataformas que se pueden utilizar dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, como Canva y Genially que son plataformas que contienen varios contenidos imágenes multimedia, videos, animaciones e interactividad que, llevándolos al aula de clase, facilitan la comprensión y aumenta la motivación del aprendizaje de los estudiantes.

2.1.5. Pedagogía

En la transformación de la educación es fundamental que el docente invente su práctica pedagógica como una forma de fortalecer su identidad profesional y ejercer su labor docente de acuerdo con las tendencias y desafíos de la educación, demostrando una buena preparación, desarrollando investigación, utilizando tecnología y reflexionar sobre su práctica docente. (Cabrera, *et al.* 2023)

Modelos Pedagógicos

Un modelo pedagógico según Ortiz y Salcedo (2015) indica que es un plan teórico y práctico de estrategias autónomo que poseen el docente y las instituciones educativas para

desarrollar el proceso de formación de sus estudiantes. El modelo pedagógico se caracteriza por la articulación de nociones como, currículo, pedagogía, didáctica, formación, educación, enseñanza, aprendizaje y evaluación, pero además contribuye a la configuración de procesos como la práctica y la teoría.

Conectivista

El conectivismo es una teoría del aprendizaje para la era digital, que toma como base el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitvismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente se vive, la comunicación y el aprendizaje. Es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y autoorganización. Éste se enfoca en la inclusión de tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento. (Barón, sf, p.2)

Conductista

El conductismo es una filosofía de la mente, con ciertos supuestos acerca de la naturaleza humana. Esta filosofía de la mente es interdependiente con la filosofía conductista de la ciencia. Una ciencia restringida a un grupo limitado de métodos y formas de explicar tenderá a reafirmar una concepción particular de lo mental. (Hurtado, 2006)

Constructivista

El constructivismo básicamente dice que el individuo tanto en su comportamiento cognitivo y social como en el afectivo no es un mero producto de sus disposiciones internas, sino una construcción propia hecha día con día, como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino una construcción del ser humano. (Tovar, 2001, p.50)

Teoría de Aprendizaje

Las teorías de aprendizaje es comprender e identificar los procesos de adquisición de conocimiento y a partir de ellos, tratar de describir métodos para que la instrucción sea más efectiva. Es en este último aspecto en el que se basa el diseño instruccional, que se fundamenta en identificar cuáles son los métodos que deben ser utilizados en el diseño del proceso de instrucción, y también de determinar en qué situaciones estos métodos deben ser empleados. De la combinación de estos dos elementos: métodos y situaciones,

se determinan los principios y las teorías del aprendizaje. (Gallardo y Camacho, 2016, p.25)

Estrategias Metodológicas

Las estrategias metodológicas son un conjunto continuo de actividades organizadas y planificadas que aprueban la construcción de la comprensión escolar y particular. Describe las acciones pedagógicas ejecutadas con la intención de mejorar y potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje, como intermedio que contribuye al progreso de la inteligencia, la conciencia, la afectividad y las capacidades para desenvolverse en la sociedad. (Tablada y Acosta, 2020, p.17)

Con el modelo estándar de enseñanza-aprendizaje que se asume, se definen las tácticas metodológicas apropiadas, que se conciben como el conjunto de técnicas y pasos que se ponen en partida para que los estudiantes logren determinados aprendizajes.

Didáctica

Didáctica es el aprender, pero no en el sentido instrumental mecánico, sino aquel que se refiere a la magnitud de fuerzas que intervienen entre el sujeto y su mundo y que se movilizan en el acto de educar, como principios, valores, saberes y normas socialmente construidas.

El aprendizaje, en esta perspectiva, implica intercambio entre pares, conocimiento del cuerpo, respeto y consideración de los puntos de vista de los otros. Es la integración de valores presente en todo proyecto educativo. El intercambio conlleva a la iniciación, la que a su vez supone el ejercicio de la transmisión de saberes entre generaciones. (Ortiz, 2014, p.78)

2.1.6. Aprendizaje

Aprendizaje según Sáez (2018) es el proceso de asimilar información con un cambio resultante en el comportamiento relativamente permanente que se produce como resultado de la experiencia o la práctica, para asegurar un aprendizaje efectivo prestando aspectos como necesidades del estudiante, preparación para aprender, situación, interacción.

Objetivo de Aprendizaje

Debe describir lo que los estudiantes deben saber o ser capaces de hacer al final de las clases. Los objetivos de aprendizaje deben ser sobre el rendimiento y la identificación de las habilidades, conocimientos y actitudes de los estudiantes, además ser medibles, con el fin de demostrar si los estudiantes alcanzaron los objetivos propuestos.

Estrategias de Aprendizaje

Con el fin de promover aprendizajes significativos que a su vez pueden ser desarrollados a partir del proceso enseñanza, mediante la aplicación de estrategias de aprendizaje que son fundamentales en la práctica docente, además de enseñar los contenidos también asuman la necesidad de enseñar a aprender. A continuación, los autores;

Gallardo y Camacho (2016) afirman que los distintos tipos de estrategias incluyen actividades tales como la selección y organización de la información, repetición del material para ser aprendido, relacionando el nuevo material con la información existente en la memoria y aumentando la significatividad de este, técnicas de comunicabilidad. Las estrategias pueden clasificarse en tres grandes grupos: estrategias cognitivas, estrategias metacognitivas, y estrategias de manejo de recursos. (p.50)

Tipos de Aprendizajes

Al analizar la formación integral se refiere al tipo de aprendizaje que contribuya a la formación, diversos autores proponen varios fines el proceso educativo; uno el aspecto informativo y otro el aspecto formativo, el desarrollo de las capacidades competencias, habilidades y destrezas, para algunos lo más importante es el desarrollo de la subjetividad, mientras que para otros es el mejoramiento de herramientas mentales como el lenguaje y los métodos. La Organización Mundial de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y La Cultura menciona sobre cuatro pilares de la educación que son: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser, con este antecedente se toma los tipos de aprendizaje que menciona Zarzar (2015):

- Adquisición de información.
- Desarrollo de capacidades.

- Desarrollo de la subjetividad.

La adquisición de información se refiere a conocer la información, comprender la información y manejar la información. En el desarrollo de capacidades las habilidades del lenguaje, del pensamiento, destrezas físicas o motoras, métodos, sistemas, procedimiento. En el desarrollo de la subjetividad esta los hábitos, actitudes y valores.

El Aprendizaje de la Educación Tecnológica

El presente proyecto está enfocado a realizar a un programa de capacitación sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales para los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis 2021-2022 por lo tanto se toma lo que menciona el autor:

Mautino (2014) que la educación tecnológica se debe proponer contenidos en forma de problemas (conflicto cognitivo) y luego resolverlos utilizando medios y procesos técnicos, lo cual lleva a reorganizar los conocimientos previos y construir nuevos saberes significativos. Para que lo estudiantes aprender haciendo. En esta forma de encarar el aprendizaje están presentes diversos momentos, tales como: la indagación, la manifestación de conocimientos previos, la información, el diseño, la planificación, la organización, la ejecución y la evaluación. (p 66)

Uso y Aplicación de las TIC en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Hoy en día el uso de las TIC se ha convertido en algo esencial en el proceso de enseñanza - aprendizaje para la mayoría de los docentes y estudiantes, lo que ayuda un aprendizaje más interactivo, motivador, desarrolla habilidades.

Lanusa *et al.*, (2018) afirman que el uso de las TIC se entiende que como la incorporación de estas en los centros de educación a dos niveles: gestión y práctica docente, a través de dos formas: nuevas vías de comunicación y novedosas formas de comunicación de materiales didácticos. (De Pablos Pons y Jiménez Cortés, 2007) El uso de las TIC en el aula proporciona tanto al educador como al estudiante una útil herramienta tecnológica posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje. De tal forma, que se convierte en una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva los

estudiantes. Con respecto a lo referente a que sí los docentes aprovechan las herramientas TIC disponibles dada la adaptabilidad y flexibilidad de estas en el proceso enseñanza- aprendizaje. (p.23)

2.1.7. Rol del Docente

Cabero (2007) menciona que los roles del profesor son de ser consultores de información, buscadores de materiales y recursos para la información, soporte a los estudiantes para el acceso a la información., utilizadores experimentados de las herramientas tecnológicas para la búsqueda y recuperación de la información.

Ser colaboradores en grupo, favorecedores de planteamientos y resolución de problemas mediante el trabajo colaborativo, tanto en espacios formales como no formales e informales. Será necesario asumir nuevas formas de trabajo colaborativo teniendo en cuenta que nos estamos refiriendo a una colaboración no presencial marcada por las distancias geográficas y por los espacios virtuales.

Ser facilitadores del aprendizaje, las aulas virtuales y los entornos tecnológicos se centran más en el aprendizaje que en la enseñanza entendida en sentido clásico (transmisión de información y de contenidos). No transmisores de la información sino: facilitadores, proveedores de recurso, y buscadores de información.

Poseedores de una visión constructivista del desarrollo curricular. Diseñadores y desarrolladores de materiales dentro del marco curricular, pero en entornos tecnológicos. Planificadores de actividades y entornos virtuales de formación.

Diseñadores y desarrolladores de materiales electrónicos de formación.

Favorecedores del cambio de los contenidos curriculares a partir de los grandes cambios y avances de la sociedad que enmarca el proceso educativo.

Diagnosticar las necesidades académicas de los alumnos, tanto para su formación como para la superación de los diferentes niveles educativos. Ayudar al alumno a seleccionar sus programas de formación en función de sus necesidades personales, académicas y profesionales (cuando llegue el momento). Dirigir la vida académica de los alumnos. Realizar el seguimiento y supervisión de los alumnos para poder realizar los correspondientes feed-backs que ayudarán a mejorar los cursos y las diferentes actividades de formación. (p.263)

Competencias del Docente.

Se centran en: construcción de estrategias pedagógicas eficientes; uso eficiente de las opciones didácticas; la transposición didáctica; evaluación de los procesos de aprendizaje; uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC); acompañamiento a los procesos formativos, y sistematización de experiencias formativas. (Acosta, 2017, p.45)

Competencias Tecnológicas.

El profesorado se convierte en uno de los actores principales en los que reside la integración de las TIC, pues sin su participación dicha integración no se lograría. De ahí que su competencia se haya convertido en un eje clave para transformar el sistema educativo, sobre todo la que prepara a los docentes en el uso educativo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Esto es debido a la presencia cada vez más intensa de estas tecnologías. En un sentido amplio, la formación del profesorado siempre ha sido necesaria y se ha abordado desde las universidades, las administraciones y las empresas, así como desde diferentes tipos de asociaciones profesionales. En la actualidad los profesores se encuentran ante un gran reto: acercar las tecnologías a sus estudiantes y guiarles en todo su proceso educativo, lo que hace necesario que tengan competencias tecnológicas acorde en este tema. (Fernández, 2019, p.45)

Competencias Didácticas.

El docente debe demostrar las competencias didácticas en la aplicación de técnicas necesarias que ayude al estudiante ha desarrollar sus capacidades, además organizando y supervisando el trabajo tomando en cuenta que el estudiante es constructor activo de su aprendizaje, es decir que el estudiante trabaja con autonomía. (Zarzar, 2016, p.13).

Capacitación Docente.

Constituye un antecedente para la calidad en la educación, ubicando al ser humano como ente principal del cambio y como un protagonista vital. En el eje de esta concepción está la labor de los actores educativos como ente esencial en los cambios que deben producirse, para lo cual también ellos deben modificar sus actitudes para responder a las demandas y exigencias de la sociedad actual. (Ecured, 2021).

En este sentido la capacitación es el medio por el cual se organiza una planificación, que cubra las deficiencias y necesidades de un ámbito específico, en este caso del cuerpo docente, que permitirá lograr la eficiencia y eficacia, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para Guisasolaj, Pintos, & Santos (2015), la capacitación no es conjunto de procesos desvinculados y sin relación a la situación que se presenta en el aula, más bien busca dar solución a una problemática escolar. Imbernon citado por Salazar-Gómez & Tobón (2018).

2.2. Marco legal

Según el Plan de Creaciones de Oportunidades 2021- 2022 en el objetivo 7 donde mencione sobre Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles, donde aborda la promoción de una educación innovadora, inclusiva y de calidad perfeccionamiento docente.

Según la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural) Art. 10.- Derechos donde establece que las y los docentes del sector público tienen los siguientes derechos acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación.

Según la RLOEI (REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL) DE LA OFERTA DE FORMACIÓN PERMANENTE PARA LOS PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN afirma en los artículos.

Art. 311.- De los procesos de formación permanente para los profesionales de la educación. El Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, con el objeto de mejorar las competencias de los profesionales de la educación, certifica, diseña y ejecuta procesos de formación en ejercicio, atendiendo a las necesidades detectadas a partir de los procesos de evaluación y a las que surgieren en función de los cambios curriculares, científicos y tecnológicos que afecten su quehacer.

Art. 312.- Programas y cursos de formación permanente. El programa de formación permanente es un conjunto o grupo de cursos relacionados entre sí que se orientan al logro de un objetivo de aprendizaje integral y puede vincular acciones de acompañamiento posterior para la implementación de lo aprendido. El curso de formación es una unidad de aprendizaje relacionada con un tema o una tarea específica.

Art. 313.- Tipos de formación permanente. La oferta de formación en ejercicio para los profesionales de la educación es complementaria o remedial. La formación permanente de carácter complementario se refiere a los procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico para que provean a los docentes de conocimientos y habilidades distintas de las aprendidas en su formación inicial. La formación permanente de carácter remedial es obligatoria y se programa para ayudar a superar las limitaciones que tuviere el docente en aspectos específicos de su desempeño profesional.

Art. 314.- Acceso a los procesos de formación permanente complementaria. Los docentes fiscales tienen derecho a recibir formación permanente complementaria de manera gratuita, la primera vez que la reciban. Los docentes de establecimientos fiscomisionales sin nombramiento fiscal y los de establecimientos particulares pueden acceder a los cursos de formación permanente complementaria, de conformidad con la normativa específica emitida por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional.

Art. 315.- Certificación de los procesos de formación. Todos los procesos de formación deben exigir el cumplimiento de un requisito mínimo de asistencia y la obtención de una nota de aprobación que evalúe el desempeño de los participantes durante y al final del programa. Los participantes que satisficieren estos requisitos recibirán una certificación de cumplimiento. Los cursos o programas de formación son diseñados para su aplicación inmediata en el sistema educativo; por lo tanto, sus participantes deben entregar evidencias de dicha aplicación.

Según los lineamientos sobre los estándares de calidad educativa dadas por el Ministerio de Educación, en la que está la dimensión administrativa componente desarrollo profesional menciona que el D1.C2.DI4. Gestiona la ejecución de actividades de capacitación para el personal administrativo, directivo y docente.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio

La Unidad Educativa “Diocesana San Luis” será el escenario principal para realizar la investigación, esta se enfocó directamente en el grupo de docentes pertenecientes al nivel de Básica Elemental. La institución educativa se encuentra ubicada en el cantón Otavalo en la Ciudadela 31 de Octubre Calle Isaac J. Barrera y Eladio Benítez (Figura 1), surgió del esquema escolar que presentaba Otavalo en cuanto a la educación primaria, y aunque la demografía escolar estaba atendida, centenares de hogares preferían educar a sus hijos en una escuela católica que siguiera los lineamientos que la Iglesia establecía para la educación de los niños.

Figura 1 Mapa de ubicación de la “Unidad Educativa “Diocesana San Luis” cantón Otavalo



Fuente: Google Maps

La institución denominada Unidad Educativa Diocesana San Luis que está regentada por la Red Educativa Diocesana, toma el nombre relacionado con el de la parroquia a la cual esta pertenece y que es importante dentro del cantón y muy conocida por los otavaleños, uno de los objetivos importantes es rescatar el espíritu de la escuela católica y recobrar el prestigio del antiguo colegio San Luis el cual hace varios años funcionaba.

La institución actualmente cuenta con un paralelo del Nivel Inicial, un paralelo de Primero de Básica, tres paralelos de Básica Elemental, tres paralelos de Básica media, tres paralelos de Educación General Básica Superior, tres paralelos de Bachillerato General Unificado, espacios para materias especiales como: área de deportes, educación artística y zonas recreativas. Cuentan con veinte y nueve docentes, tres profesionales en el área administrativa y personal de limpieza

3.2. Enfoque y tipo de investigación

La investigación esta direccionada al enfoque cuantitativo, dado que ofrece gran flexibilidad con la aplicación de varios instrumentos de investigación, al mismo tiempo permite recolectar datos ayudando a la comprensión del problema de investigación en el proceso de enseñanza aprendizaje con la utilización de herramientas digitales, como plantea Otero (2018) el enfoque cuantitativo trabaja sobre la base de una revisión de literatura que apunta al tema y da como conclusión un marco teórico orientador de la investigación. Estas recolecciones de datos derivan las hipótesis que serán sometidas a prueba para probar la veracidad del estudio. Hernández *et al.*, (2010, como se citó en Otero, 2018) “apuntan a si los resultados corroboran las hipótesis o son congruentes con estas, se aporta evidencia en su favor. Si se refutan, se descartan en busca de mejores explicaciones y nuevas hipótesis”, el enfoque cuantitativo se empleará en la recolección de información sobre los resultados de uso de las herramientas pedagógicas digitales, en los docentes y el análisis de contenidos de la información suministrada por los actores clave de la Unidad Educativa Diocesana San Luis año lectivo 2021-2022.

Los tipos de investigación que se utilizó en la investigación son: la investigación documental y de campo. Monroy (2018) afirma lo siguiente:

El tipo documental es la indagación y análisis de información documental. Se realiza en el primer momento de la investigación para la revisión bibliográfica y ubicación teórica del problema de investigación, elaboración del marco referencial y organización de la información seleccionada (p, 107).

La investigación es de tipo documental, porque revisó las fuentes de información legales, manuales de capacitación docente en la utilización de herramientas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de Básica Elemental en la de Unidad Educativa Diocesana San Luis.

Báez (2018), menciona que el tipo de campo permite la observación en contacto directo con el objeto de estudio, y el acopio de testimonios que permitan confrontar la teoría con la práctica en la búsqueda de la verdad objetiva. Se caracteriza porque la recopilación de datos debe hacerse en el medio natural donde se produce el hecho a investigar (p, 96).

Este tipo de diseño permitió analizar e interpretar los hechos como ocurren sin generar alteraciones, mediante el empleo de herramientas tecnológicas didácticas que van a depender del fenómeno de estudio, lo que permitirá tener un contacto directo con los docentes de Básica Elemental en la de Unidad Educativa Diocesana San Luis.

La presente investigación es de tipo descriptiva, según Fresno (2019) está dirigida a profundizar en el conocimiento del problema en estudio; es utilizada con frecuencia para caracterizar un hecho o conjunto de hechos que caracterizan una población, es decir, ayudó a encontrar las dificultades en la utilización de herramientas digitales pedagógicas por parte de los docentes en las clases, con lo cual servirá como base para la formación docente en el uso de las herramientas Canva y Genially en el proceso de enseñanza – aprendizaje en Educación Básica Elemental de la Unidad Diocesana San Luis.

Los instrumentos que se aplicó de acuerdo con las características y enfoque de esta investigación se aplicaron encuestas en los docentes basados en el uso de las herramientas digitales en los docentes de Unidad Educativa Diocesana San Luis.

3.3. Procedimientos

La investigación se desarrolló en cuatro fases que se describen a continuación:

3.3.1. Fase 1: Identificación de Competencias en el Uso de las Herramientas Digitales en los Docentes de Unidad Educativa Diocesana San Luis Año Lectivo

Se realizó y aplicó un cuestionario sobre el uso de herramientas digitales en las clases, con la finalidad de conocer el nivel de conocimiento en la aplicación de las herramientas en los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis, la cual fue válida y analizada por alfa de Cronbach obteniendo un resultado de 0,87 de confiabilidad.

3.3.2. Fase 2: Análisis de la Percepción de los Docentes de Unidad Educativa Diocesana San Luis sobre el Uso de las Herramientas Pedagógicas Digitales en el Proceso Enseñanza - Aprendizaje de los Estudiantes

Se aplicó una encuesta formada por un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas (dicotómicas, escala Likert) sobre el uso de las herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis, con lo cual, permitirá indagar el punto de vista del docente en su contexto. Posteriormente, se aplicará el método de categorización, el cual es un proceso que buscará la reducción de la información con el fin de expresarla y describirla de manera conceptual, que responderá a una estructura sistemática de forma clara para cualquier persona.

3.2.3 Fase 3: Diseño de un Programa de Capacitación Docente con la Utilización Canva y Genially como Herramientas Pedagógicas Digitales, para en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje en Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”

A partir de los resultados de las fases 1 y 2, se elabora un programa de capacitación sobre el uso de las herramientas digitales Canva y Genially, para docentes La investigación realizada permitirá organizar y desplegar contenidos de la capacitación docente con la utilización Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales orientadas a la solución de dificultades según las necesidades educativas en las diferentes asignaturas de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis con el fin de contribuir a la mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiante.

3.2.4 Fase 4: Capacitación sobre la Utilización de Canva y Genially como Herramientas Pedagógicas Digitales, Dirigido a los Docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”

En esta fase se capacitó a los docentes en el uso pedagógico de Canva y Genially en función del diseño realizado en la fase anterior, con la finalidad de promover su aplicación en procesos enseñanza – aprendizaje que permitan mejorar el desarrollo académico en los estudiantes.

Con el objetivo de aportar un manejo adecuado de las herramientas pedagógicas digitales Canva y Genially, en el proceso de enseñanza -aprendizaje, la misma que se fundamenta en una planificación de actividades para la formación profesional docente, que dispone la institución, con una duración de 40 horas (20 sincrónicas y 20 asincrónicas) en un horario de 12:00 a 14:00 de lunes a viernes. Se informará de manera oportuna a través de una convocatoria que serán entregada a los docentes de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”, por lo que se realizará un periodo de inscripción para el registro de la capacitación y se adjuntará un certificado de participación.

La capacitación tendrá la siguiente estructura

- Contenidos
- Estrategias y metodología de aprendizaje
- Recursos tecnológicos
- Sistema de evaluación

3.2.5 Fase 5: Evaluación del Curso sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales, dirigido a los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”

Una vez finalizada la fase de capacitación se evidenció los resultados mediante la aplicación de una rubrica de evaluación, con la finalidad de recolectar datos que permitió determinar las fortalezas y debilidades del programa.

3.4 Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel, en docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”.

A los sujetos participantes de la investigación, se les informará de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitarán todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetará el anonimato de los involucrados.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se revelan los resultados más relevantes del diagnóstico realizado a los docentes de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis” sobre el nivel de competencia digital que poseen, datos que son relacionados con estudios similares.

4.1. Situación inicial: Diagnóstico en las competencias digitales de los docentes de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”

Se aplicó una encuesta que fue analizada por alfa de Cronbach con un 0,87. Las preguntas se elaboraron de manera estructurada. Los resultados de la encuesta aplicada a cinco docentes, se describe mediante el uso y representación gráfica con la herramienta SPSS. Se muestran los datos más significativos para la investigación tipología del encuestado y competencias digitales.

4.1.1. Tipología de los encuestados

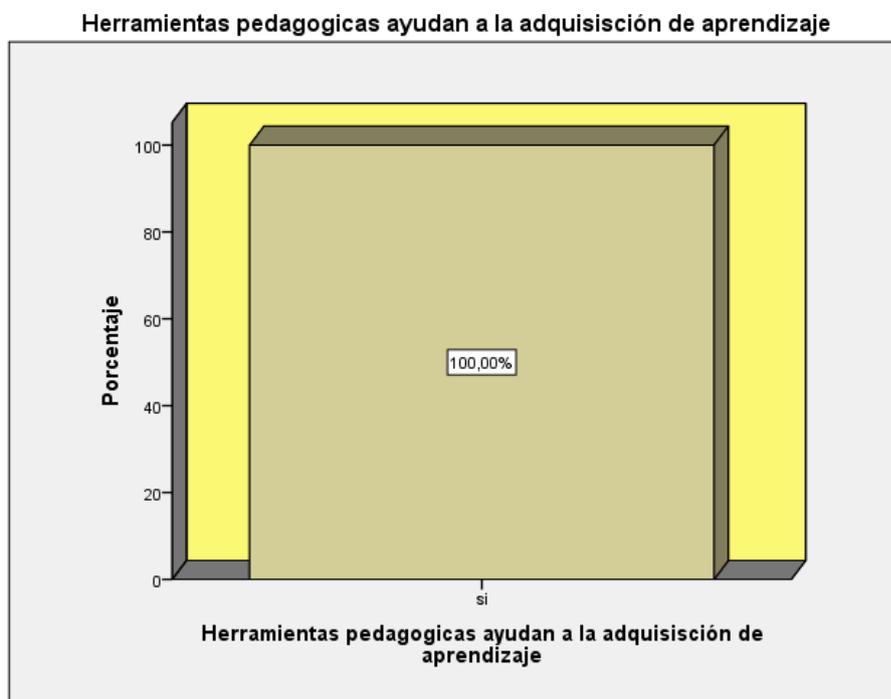
Los docentes que participaron en las encuestas fueron 100% mujeres, el 40% de los encuestado está en un rango de 40 a 49 años, el 40% está en un rango de 30 a 39 años y el 20% corresponde al rango de 50 años en adelante, el 100% de los encuestado tiene el título de tercer nivel.

4.1.2. Competencias digitales docentes

A continuación, se describe los resultados de nivel de competencias digitales que los docentes poseen, de acuerdo con cada una las preguntas realizadas en la encuesta:

1. ¿Cree usted que las herramientas pedagógicas digitales ayudan a la adquisición de aprendizajes en los estudiantes?

Figura 2 *Herramientas pedagógicas ayudan a la adquisición de aprendizaje*

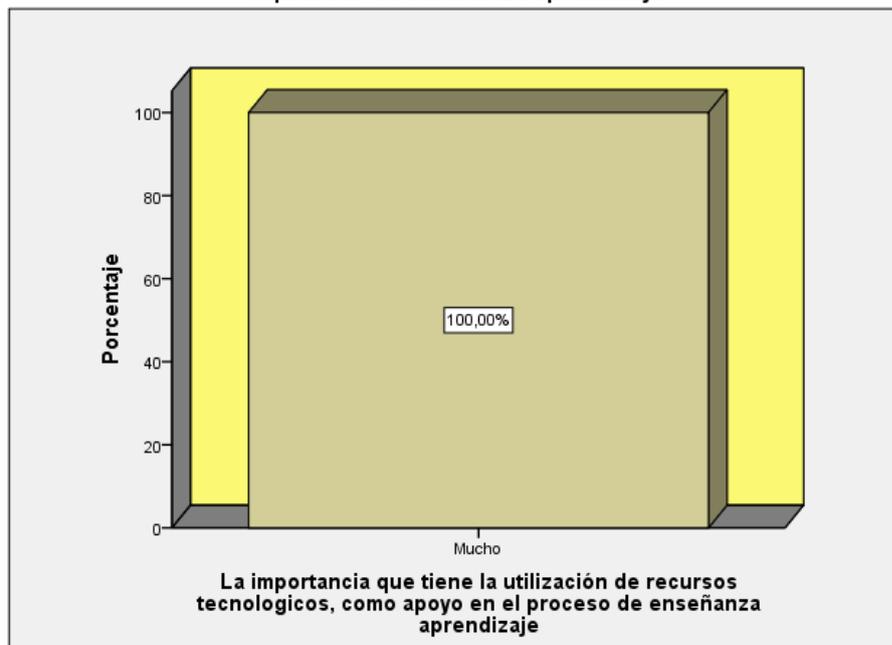


Como se puede ver en la figura 1 según las perspectivas de los docentes las herramientas pedagógicas digitales ayudan a la adquisición de aprendizaje, por lo que resultado por lo que concuerda con Pons (2010) la fuerte presencia de las TIC en las sociedades avanzadas, la incorporación de una visión cultural de la educación y las aplicaciones de teorías psicológicas basadas preferentemente en perspectivas constructivistas hacen posible la opción de plantear la formación desde nuevos ángulos y con nuevos enfoques. Asimismo, las TIC permiten nuevas posibilidades y nuevos formatos educativos, ya que rompen las barreras limitadoras de las disciplinas curriculares al permitir aprender de forma interdisciplinar y abierta. También posibilitan el hecho de «aprender en la multiculturalidad, amplían y multiplican los referentes formativos.

2. Desde su perspectiva, ¿qué importancia tiene la utilización de recursos tecnológicos, como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Figura 3 Importancia que tiene la utilización de recursos tecnológicos, como apoyo en el proceso de enseñanza

La importancia que tiene la utilización de recursos tecnológicos, como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje

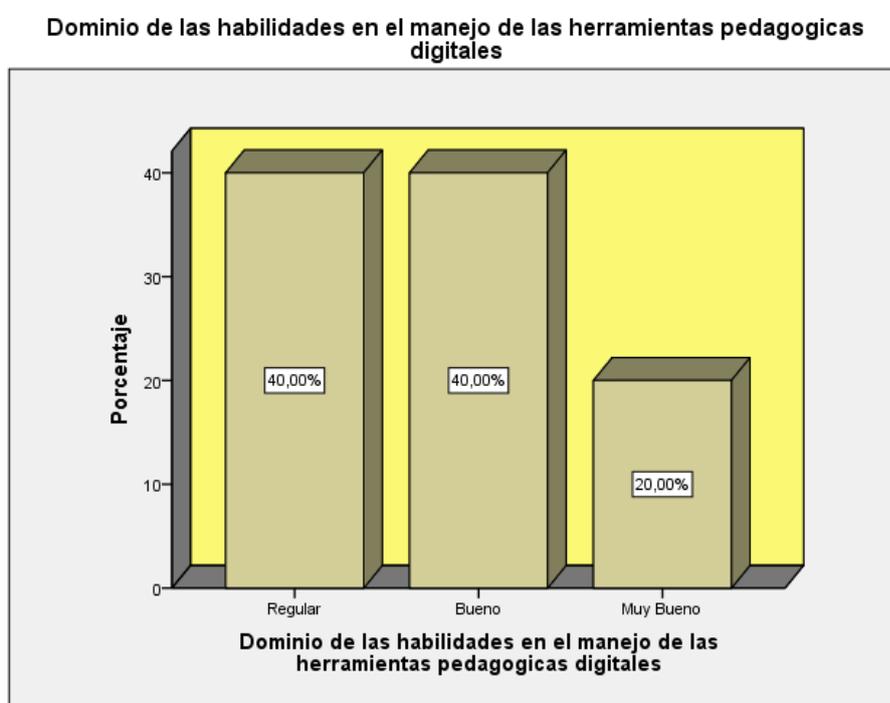


Según la perspectiva de los docentes utilizar los recursos tecnológicos son importantes porque son un buen apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, el Ministerio de Educación (2021-2025), en su Agenda Educativa Digital menciona varios ejes que están anclados a pilares de la educación a través de aprender a aprender con un aprendizaje digital, aprender hacer con una alfabetización digital y aprender a ser con una ciudadanía digital. El uso de recursos digitales aplicados por los docentes dentro la hora clases ayuda el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes dentro de su proceso de formación académica, en la aplicación de variedad actividades pedagógicas. Los recursos didácticos en la educación asumen un rol fundamental en el currículo educativo y la planificación curricular, los materiales didácticos en el proceso enseñanza–aprendizaje en el aula generan interacción, creatividad e innovación, por tal razón los recursos didácticos se articular con los objetos de estudio, contenidos, formas de enseñanza, métodos, técnicas de trabajo cooperativo, recursos y la evaluación como un proceso sistémico en la clase, los cuales permiten la mejora continua y el fortalecimiento en la clase, Además, el uso de recursos de educación interactiva estimula el aprendizaje a través de

experiencias auditivas y visuales al momento de enseñar, las herramientas que se utilizan para crear recursos interactivos de educación 3.0 en la enseñanza son de fácil acceso para los docentes. Con estas herramientas, los niños de 4 a 5 años pueden observar cada uno de los elementos visuales, auditivos y táctiles creados por los maestros; Educaplay, Prezzi, Power Point, Canva y Geneally son recursos que facilitan la comunicación y participación en el aula virtual (Barrera et al., 2022).

3. Desde su perspectiva, ¿cuál es el dominio de sus habilidades en el manejo de las herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

Figura 4 *Dominio de las habilidades en el manejo de las herramientas pedagógicas digitales*



ominio de las habilidades en el manejo de las herramientas pedagógicas digitales

Según la UNESCO en el marco de competencias de los docentes en materias de TIC, las metas sociales y económicas son aspectos centrales de los sistemas educativos de todo el mundo. Los docentes deben estar equipados para guiar a la generación siguiente, a fin de que esta adopte estos objetivos y pueda alcanzarlos.

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, pone de manifiesto un cambio a escala mundial, orientado a la construcción de sociedades del conocimiento inclusivas, basadas en los derechos humanos, el empoderamiento y la consecución de la igualdad de género. Las TIC revisten un carácter crucial en el avance hacia la realización de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

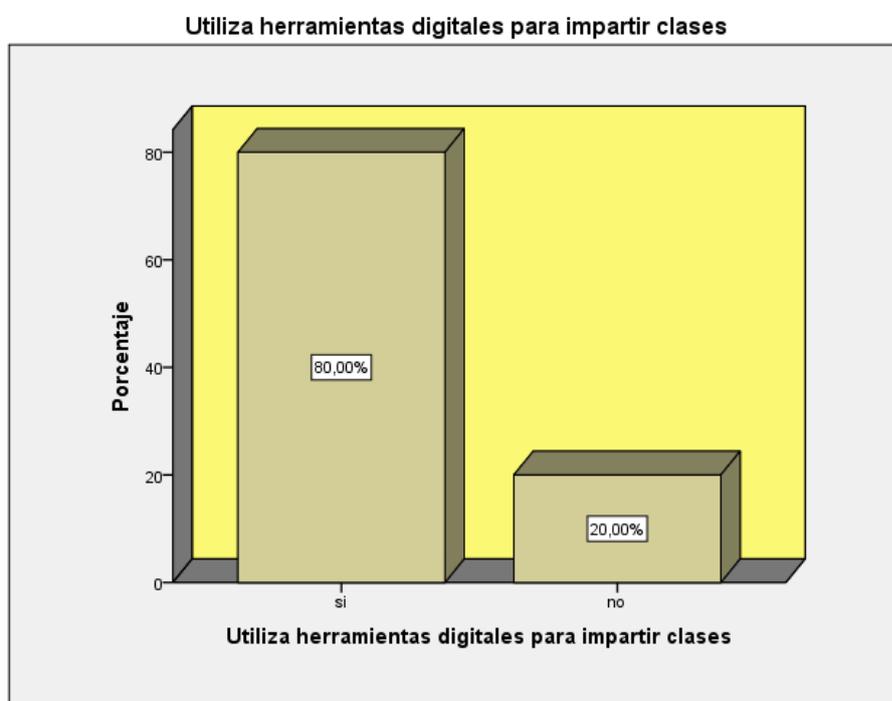
Más específicamente, las metas relacionadas con las TIC se abordan en los objetivos siguientes: educación de calidad (Objetivo 4), igualdad de género (Objetivo 5), infraestructuras (Objetivo 9), reducción de las desigualdades en y entre los países (Objetivo 10), paz, justicia e instituciones sólidas (Objetivo 16) y alianzas para lograr los objetivos (Objetivo 17).

Las competencias necesarias para utilizar de forma efectiva las TIC en la enseñanza y recalca que los maestros, además de adquirir competencias relativas a las TIC y la capacidad de desarrollarlas en sus alumnos, deben poder utilizarlas para ayudar a estos a convertirse en educandos colaborativos, creativos, capaces de resolver problemas, y en miembros innovadores y comprometidos de la sociedad.

Entre sus consideraciones está el hecho de poseer competencias digitales en relación con la profesión docente como algo imprescindible, así como las percepciones que señalan que la adquisición de estas para el alumnado resulta de gran importancia tanto para sus estudios y desempeño de funciones laborales futuras.

4. ¿Utiliza herramientas pedagógicas digitales para impartir clases?

Figura 5 Utiliza herramientas digitales para impartir clases

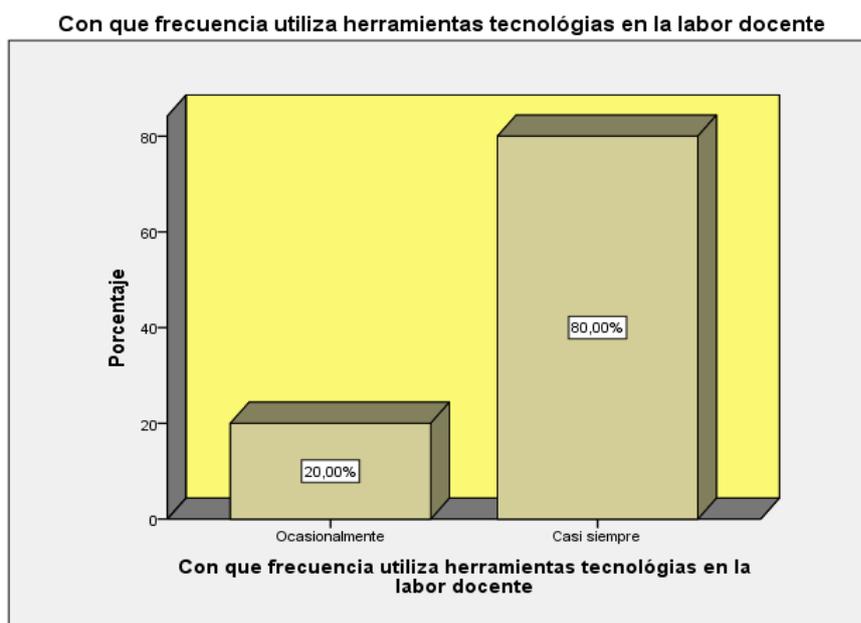


En la figura 5 muestra que el 80% si utilizan y un 20% de los docentes no utilizan las herramientas, para impartir clases se debe tomar en cuenta lo que menciona Carcaño (2021), las herramientas digitales facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje siempre que se consideren los conocimientos previos de los estudiantes, las etapas del desarrollo y el contexto, esto resalta la importancia de los conocimientos docentes en psicología educativa; la elección de la herramienta adecuada depende del campo formativo en que se aplique, recordando en todo momento que se trata de una herramienta y no de un fin, el tiempo del docente debe seguirse utilizando en prepararse para la clase, no en preparar la clase ni en el manejo de las TIC, por lo que debe recurrir a las herramientas con mayor usabilidad y respaldadas por un repositorio.

Todo dispositivo tecnológico actual derivado de las computadoras e incluyéndolas a estas son considerados herramientas digitales y pueden ser usadas para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje; en lo que respecta a la parte intangible se refiere a software, juegos y herramientas online. Estas herramientas al facilitar la labor del docente le dejan tiempo suficiente para dar un servicio personalizado a sus estudiantes, por ese motivo las instituciones educativas invierten en tecnología y en capacitación directiva y docente, ya que el tener acceso a las herramientas digitales no garantiza que se haga un uso adecuado de ellas.

5. ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas para apoyar su labor docente?

Figura 6 Frecuencia que utiliza herramientas tecnológicas



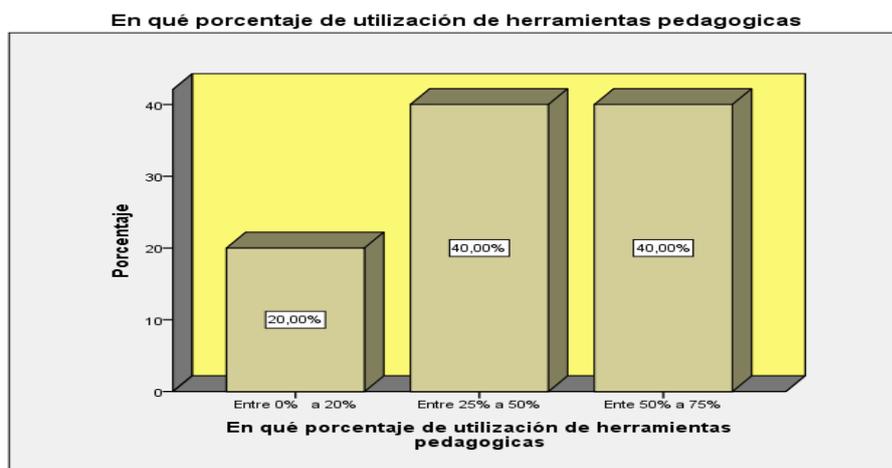
En la figura 6 muestra que el 80% utilizan casi siempre y un 20% de docentes ocasionalmente, por lo que se debe tomar en consideración que (Salazar et al., 2022) las herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza abarcan muchas tecnologías que permiten recibir información y comunicar o intercambiar información con otros, han acarreado consigo algunos cambios en la manera cómo integrarlas en el proceso enseñanza – aprendizaje por parte de los docentes cambiando desde la manera cómo enseñar, las estrategias didácticas, planificación curricular, incorporando estas herramientas a lo tradicional para mejorarlo y no reemplazarlo.

Las herramientas tecnológicas pueden ser aplicadas en distintos ámbitos sociales, tales como la medicina, economía, educación, entre otros. Así mismo, poseen una extensa utilidad, la misma que debe ser asociada y aprovechada en la enseñanza. Se debe considerar la importancia de que los docentes sepan dominarlas y usarlas correctamente para fomentar el buen uso de estas en sus estudiantes.

Las herramientas tecnológicas son de mucha utilidad. Existen las que brindan almacenamiento, así como también las que ofrecen entretenimiento, y material educativo, las cuales se pueden ser utilizadas para llegar a estimular al estudiante a aprender desde la comodidad de sus hogares. Los docentes usan la tecnología en sus clases y piensan que su aplicación en el proceso de aprendizaje enseñanza es muy importante para generar motivación estudiantil.

6. ¿En qué porcentaje considera usted que utiliza herramientas pedagógicas digitales en sus clases?

Figura 7 En qué porcentaje de utilización de herramientas pedagógicas

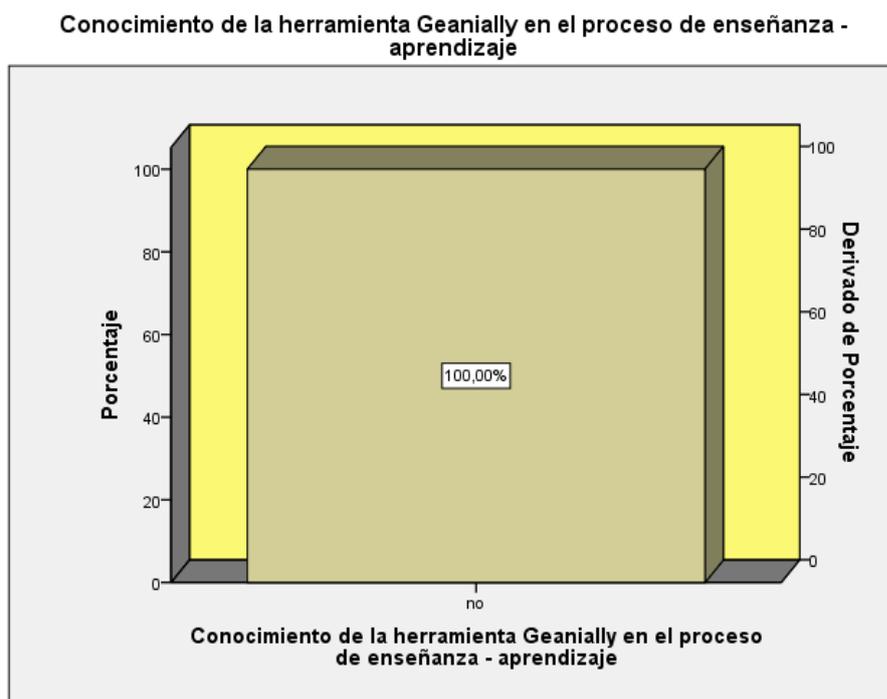


Es necesario retroalimentar a los docentes a través de charlas, foros, conversaciones, y círculos para el uso inteligente de la tecnología; así propender a la correcta implementación de recursos de esta índole identificando sus estrategias, objetivos y los efectos en la enseñanza.

Uno de los beneficios principales en el uso de la tecnología, es que facilitan el trabajo docente, permitiendo una constante comunicación entre sus actores; la implementación de las TIC dentro y fuera del aula son necesarias para los estudiantes y a su vez se identifican como un instrumento de motivación, resultado que se puede alcanzar una vez que el docente se decide a innovar su práctica de enseñanza para evitar clases monótonas. De igual manera, se identifica que a pesar del dominio de herramientas tecnológicas por parte del cuerpo docente de las instituciones objeto de estudio, estos intencionalmente o no, mantienen una enseñanza tradicionalista, alejada del entorno real de la sociedad actual.

7. ¿Tiene conocimientos acerca de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Figura 8 Conocimiento de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza- aprendizaje

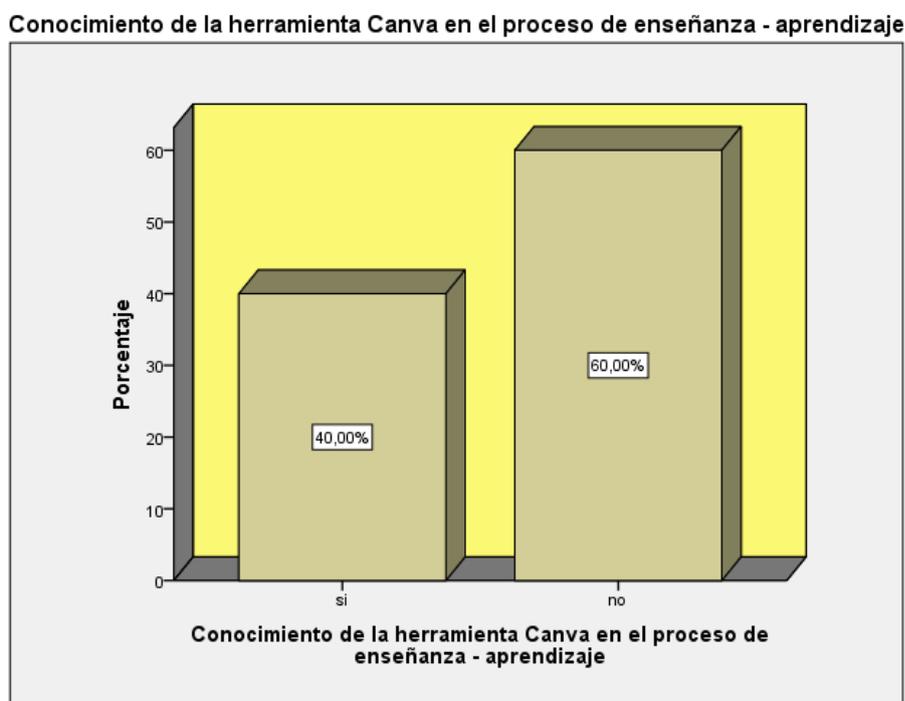


Como se observa en la figura 8 en la Unidad Educativa Diocesana “San Luis” los docentes no utilizan la herramienta Genially en el aula, al tener un conocimiento sobre el manejo de la herramienta web facilita la labor docente gracias a un sencillo interfaz, lo cual ayuda a reducir las clases magistrales (Maya, sf). Las características principales de la herramientas son la animación, la interactividad y la integración de diferentes contenidos, tales como presentaciones, infografías, líneas del tiempo, documentos, mapas interactivos,

evaluaciones interactivas, los cuales ofrecen ventajas para los docentes que estén preparados a crear sus propias estrategias y recursos educativos con los cuales pueda mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje con la construcción de escenarios novedosos, didácticos y lúdicos para la evaluación del aprendizaje, lo cual implica una gran ganancia de tiempo, costo y esfuerzo, es decir, hacer más eficiente el aprendizaje, pues el usuario tan solo debe cambiar o ajustar el contenido acorde a los requerimientos o necesidades.

8. ¿Tiene conocimientos acerca de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Figura 9 *Conocimiento de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza- aprendizaje*



Conocimiento de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza- aprendizaje

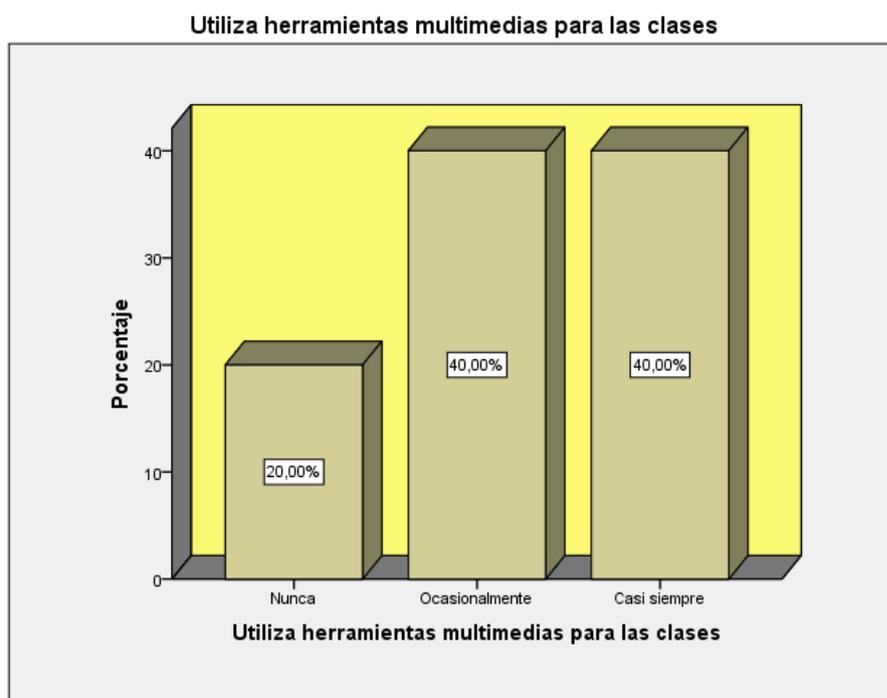
Como se observa en la figura 9 en la Unidad Educativa Diocesana “San Luis” los docentes utilizan la herramienta Canva un 40% en el proceso de enseñanza - aprendizaje, los maestros necesitan crear contenido todo el tiempo, ser innovadores en las clases, y además presentar información de manera llamativa para los estudiantes, la herramienta fácil de manejar, gratuita y con miles de recursos disponibles para docentes (Ruiz y Intriago, 2022).

Canva es una herramienta de diseño en línea, en la que puedes crear contenido de comunicaciones: afiches, imágenes para redes sociales, infografías, presentaciones y hasta videos. Las características de Canva para Educación son bastante completas y similares a las

de Canva tradicional, tiene la disponibilidad de miles de plantillas para crear horarios, infografías, planificadores semanales, afiches, presentaciones y mucho más. Además, es una plataforma que se adapta a las necesidades pues todas las plantillas pueden ser filtradas por años escolares.

9. ¿Utiliza herramientas multimedia para el desarrollo de presentaciones interactivas para las clases?

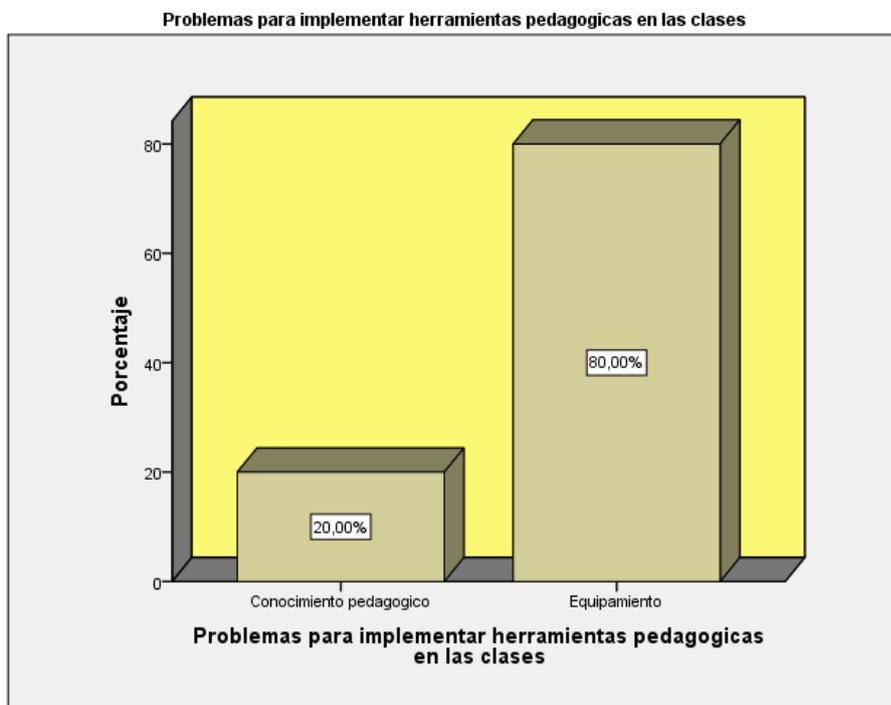
Figura 10 Utiliza herramientas multimedia para las clases



Como se muestra en la figura 10, existe un 20% de los docentes que no utilizan herramientas multimedia para sus clases, los docentes tienen que estar dispuestos a aprovechar las herramientas multimedia de apoyo para el desarrollo de presentaciones interactivas educativas y aumentar la eficacia en la enseñanza, los docentes necesitan capacitarse en el tema del manejo recursos interactivos para fortalecer el aprendizaje activo y mejor desempeño académico de los estudiantes, según en la investigación realizado por Enríquez (2022), se demostró que el Genially es la aplicación más completa innovadora que todo docente debe tener en cuenta a la hora de realizar sus presentaciones rápidamente, para la preparación de clases y organizar el material en espacios virtuales.

10. ¿Qué tipo de problemas tiene para implementar las herramientas pedagógicas digitales en el aula?

Figura 11 Problemas para implementar herramientas pedagógicas en las clases



En la Unidad Educativa se muestra que los problemas que tienen los docentes para implementar herramientas pedagógicas en las aulas son; la falta de equipamiento con el 80% y el 20% por falta conocimiento pedagógico, sin embargo Verdezoto y Chávez (2016), indican en su investigación que el empleo de las herramientas digitales pedagógicas es cada vez más importante dentro de los centros de la Educación, en la actualidad, el principal obstáculo para desarrollar este programa no figura en el aspecto de la logística, sino en el escaso interés que muestran directivos y profesores por impulsar las modalidades de estudio que requieren el uso de las TIC.

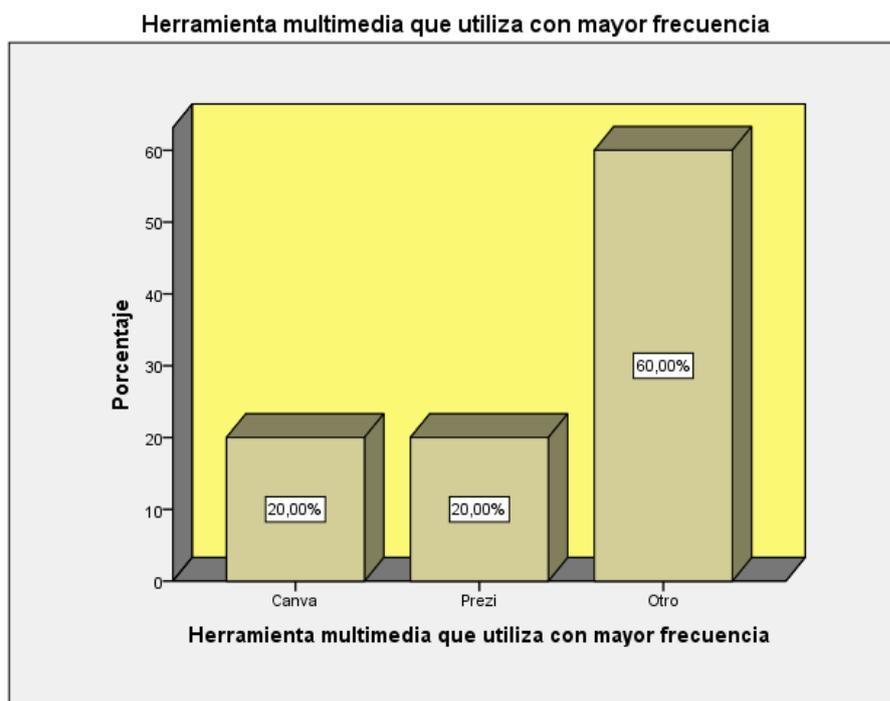
Además de la poca apertura de los maestros por hacer un uso adecuado de esos medios didácticos y el marcado interés por continuar recurriendo a métodos de enseñanza de la denominada educación tradicionalista, es perceptible que los docentes tampoco reciben una capacitación que les permita enfrentar el aula virtual. La principal causa de la apatía de los pedagogos ante estas herramientas de trabajo pasa por la ignorancia de las ventajas y oportunidades que ofrece para sí mismo y sus alumnos.

En cambio, los estudiantes sí dominan las tecnologías de la información y las comunicaciones, pero resultan incapaces de hacer un uso efectivo, activo y responsable de estas

herramientas. Emplean las TIC con fines personales y no educativos, lo cual limita el impacto de desarrollo académico que pudiera alcanzarse.

11. ¿Cuál de las siguientes herramientas multimedia utiliza con mayor frecuencia?

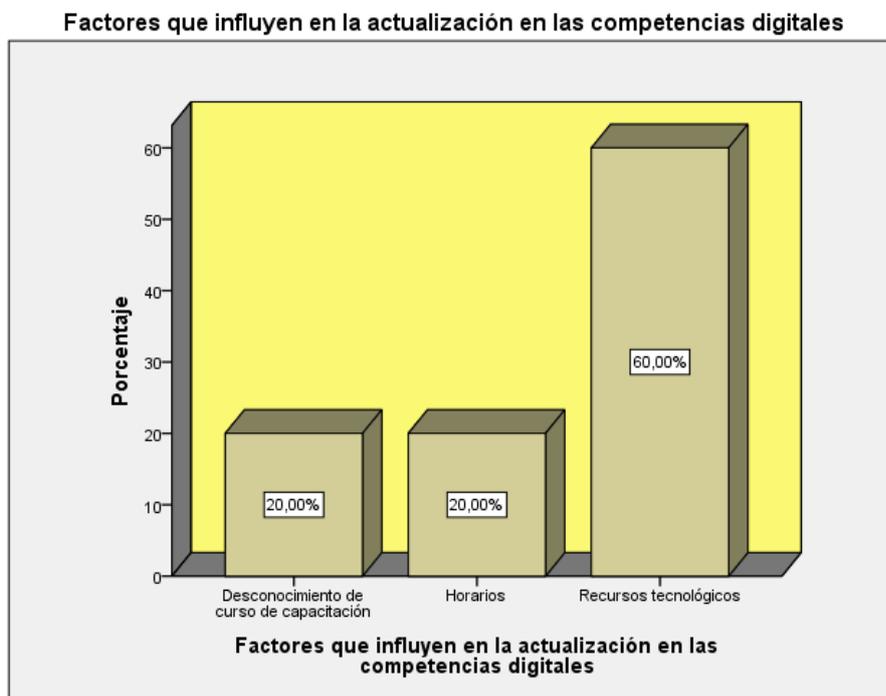
Figura 12 Herramientas multimedia que utiliza con mayor frecuencia



Como se muestra en la figura 12 las herramientas más utilizadas son; Canva, Prezi y otras, pero no utilizan las herramientas Genially, Enríquez (2020) afirma que la implementación de las herramientas multimedia interactivas en la educación, que favorezcan al desarrollo de habilidades tales como, de percepción, de lenguaje, cognitivas, sociales, emocionales y visuales. Siendo Microsoft PowerPoint una de estas herramientas más conocidas y usadas con mayor frecuencia, debido a que no necesita una conexión a internet, pero existen otra muchas aplicaciones como Sway, Genially y Emaze que permiten elaborar presentaciones educativas con mucha creatividad, con un estilo moderno y profesional permitiendo enlazar páginas web, incluir gráficos dinámicos, además de videos, audios e imágenes, simulaciones, herramientas para el procesamiento de la información, las cuales sirven como guía a los estudiantes y favorecen la comprensión e interacción entre los actores directos para la construcción y asimilación del aprendizaje.(Sánchez, 2020)

12. ¿Cuáles son los factores influyen en la actualización en sus competencias digitales docente?

Figura 13 Factores que influyen en la actualización en competencias digitales

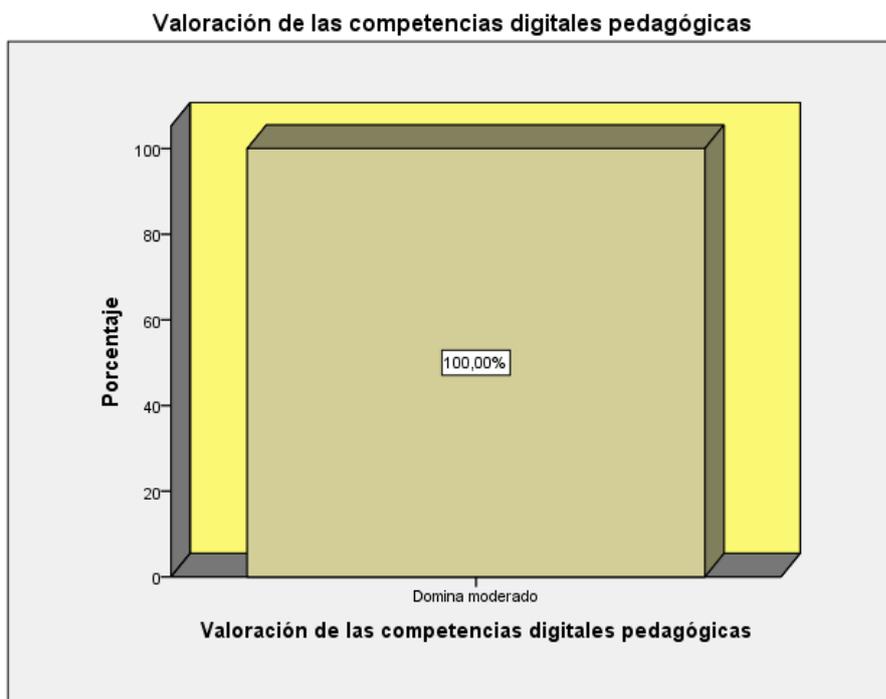


En la figura 13 muestra que el factor que más influye en la actualización de competencias es el recurso tecnológico seguido de horarios y desconocimiento de cursos de capacitación. Viñals y Cuenca (2016), el alumnado se ha desarrollado en un contexto digital por lo que el profesorado debe adecuarse a su forma de actuar y de concebir el aprendizaje; en este sentido, el docente también debe digitalizarse y ser competente digital. Esta competencia ligada al uso de las tecnologías digitales no solo implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; sino que al mismo tiempo demanda tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible.

Los docentes, además de tener que adaptar las metodologías de enseñanza al nuevo entorno, tienen ante sí el reto de adquirir conocimientos, habilidades y actitudes digitales que motiven al alumnado a hacer un uso crítico de la tecnología no solo en el aula, sino también en casa, en su vida social y en sus entornos de ocio. Solo así estarán contribuyendo a construir una respuesta colectiva e ilusionante a los retos que hoy plantea a la educación la Era Digital. Así pues, los docentes, al igual que el alumnado, deben aprender a ser competentes digitales, pero más importante aún: deben resignificar y adaptar su competencia docente a un mundo digitalizado.

13. ¿Qué valoración le da a su competencia en la utilización de las herramientas digitales pedagógicas?

Figura 14 Valoración de las competencias digitales



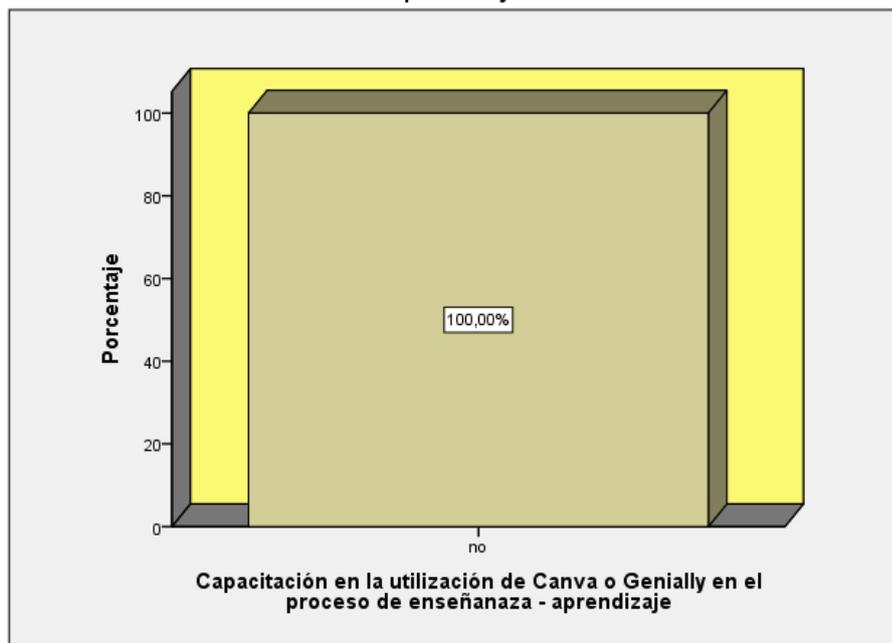
Los docentes de una Unidad Educativa Diocesana “San Luis” según sus perspectivas señalan que la valoración que le dan a sus competencias en la utilización de herramientas digitales es moderada, considerando que según Vargas (2019), las competencias digitales en la época actual son todas las capacidades, habilidades fundamentales que necesitan los docentes, estudiantes, profesionales y otros para desarrollar y mejorar su actividad de enseñanza, aprendizaje, investigación, profesional entre otros. Por otra parte, los usuarios son los responsables de identificar y seleccionar los recursos tecnológicos gratuitos o de pago que mejor se acomoden a sus necesidades.

Finalmente, otro aspecto fundamental de la competencia digital radica que propicia ambientes virtuales flexibles, colaborativos, científicos, además de generar conocimiento y permitir al usuario actualizarse en las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación.

14. ¿Alguna vez la unidad educativa donde labora le han capacitado en la utilización de las herramientas Canva o Genially para el proceso de enseñanza aprendizaje?

Figura 15 Capacitación en la utilización de Canva o Genially en el proceso de enseñanza – aprendizaje

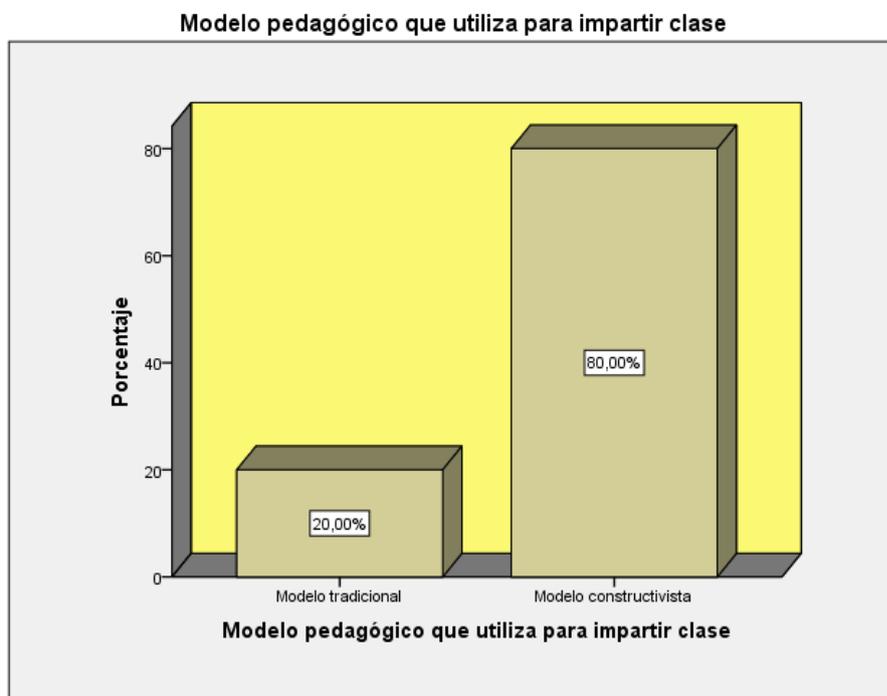
Capacitación en la utilización de Canva o Genially en el proceso de enseñanza - aprendizaje



Según los resultados arrojados por la encuesta tal como se muestra la figura 15, en la Unidad Educativa no se realizó ninguna capacitación sobre la utilización de herramientas Canva y Genially, por lo que se realiza un programa de capacitación docente para básica elemental, tomando en consideración que según Castillo (2020) es importante analizar y estudiar si se debe incrementar la formación del personal docente en relación al uso de herramientas digitales pedagógicas, ya que la falta de formación del profesorado en la implementación de estrategias metodológicas centradas en el estudiante dificulta la innovación (Moreno, 2018). A su vez, la falta de actualización de los docentes en relación con el uso de las TIC a nivel instrumental y metodológico dificulta la puesta en práctica de estas en el ámbito educativo (Colás et al., 2018).

15. ¿Qué modelo pedagógico utiliza para impartir clases?

Figura 16 *Modelo pedagógico que utiliza para impartir clases*

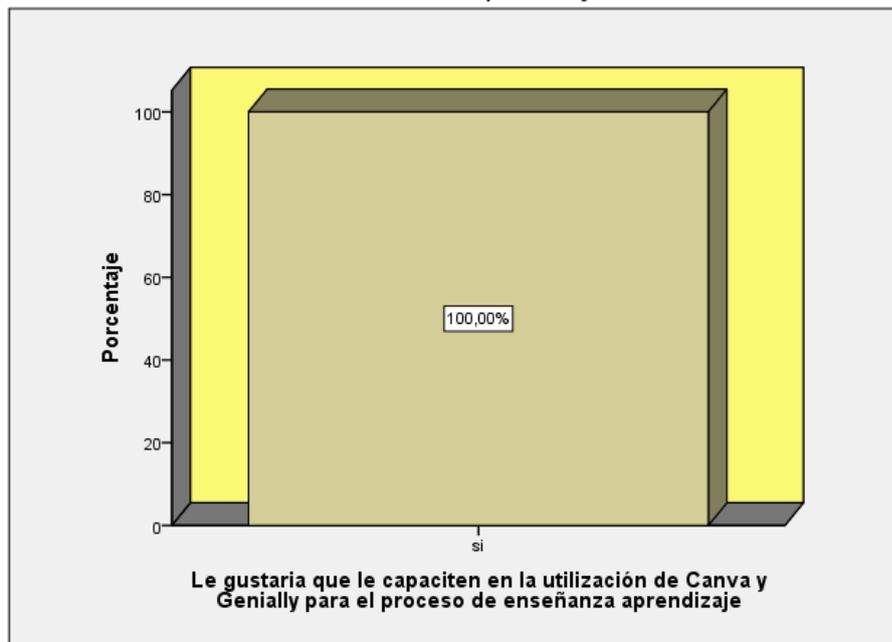


En la unidad educativa se trabaja el modelo constructivista tal como muestra en la figura 16, sin embargo, al revisar el modelo pedagógico de la Red Educativa Diocesana se fundamenta en el Humanismo Solidario y la Pedagogía del Amor, a partir de la cultura del diálogo, de la globalización de la esperanza, de la inclusión y de las redes de cooperación, con una visión que acaricia el conectivismo con fines de evangelización, donde el Realismo Pedagógico y la Pedagogía Dialogante convergen, para trabajar de manera flexible el aprendizaje y el conocimiento, evocando la libertad del ser, sin olvidar que somos hijos de Dios que caminan a la perfectibilidad en armonía con la naturaleza, según Hernández (2008), las nuevas tecnologías, al ser utilizadas como herramientas constructivistas, crean una experiencia diferente en el proceso de aprendizaje entre los estudiantes, se vinculan con la forma en la que ellos aprenden mejor, y funcionan como elementos importantes para la construcción de su propio conocimiento.

16. ¿Le gustaría que le capaciten en la utilización de las herramientas Canva o Genially para el proceso de enseñanza aprendizaje?

Figura 17 *Le gustaría que le capaciten en la utilización de Canva y Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje*

Le gustaria que le capaciten en la utilización de Canva y Genially para el proceso de enseñanza aprendizaje



Los docentes de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis” está de acuerdo que se les capaciten en la utilización de Canva y Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje, por lo que se implementa la capacitación de los docentes de herramientas tecnológicas, con la finalidad de la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

Según la percepción de los docentes la Unidad Educativa Diocesana “San Luis” utilizar los recursos tecnológicos es importante por ser un apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, los problemas para implementar herramientas pedagógicas en las aulas son; la falta de equipamiento y por falta de conocimiento pedagógico, por otro lado los factores que más influye en la actualización de competencias son los recursos tecnológico, los horarios y desconocimiento de cursos de capacitación, señalan que la valoración que le dan a sus competencias en la utilización de herramientas digitales es moderada, por lo que en la institución no se han realizado capacitaciones de herramientas digitales, por lo que se realiza un programa de capacitación docente para básica elemental.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Título de la Propuesta

Diseño de un programa de formación de capacitación en el manejo de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza -aprendizaje en básica elemental en la Unidad Educativa Diocesana “San Luis” en el cantón Otavalo.

5.1.1. Antecedentes de la Propuesta

La Unidad Educativa Diocesana “San Luis” de Red Educativa de la Diócesis de Ibarra, se encuentra ubicada en el cantón Otavalo, perteneciente al distrito 10D02, como oferta educativa tiene; preparatoria, básica elemental, básica superior y bachillerato, su propuesta pedagógica está enfocada a ser una institución educativa bilingüe reconocida socialmente a nivel zonal, por su calidad académica y educativa, que favorezca a la formación integral de los estudiantes fomentada en el evangelio, la innovación, la tecnología y la conservación del medio ambiente.

El docente debe saber lo que es realmente importante, transmitirlo de la forma más explícita posible a los estudiantes, retroalimentarles en todo momento y dejarles que interioricen el feedback, de modo que ellos mismos sean conscientes de sus avances y sus necesidades. La evaluación no debe ser algo que se hace al estudiante, sino algo que realiza el propio estudiante, un proceso en el que el alumno es el agente más activo, las TIC y los nuevos dispositivos facilitan la aplicación de las inteligencias múltiples.

La disponibilidad de ordenadores, dispositivos portátiles o tabletas, la versatilidad de los nuevos materiales y la multiplicidad de lenguajes amplían en gran medida el abanico de opciones en la enseñanza, las nuevas tecnologías e internet permiten atender a las inteligencias y personalizar el aprendizaje.

El profesor debe convertirse en guía, debe trabajar en equipo con los alumnos y los padres para decidir cuál es la mejor manera de aprender para una persona. El modelo pedagógico que plantea de Red Educativa no puede dejar de lado el tema tecnológico, aunque trata de utilizarla las TIC en base al contexto y realidad de cada plantel, por lo cual utiliza el Conectivismo como nueva Teoría de aprendizaje del siglo XXI, con una orientación desde La Red Informática de la Iglesia en América Latina (RIIAL) que es un proyecto que nació en 1987,

impulsado desde el PCCS y el CELAM con el objetivo de acompañar la informatización y el uso de las nuevas tecnologías en la misión de Iglesia latinoamericana.

Por consiguiente, las competencias digitales son la base fundamental, al momento de llegar al estudiante, sin embargo, se tienen que utilizar herramientas digitales pedagógicas que permitan mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en las clases, por lo que este estudio, permitió diagnosticar la situación actual de las competencias digitales de los docentes de básica elemental, con la finalidad de diseñar un programa de capacitación para los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis, en la utilización de Canvas y Genially como herramientas pedagógicas digitales.

5.2. Presentación del diseño del programa de capacitación en Canva y Genially

El programa de formación para los docentes de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”, se basa en fortalecer las competencias en la utilización de herramientas digitales pedagógicas, con el objetivo de contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas, donde el docente pueda integrar las herramientas como medios didácticos para implementar la innovación educativa y que sirva como soporte para manejar adecuadamente, las herramientas Canva y Genially.

El inicio del curso a los docentes con los siguientes parámetros:

- Bienvenida a los docentes
- Objetivo del curso
- Desarrollo del curso
- Evaluación

5.2.1. Presentación del diseño del programa de capacitación en Canva y Genially

Tabla 3 Planificación del curso: Canva y Genially

Planificación De La Capacitación: Canva y Genially como Herramientas Pedagógicas Digitales en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje en Básica Elemental en la Unidad Educativa Diocesana “San Luis” en el Cantón Otavalo.

Facilitador	Lizeth Alarcón
Nombre de la Institución	Unidad Educativa Diocesana “San Luis”
Beneficiarios	Docentes de Básica Elemental
Modalidad	Presencial – Asincrónica
Duración del curso	40 horas
Fecha de inicio y finalización	Desde el 7 al 11 de noviembre del 2022

Objetivo: Capacitar sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales para los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis. <https://view.genial.ly/636444f1f6c47c0017bac3ce/interactive-content-choice-board-educativo>

INICIO DE LA CAPACITACIÓN

1. Bienvenida a la capacitación de Canva y Genially
2. Objetivo del curso capacitación de Canva y Genially

DESARROLLO DE LA CAPACITACIÓN

TEMA 1	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO (HORAS)
Entorno Genially	Conocer el manejo de los recursos e interactividad para la creación de presentaciones en Geanilly.	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es Genially? 2. ¿Para qué se utiliza Genially? 3. Ventajas y desventajas 4. Crear una cuenta de Genially 5. Crear presentaciones en Genially 	Crear una presentación utilizando la herramienta Geanially	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computador ✓ Conexión a internet 	<p>5 horas presenciales</p> <p>5 horas asincrónicas</p>
TEMA 2	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO (HORAS)
Geanilly en la aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Utilizar la herramienta Genially, para la creación de contenido digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Genially en la aplicación de la anticipación. 2. Genially en la aplicación de 	Crear un contenido digital aplicando en el proceso de enseñanza aprendizaje en la	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computador ✓ Conexión a internet 	<p>5 horas presenciales</p> <p>5 horas asincrónicas</p>

	como recurso educativo que permita innovar el proceso de enseñanza aprendizaje.	la construcción. 3. Genially en la aplicación de la consolidación.	anticipación, construcción y consolidación.		
TEMA 3	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO (HORAS)
Entorno Canva	Conocer el manejo de los recursos e interactividad para la creación de presentaciones en Canva.	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es Canva? 2. ¿Para qué se utiliza Canva? 3. Ventajas y desventajas de Canva. 4. Crear una cuenta de Canva. 5. Crear la cuenta educativa Canva. 6. Crear presentaciones en Canva. 	Crear una presentación utilizando la herramienta Canva.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computador ✓ Conexión a internet 	<p>5 horas presenciales</p> <p>5 horas asincrónicas</p>

TEMA 4	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO (HORAS)
Canva en la aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Utilizar la herramienta Canva, para la creación de contenido digital como recurso educativo que permita innovar el proceso de enseñanza aprendizaje.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Canva en la aplicación de la anticipación. 2. Canva en la aplicación de la construcción. 3. Canva en la aplicación de la consolidación. 	Crear un contenido digital aplicando en el proceso de enseñanza aprendizaje en la anticipación, construcción y consolidación.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computador ✓ Conexión a internet 	<p>4 horas presenciales</p> <p>4 horas asincrónicas</p>

CIERRE DE LA CAPACITACIÓN

1. Evaluación final
2. Agradecimiento

5.3. Diseño del curso en Genially y Canva

Los cursos se ejecutaron de manera presencial, 20 horas de trabajo presencial y 20 horas asincrónicas. La estructura interna de la capacitación se base en la metodología PACIE, mediante tres bloques:

Bloque inicial: Contiene las secciones de información, objetivo del curso, desarrollo el curso.

Bloque de desarrollo: Incluye los contenidos del curso de la capacitación para desarrollo de los conocimientos, las destrezas, habilidades y competencias que se espera en cada docente de Básica Elemental en la Unidad Educativa Diocesana “San Luis” adquieran.

Bloque de Finalización: Contiene las actividades que determina la culminación de las tareas o trabajos pendientes por entregar para ser calificados, de igual manera de desarrollará una retroalimentación de toda la capacitación recibida y en caso de existir vacíos cubrirlos en ese instante.

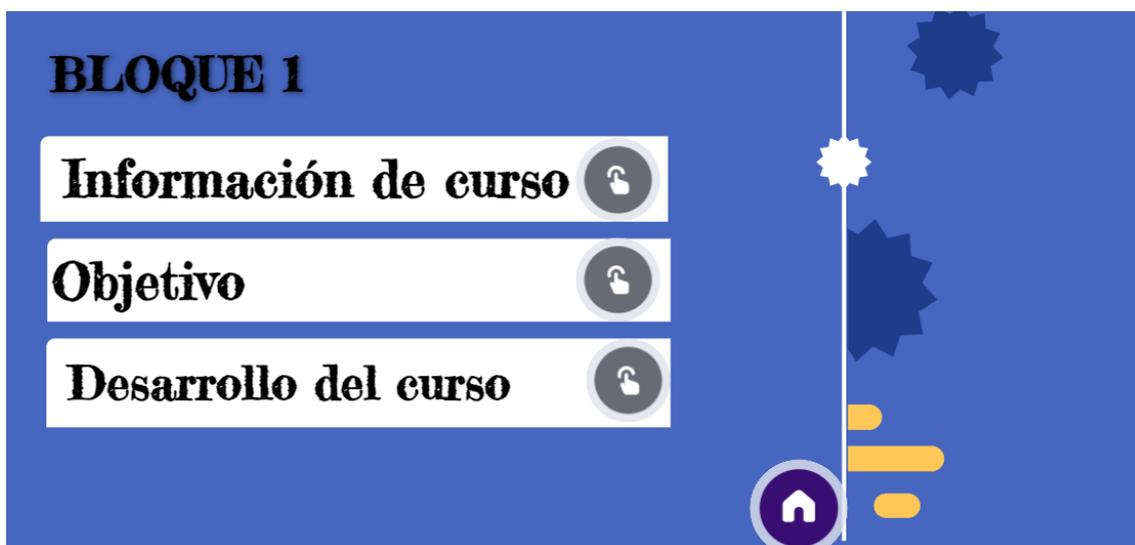
5.3.1. Diseño del programa de capacitación en competencias digitales en Genially y Canva

En la figura 18 se exhibe la estructura del bloque 0 en la plataforma de Genially En la figura 19 muestra el primer bloque donde está la información de la capacitación, el objetivo planteados y desarrollo de curso en esta capacitación de formación.

Figura 18. Bloque 0 utilización de Canva y Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje



Figura 19. Bloque 1 información general de la capacitación de la utilización de Canva y Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje



El segundo bloque de la plataforma hace referencia al bloque académico, el cual contiene los contenidos (material de estudio) para el alcance de los temas de programa de capacitación sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales para los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis 2021-2022, se cómo indica en las figuras 20,21,22, 23 y 24.

Figura 20 Bloque 2 contenidos generales de la capacitación de la utilización de Canva y Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje

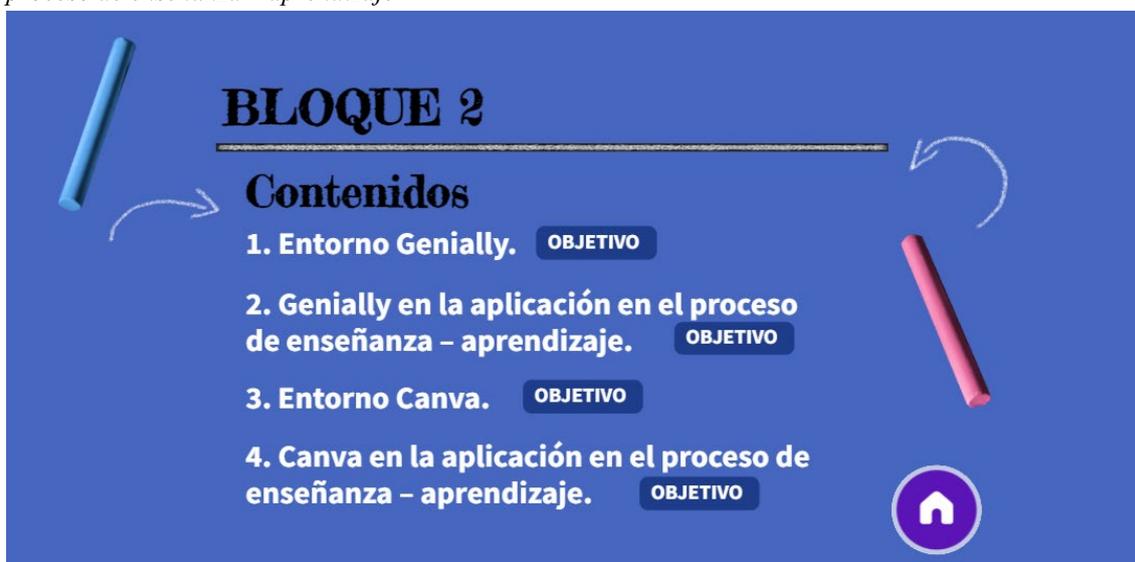


Figura 21 Entorno Genially

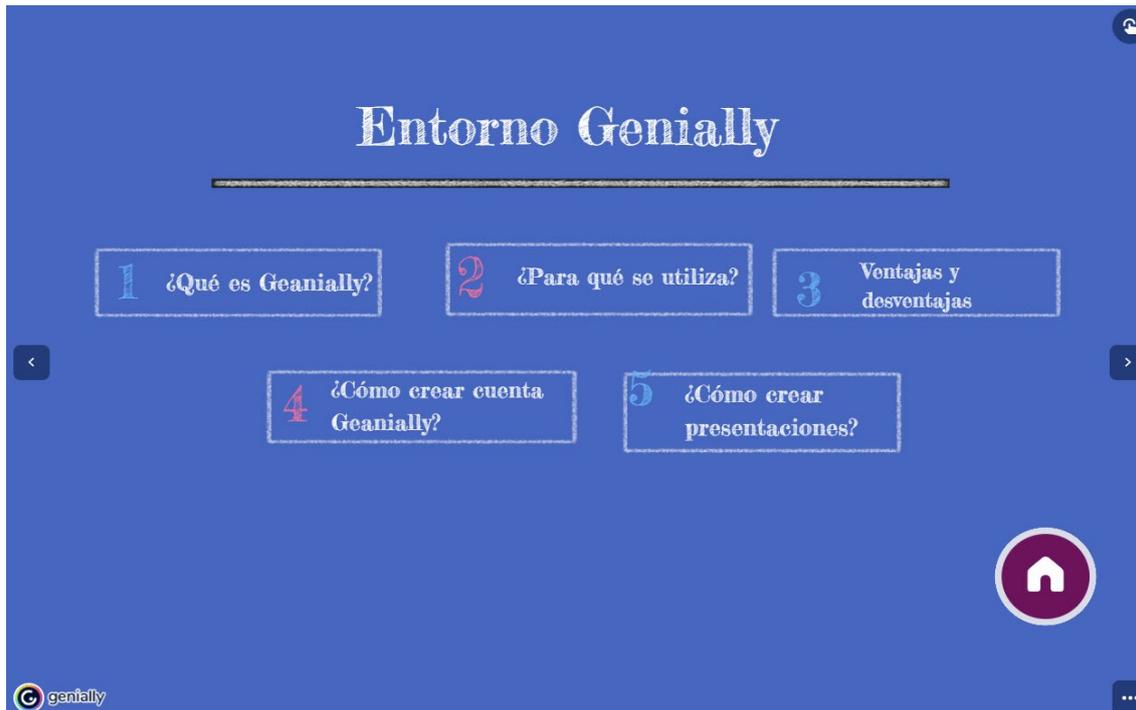


Figura 22 Genially en la aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.



Figura 23 Entorno de Canva

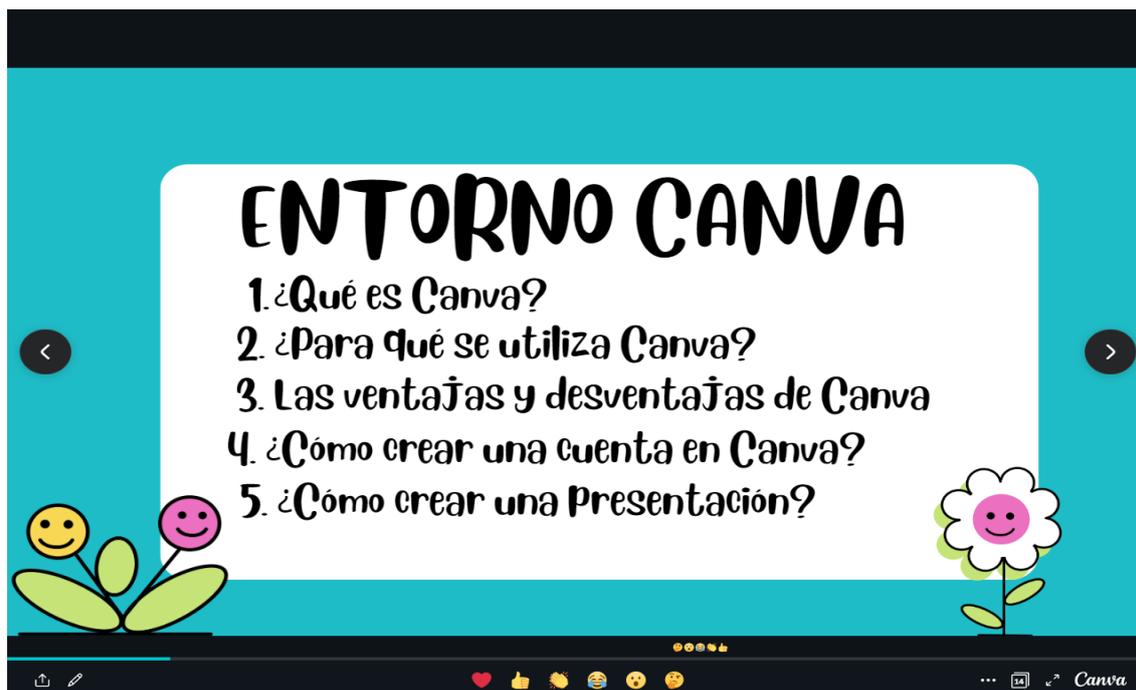


Figura 24 Genially en la aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje



Se contó con la participación voluntaria de 6 docentes (figura 25), quienes asistieron a la capacitación de manera presencial en el aula de audiovisuales de la unidad educativa.

Figura 25 Participación de los docentes

La explicación de los diferentes módulos se realizó de forma presencial, es decir, mediante reuniones a fin de explicar el manejo de la plataforma Genially y Canva y solventar dudas e inquietudes en cuanto a los contenidos y actividades propuestas.

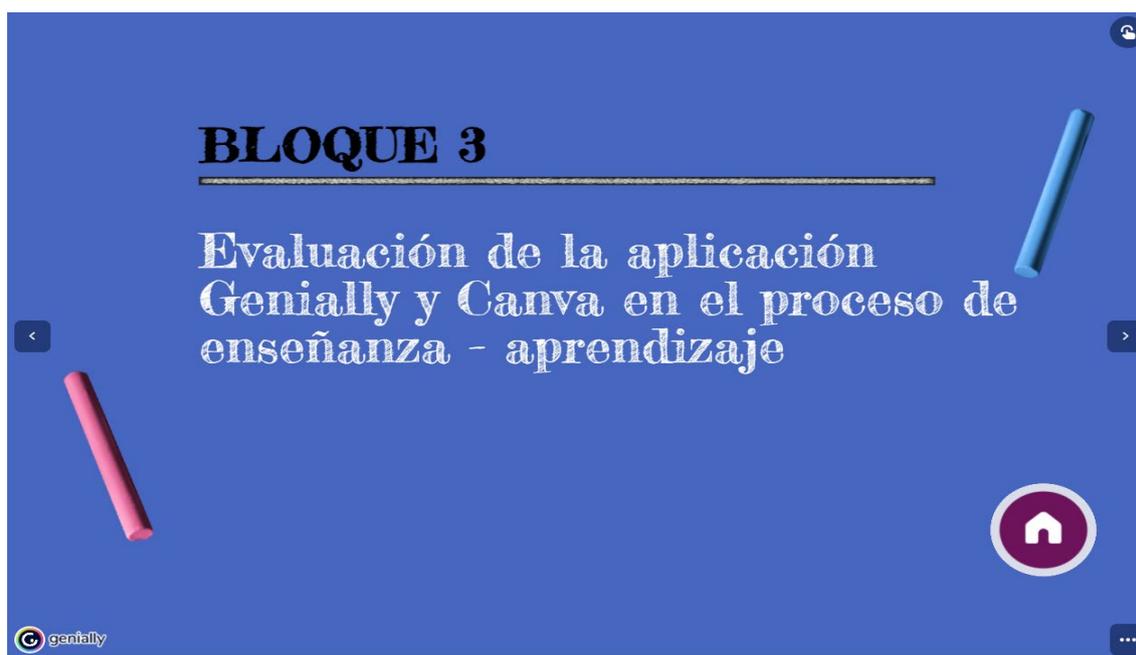
La capacitación empezó con seis docentes con una predisposición positiva, se cumplió el 100% con todas las actividades planificadas, a continuación, presenta la tabla 2 de los nombres de los docentes que asistieron a la capacitación:

Tabla 4 Nombres de los docentes que asistieron a la capacitación

Marca temporal	Dirección de correo elect	Puntuación	Nombre completo	Fecha
7/11/2022 13:53:55	lindajohana1988@hotmail.com		Salazar Pazmiño Linda J	7/11/2022
7/11/2022 13:54:07	glisse2206@gmail.com		Toapanta Vega Gissela E	7/11/2022
7/11/2022 13:54:33	malesmary22@gmail.com		Males Quisaguano Marie	7/11/2022
7/11/2022 13:56:07	marthasusanaflares@hotmail.com		Flores Chandi Martha Su	7/11/2022
7/11/2022 13:56:10	lupinmeneses@hotmail.com		Meneses Gudiño Guadal	7/11/2022
7/11/2022 13:56:19	nuviadlcruz@hotmail.com		De La Cruz Rosero Nuvia	7/11/2022
7/11/2022 13:56:39	malesmary22@gmail.com		Males Quisaguano Marie	7/11/2022

En la figura 26 se detalla el bloque de finalización o cierre que comprende la verificación de los conocimientos alcanzados por los docentes a través de las evaluaciones propuestas sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Figura 26 Bloque. Evaluación



La evaluación propuesta se enfoca la utilización de Genially y Canva en el proceso de enseñanza aprendizaje; la elaboración de un plan de clases utilizando los recursos, en la siguiente tabla 3 muestra las planificaciones realizadas en Genially y Canva

Tabla 5 Planificaciones en Genially y Canva

Participante	Planificación de clases en Genially
Martha Susana Flores Chandi	https://view.genial.ly/636e9b5ec025df001160954f/presentation-presentacion-ciencia-vibrant
Meneses Gudiño Guadalupe Alexandra	https://view.genial.ly/636e9bd39ec44400182e7958/presentation-presentacion-historia
Males Quisaguano Mariela	https://view.genial.ly/636e9b9ad7ced20017b2a0c9/presentation-presentacion-uni-educacion
Toapanta Vega Gissela Elizabeth	https://view.genial.ly/636e9b4d17814b00187b885f/presentation-presentacion-einstein
Salazar Pazmiño	https://view.genial.ly/636e9b26c8b76b0011580800/presentation-presentacion-cuerpo-humano

Linda
Johanna

Nuvia <https://view.genial.ly/636f17b82000f400112cb82a/presentation-plan-de-clase>
Eugenia De
La Cruz

Participante Planificación de clases en Canva

Toapanta Vega https://www.canva.com/design/DAFRvZMwWlc/fwLtaWIY30OXAqAtu5YmGg/edit?utm_content=DAFRvZMwWlc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
Gissela
Elizabeth

Nuvia Eugenia https://www.canva.com/design/DAFRwfrHySc/o47sjKzznQKrMezX5KNjCA/edit?utm_content=DAFRwfrHySc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
De La Cruz

Males https://www.canva.com/design/DAFRgeehCq4/F5ypj0sv1UUJn9fyCi3m_Q/view?utm_content=DAFRgeehCq4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishpresent
Quisaguano
Mariela

Salazar https://www.canva.com/design/DAFRyk3n0PY/WITIEl6LCmOqaN18s0EUoA/view?utm_content=DAFRyk3n0PY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishpresent
Pazmiño Linda
Johanna

En la siguiente tabla 4 se muestra la rúbrica de evaluación aplicada tanto en Genially y Canva en la aplicación del proceso de enseñanza aprendizaje

Tabla 6 Rubrica de evaluación Canva y Genially

Rúbrica de Evaluación de Planificación de clases en Canva							
Criterio	Muy bueno (3,50)	Bueno (2)	Suficiente (1)	Participante			
				Males Quisaguano Mariela	Nuvia Eugenia De La Cruz	Toapanta Vega Gissela Elizabeth	Salazar Pazmiño Linda Johanna
Entorno virtual de aprendizaje	Utiliza un ambiente virtual de aprendizaje para estructurar y compartir información	Utiliza a breves rasgos un ambiente virtual de aprendizaje para estructurar y compartir información	No utiliza un ambiente virtual de aprendizaje para estructurar y compartir información.	3.5	3.5	3.5	3.5
Contenidos	Contenidos correctamente seleccionados y ordenados y coherentes con el tema seleccionado.	Contenidos mediante seleccionados, ordenados y coherente con el tema seleccionado.	Contenidos bien seleccionados, pero poco ordenados y coherentes con el tema seleccionado.	2	3.5	3.5	3.5
Recursos de la plataforma	Selecciona adecuadamente los recursos de la	Selecciona medianamente los recursos de la	Selecciona pocos recursos de la plataforma Canva	2	3.5	3.5	2

	plataforma Canva que favorecen en el proceso de enseñanza aprendizaje.	plataforma Canva que favorecen en el proceso de enseñanza aprendizaje.	que favorecen en el proceso de enseñanza aprendizaje.					
Metodología	Aplica los métodos para el proceso de enseñanza aprendizaje acorde con los objetivos de aprendizaje.	Aplica algunos métodos para el proceso de enseñanza aprendizaje acorde con los objetivos de aprendizaje.	No aplica métodos para el proceso de enseñanza aprendizaje acorde con los objetivos de aprendizaje.	3.5	3.5	3.5	3.5	
Evaluación	Aplica mecanismos de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje para evaluar aprendizajes.	Aplica mediamente mecanismos de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje para evaluar aprendizajes.	No aplica mecanismos de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje para evaluar aprendizajes.	3.5	3.5	3.5	3.5	
TOTAL				14.5	17.5	17.5	16	
SOBRE 10				8	10	10	9	

Rúbrica de Evaluación de Planificación de clases en Genially

Criterio	Muy bueno (3.50)	Bueno (2)	Suficiente (1)	Participante					
				Martha Susana Flores Chandi	Meneses Gudiño Guadalupe Alexandra	Males Quisaguano Mariela	Nuvia Eugenia De La Cruz	Toapanta Vega Gissela Elizabeth	Salazar Pazmiño Linda Johanna
Entorno virtual de aprendizaje	Utiliza un ambiente virtual de aprendizaje para estructurar y compartir información	Utiliza a breves rasgos un ambiente virtual de aprendizaje para estructura y compartir información	No utiliza un ambiente virtual de aprendizaje para estructurar y compartir información.	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5
Contenidos	Contenidos correctamente seleccionados ordenados y coherentes con el tema seleccionado.	Contenidos mediante seleccionados, ordenados coherente con el tema seleccionado.	Contenidos bien seleccionados, pero poco ordenados y coherentes con el tema seleccionado.	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5

Recursos de la plataforma	Selecciona adecuadamente los recursos de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Selecciona medianamente los recursos de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Selecciona pocos recursos de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	2	2	2	3.5	3.5	3.5
Interactividad	Utiliza adecuadamente la interactividad en la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Utiliza medianamente la interactividad en la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	No utiliza correctamente la interactividad de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	2	2	3.5	3.5	3.5	3.5

Metodología actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje.	Aplica los métodos para el proceso de enseñanza – aprendizaje de acorde con los objetivos de aprendizaje.	Aplica algunos los métodos para el proceso de enseñanza – aprendizaje de acorde con los objetivos de aprendizaje.	No aplica métodos para el proceso de enseñanza – aprendizaje de acorde con los objetivos de aprendizaje.	3.5	2	3.5	3.5	3.5	3.5
Evaluación	Aplica mecanismos de evaluación en el proceso de enseñanza – aprendizaje para evaluar los aprendizajes.	Aplica mediamente mecanismos de evaluación en el proceso de enseñanza – aprendizaje para evaluar los aprendizajes.	No aplica mecanismos de evaluación en el proceso de enseñanza – aprendizaje para evaluar los aprendizajes.	3.5	1	3.5	3.5	3.5	3.5
TOTAL				18	14	19.5	21	21	21
SOBRE 10				9	7	9	10	10	10

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se describe las principales conclusiones de acuerdo los objetivos planteados además se da recomendaciones para futuras a considerar.

6.1. Conclusiones

- La implementación de la capacitación sobre la utilización herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje para docentes, ayuda a los docentes a mejorar sus habilidades, destrezas en la elaboración de material didáctico con la que mejorará la gestión de clases haciendo que sean más interactiva para los estudiantes.
- Al identificar las competencias digitales en la utilización de las herramientas pedagógicas digitales se logró conocer que las habilidades y las dificultades encontradas en los docentes de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”, con lo que estableció los temas para la realización de la capacitación ayudando a mejorar el desempeño profesional en los docentes y desempeño académico en los estudiantes.
- Al desarrollar el diseño de la capacitación de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza -aprendizaje en básica elemental se basó en la metodología PACIE, con la que se obtuvo una respuesta de los docentes fue favorable, lo que permitió desarrollar satisfactoriamente la capacitación, con las respectivas explicaciones de los recursos, interacciones y herramientas.
- Todo proceso de mejoramiento dentro de una institución es el seguimiento correspondiente para evidenciar la ejecución de actividades que permitan fortalecer y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.2. Recomendaciones

- Se recomienda que se realice un inventario de los equipos tecnológicos con los que cuenta la institución, de una manera permanente de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”, con el fin de determinar los recursos disponibles para trabajar en la unidad educativa.
- Se recomienda realizar seguimientos continuos sobre la utilización de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje e identificar cuáles son los factores que limitan su uso en las aulas de clases, con la finalidad de retroalimentar las competencias digitales de los docentes.
- Se recomienda que exista un plan de capacitación docente donde se considere la utilización de herramientas tecnológicas en la aplicación de estrategias de aprendizaje para el proceso de enseñanza a aprendizaje, con el propósito de que los docentes lo implementen en las clases y mejore el desempeño académico de los estudiantes.
- Para futuras investigaciones se recomienda extender la propuesta sobre utilización de las herramientas digitales pedagógicas Genially y Canva para docentes básica superior.

REFERENCIAS

- Acosta Valdeleón, W. Acosta Valdeleon, J. y Ramírez-Orozco, M. (2017). Competencias docentes para la educación superior en la sociedad del conocimiento de América Latina. 1. Universidad de La Salle - Ediciones Unisalle. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/216230?page=45>.
- Acurio, L., Arias, E., Brenes Monges, M., Camacho, L., Castellanos, M., Castillo, M., Cobo, C., Cristia, J., Culatta, R., Faya, H., Fiszbein, A., Folgar, L., Fontana, R., Herrero, A., Maggio, M., Montaldo, M., Muñoz, L., Murray Meza, R., Nelson, J., Pina, C., Porres, A., Ruiz, G., Sáez, D., Samper, M., Stanton, S., Vaillant, D., Valenzuela, F. (2021). El uso de la tecnología para innovar la práctica docente. *El dialogo liderazgo para las Américas, (1)* 1, 3-4. <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2021/02/El-uso-de-la-tecnologia-para-innovar-la-practica-docente-1.pdf>
- Ahumada Méndez, L. S. (Comp.). (2019). Estrategias de enseñanza y aprendizaje: una mirada desde la investigación. Fondo Editorial Universidad Cooperativa de Colombia. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/131529?page=8>
- Arcentales Fajardo, M., García Herrera, D., Cárdenas Cordero, N., Erazo Álvarez, J. (2020) Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Matria Revista*. <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/393/517>
- Báez Hurtado, Y. (2018). *Guía para una investigación de campo*. Grupo Editorial Éxodo. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/153628?page=96>
- Barrera, M., Benalcázar, D., San Lucas. (2022). La gamificación en enseñanza de las medidas de prevención del COVID 19. *Conferencia de Educación en Ingeniería Global IEEE, EDUCON, 2022* (13), 1512-1516. DOI. 10.1109/EDUCON52537.2022.9766821
- Báron Ramirez, N.A. (sf). Conectivismo. Cátedra I más TI https://portal.ucol.mx/content/micrositios/260/file/conectivismo_resena.pdf

- Brougere, G. (2020). Juego y educación. Prometeo Libros. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/190317?page=260>.
- Cabero Almenara, J. (2007). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid, Spain: *McGraw-Hill España*. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/50112?page=281>.
- Cabrera, LIC, Díaz, SJS, Pajares, LAC, Castro, CIDC (2023). Modelo de sostenibilidad digital escolar transformador para mejorar la profesionalidad y la identidad docente en la educación primaria. En: Iano, Y., Saotome, O., Kemper Vásquez, GL, Cotrim Pezzuto, C., Arthur, R., Gomes de Oliveira, G. (eds) Actas del 7º Simposio Brasileño de Tecnología (BTSym'21). BTSym 2021. Innovación inteligente, sistemas y tecnologías, vol 207. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-04435-9_30
- Campoverde, R., Ponce, J., Rivera, J. (2021). Capacitación pedagógica y su impacto en la calidad educativa de las instituciones educativas fiscales en época de Pandemias. Digital Publisher CEIT ISSN 2588- 0705. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.2-2.549>
- Canva. (s.f). 6 increíbles herramientas gráficas para el aula. https://www.canva.com/es_mx/aprende/recursos-canva-para-tus-clases/
- Carcaño, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizaje. *Revista Vinculando*. <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Cardenas, J. (2019). «Genially» llega para facilitar la labor creativa a los docentes. *Éxito educativo – Información educativa y gestión*. <https://exitoeducativo.net/genially-para-docentes/#:~:text=Genially%20es%20una%20herramienta%20para,ense%C3%B1ar%20y%20enganchar%20al%20alumnado.>
- Carrillo, S., Tigre, F., Tubón E., Sánchez, D. (2018). Objetivos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior tecnológica. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Comercio*, 3 (1), 287 – 304. <http://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/371>

- Castillo, D. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 9, 1-14. <https://doi.org/10.6018/riite.432061>
- Colás, M.P., De Pablos, J. & Ballesta, J. (2018). Incidencia de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español: una revisión de la investigación. *Revista de Educación a Distancia*, 56(2). <https://bit.ly/3cAqDVs>
- Colegio los naranjos. (s.f). Herramientas para Educación Genialley , la herramienta que da vida a los contenidos. <https://colegiolosnaranjos.com/herramientas-para-educacion-genially-la-herramienta-que-da-vida-a-los-contenidos/>
- Desireé, M., Suárez, N., Nicolás, B y Morillo, T. (2019). Aprendizaje cooperativo mediante herramientas digitales en el ámbito universitario. Universidad de la laguna. España. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14295/2.8%20Aprendizaje%20cooperativo%20mediante%20herramientas%20digitales%20en%20el%20a%cc%81mbito%20universitario.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ecured. (2021). Ecured. https://www.ecured.cu/Capacitaci%C3%B3n_pedag%C3%B3gica
- Enríquez Silvia, M.E. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *Journal of science and research*,1(5), 873-891. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4452944>
- Enríquez, M. (2022). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *Revista Ciencia e Investigación*. 5 (1), 873-891. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7723208>
- Escalante Sánchez, Angel Oswaldo (2022). Las pizarras interactivas digitales y su impacto en el proceso de enseñanza – aprendizaje para desarrollar habilidades con las sucesiones numéricas. La Libertad. UPSE, Matriz. Instituto de Postgrado. 108p.

- Fernández Delgado, A. Gutiérrez Rivas, P. y Tabasso, E. (2016). Humanizar la utilización de las TIC en educación. Madrid, Spain: Dykinson. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/58256?page=65>.
- Fernández Batanero, J. M. (2019). Competencias docentes en TIC y discapacidad en el contexto español e internacional. Barcelona, Ediciones Octaedro, S.L. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/158289?page=45>.
- Fresno Chávez, C. (2019). *Metodología de la investigación: así de fácil*. Córdoba, El Cid Editor. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/98278?page=86>.
- Funnel.(s.f).Canva – Ventajas y desventajas de su uso. <https://funnel.mx/canva-ventajas-y-desventajas-de-su-uso/>
- Gallardo Vázquez, P. y Camacho Herrera, J. M. (2016). La motivación y el aprendizaje en educación. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/33740?pages=25-48>.
- García Ponce, F. J. (2012). Accesibilidad, TIC y educación. Madrid, Spain: Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/49243?page=16>.
- Gay, A. (2016). La educación tecnológica. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/78203?page=14>.
- Gil Álvarez, J. L. y Morales Cruz, M. (2018). Evaluación y calidad de la educación. La Habana, Editorial Universo Sur. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/120857?page=34>.
- Gobierno de la Republica del Ecuador (4 de julio del 2021). *Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025. Ejes de la Planificación Nacional*. <http://encontremonos.planificacion.gob.ec/enterate/eje-1/>
- González del Hierro, M. (2019). Libros Interactivos Geniales. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/196163/Genially.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Hernández, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y sociedad del conocimiento*. 5 (2).
- Hurtado Camilo. (2006). El conductismo y algunas implicaciones de lo que significa ser conductista hoy. Universidad Nacional del Colombia. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-99982006000200012
- Iglesias Martínez, M., Lozano Cabezas, I., Martínez Ruiz, M. (2013). La utilización de herramientas digitales en el desarrollo del aprendizaje colaborativo: análisis de una experiencia en Educación Superior. *Revista de Docencia Universitaria*. 11 (2), 333-351. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4414637.pdf>
- Iriarte Díazgranados, F. y Ricardo Barreto, C. (2017). Las TIC en la educación superior: experiencias de innovación. Barranquilla, Universidad del Norte. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/94705?page=24>
- Jirón, J., Méndez, A., Delgada, J. (2017). Herramientas pedagógicas para un proceso de enseñanza innovado. *Editorial UTMACH*.
- Mautino, J. M. (2014). Didáctica de la Educación Tecnológica. 1. Bonum. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/212774?page=66>.
- Maya, L. (sf). Genially – Introducción. *Aprendiendo tecnología*. <https://sites.google.com/site/luisamayateacher/genially>
- Mejía, N., García, D., Erazo, J. C., y Narváez, C. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 520542.
- Mejía Tigre, I., García Herrera, D., Erazo Álvarez, J., Narváez Zurita, C. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *Ciencia Matria Revista*. <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/413/556>

- Miglino, O. Nigrelli, M. L. (Il.) y Sica, L. S. (Il.) (2015). Videojuegos de rol, simulaciones por ordenador, robots y realidad aumentada como nuevas tecnologías para el aprendizaje: guía para profesores, educadores y formadores. Castelló de la Plana, Spain: Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/53284?page=16>
- MINEDUC (2021). Agenda Educativa Digital 2021 -2025. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- Ministerio de educación del Ecuador (2017). *Manual para la implementación y evaluación de los estándares de calidad educativa*. Subsecretaría de Fundamentos Educativos Dirección Nacional de Estándares Educativos. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/12/Manual-para-la-implementacion-de-los-estandares-de-calidad-educativa.pdf>
- Ministerio de educación del Ecuador (2017). *Enfoque de la Agenda Educativa Digital*. Subsecretaria para la Innovación Educativa y el Buen Vivir. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf>
- Monroy Mejía, M. D. L. Á. y Nava Sanchezllanes, N. (2018). *Metodología de la investigación*. México, D.F, Grupo Editorial Éxodo. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/172512?page=107>
- Moreno, J.A. (2018). Las tic en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En M.L. Cacheiro (Ed.), *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la intervención de las TIC* (pp.9-34). UNED. <https://bit.ly/2XqwgRU>
- Navarrete G y Mendieta R (2018). Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: breve análisis. *Espiraes revistas multidisciplinaria de investigación* 7(15). 123-136. <https://revistaespirales.com/index.php/es/article/download/220/165>
- Ortega Otero, A. (2018). *Enfoque de investigación*. Universidad del Atlántico, https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf

- Ortiz Ocaña, A. (2014). Currículo y Didáctica. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/70223?page=78>.
- Ortiz Ocaña, A. y Salcedo Barragán, M. (2015). Modelo pedagógico emergente en el siglo XXI. 1. Klasse Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/222340?page=17>.
- Pons, J. (2010). Competencias informacionales y digitales en educación superior. *Revista de Universidad y sociedad de conocimiento*, 7 (2), 13-14. <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v7n2-de-pablos.html>
- Ponce Sacoto, D y Ochoa Encalada, S. (2021) . Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. 6 (4). 136 -156. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495>
- República del Ecuador (2018). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Asamblea Nacional. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/LOEI.pdf>
- Rodríguez Chaves, O. (2008). INTERNET en las bibliotecas públicas Costarricenses: su importancia para acortar la brecha digital. *Revista Bibliotecas*. Vol. 26, No. 1, 2008. San José, Costa Rica: Red Universidad Nacional de Costa Rica. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/23390?page=5>.
- Romero, F., Rojas, M., y Pedroza, G. (2019). Leo y escribo navegando: una propuesta para hacer uso de las TIC en el trabajo interdisciplinar centrado en la lectura y la escritura por ciclos. Institución Educativa Distrital Estrella del Sur.
- Romero López, A. (2019). Canva: diseño de materiales didácticos y juegos educativos. Ministerio de Educación y Formación Profesional. 19, 3 -5. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/196343/Canva.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz, L., Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo luzuriaga.

Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN. 6 (11), DOI: <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>

Sáez López, J. M. (2018). Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Sáez López, J. M. (2018). Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/129726?page=9Tablada>

Martínez, G. y Acosta Luis, D. (2020). El período de adaptación de los niños al sistema educativo: estrategias metodológicas para su adecuada inclusión. Estados Unidos, Editorial Tecnocientífica Americana. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/174262?page=17>.

Salazar, J., Chabla, X., Santos, J., Bazan, J. (2020). Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar, Ecuador. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*. 7 (2) ,86 -93, <http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>

Sánchez, C. (2020). Herramientas tecnológicas en la enseñanza de las matemáticas durante la pandemia COVID-19. *Hamut'ay*, 7(2), 46–57. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v7i2.2132>

Sánchez Chávez, M.Y. (2020). *Herramientas Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar* [Trabajo de investigación, Universidad San Ignacio de Loyala]. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9862/1/2020_Sanchez%20Chavez.pdf

Sánchez Flores, F.A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digitales de Investigación en Docencia Universitaria*. 13(1), 102-122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

Secretaría Nacional de Planificación. (2021). Plan de Creaciones de Oportunidades 2021-2025.

https://observatorioplanificacion.cepal.org/sites/default/files/plan/files/Plan-de-Creaci%C3%B3n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado_compressed.pdf.

Tovar Santana, A. (2001). El constructivismo en el proceso enseñanza-aprendizaje. México, Mexico: Instituto Politécnico Nacional. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/74043?page=50>

Tomalá Reyes, E. R. (2020). *Herramientas multimedia como apoyo para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de 8vo del Colegio Nacional Vicente Rocafuerte* [Tesis de Maestría, Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2326/3/Tesis2499TOMh.pdf>

Tutillo Piña, J., García Herrera, D., Castro Salazar, A., Erazo Álvarez, J. (2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5 (2), 250-266. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7696074.pdf>

UNESCO (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC elaborado por la UNESCO. ISBN 978-92-3-300121-3

Vargas, G. (2019). Competencias digitales y su integración con herramientas tecnológicas en educación superior. *Cuadernos Hospital de Clínicas*.60 (1), 88-94, http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762019000100013&lng=es&tlng=es.

Viñals, A., Cuenca, J., El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. 30 (2), 103 -114, <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>

Xataka Basics. (s.f.). Qué es canva, como funciona y cómo usarlo para crear un diseño. <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

Zarzar Charur, C. (2015). Planeación didáctica por competencias. México D.F, Grupo Editorial Patria. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/114227?page=91>.

Zarzar Charur, C. (2016). Instrumentación didáctica por competencias. Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/114374?page=13>

ANEXOS

Anexo Nro. 1. Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
LÍNEA



ENCUESTA SOBRE LAS COMPETENCIAS Y PERCEPCIÓN DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS DIGITALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS DOCENTES DE UNIDAD EDUCATIVA DIOCESANA SAN LUIS AÑO LECTIVO 2020-2021

Objetivo: La presente encuesta está dirigida a los docentes Básica Elemental de Unidad Educativa Diocesana San Luis año lectivo 2020-2021, en la que se pretende recabar información sobre las competencias y percepción del uso de las herramientas pedagógicas digitales; Canva y Genially en el proceso enseñanza - aprendizaje.

Agradezco su gentil colaboración, solicito contestar con total sinceridad y sin dejar ningún ítem sin respuesta

Instrucciones: Seleccione una respuesta en cada pregunta.

Datos generales

Edad

Entre 20 a 30 años

Entre 30 a 40 años

Entre 40 a 50 años

Mas de 50 años

Género

Femenino

Masculino

Nivel de formación

Bachillerato

Tercer nivel

Cuarto Nivel

1. **¿Cree usted que las herramientas pedagógicas digitales ayudan a la adquisición de aprendizajes en los estudiantes?**
Si
No
2. **Desde su perspectiva, ¿qué importancia tiene la utilización de recursos tecnológicos, como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje?**
Nada
Poco
Mucho
3. **Desde su perspectiva, ¿cuál es el dominio de sus habilidades en el manejo de las herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**
Regular
Buena
Muy bueno
Excelente
4. **¿Utiliza herramientas pedagógicas digitales para impartir clases?**
Si
No
5. **¿Con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas para apoyar su labor docente?**
Nunca
Rara vez
Ocasionalmente
Casi siempre
Siempre
6. **¿En qué porcentaje considera usted que utiliza herramientas pedagógicas digitales en sus clases?**
Entre 0 % a 20 %
Entre 25% a 50%
Entre 50% a 75%
Entre 75% a 100%

7. **¿Tiene conocimientos acerca de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**
- Si
 - No
8. **¿Tiene conocimientos acerca de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**
- Si
 - No
9. **¿Utiliza herramientas multimedia para el desarrollo de presentaciones interactivas para las clases?**
- Nunca
 - Rara vez
 - Ocasionalmente
 - Casi siempre
 - Siempre
10. **¿Qué tipo de problemas tiene para implementar las herramientas pedagógicas digitales en el aula?**
- Conectividad
 - Conocimiento pedagógico
 - Conocimiento técnico
 - Equipamiento
11. **¿Cuál de las siguientes herramientas multimedia utiliza con mayor frecuencia?**
- Power Point
 - Genially
 - Canva
 - Prezi
 - Otro
12. **¿Cuáles son los factores influyen en la actualización en sus competencias digitales docente?**
- Desconocimiento de cursos de capacitación
 - Disponibilidad de tiempo
 - Horario
 - Recursos económicos
 - Recursos tecnológicos
 - Otros: ____

13. ¿Qué valoración le da a su competencia en la utilización de las herramientas digitales pedagógicas?

No domina

Dominio bajo

Dominio moderado

Dominio en gran medida

14. ¿Alguna vez la unidad educativa donde labora le han capacitado en la utilización de las herramientas Canva o Genially para el proceso de enseñanza aprendizaje?

Si

No

15. ¿Qué modelo pedagógico utiliza para impartir clases?

Modelo tradicional

Modelo conductista

Modelo experiencial

Modelo cognitivista

Modelo constructivista

16. ¿Le gustaría que le capaciten en la utilización de las herramientas Canva o Genially para el proceso de enseñanza aprendizaje?

Si

No

Anexo Nro. 2. Registro de asistencia a la capacitación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIONES EDUCATIVAS -
MODALIDAD EN LÍNEA



TEMA: Programa de capacitación sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales para los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis.

Facilitador

Lizeth Alarcón

Nombre de la Institución

Unidad Educativa Diocesana "San Luis"

Beneficiarios

Docentes de Básica Elemental

Modalidad

Presencial - Asincrónica

Fecha	Nombre	Curso	Asignatura	Firma	Observación
07-11-22	Maribel Males	Genially			
07-11-22	Naura De La Cruz	Genially			
07-11-22	Linda Salazar	Genially			
07-11-2022	Gisela Topanta	Genially			
08-11-2022	Naura De La Cruz	Genially			
08-11-2022	Gisela Topanta	Genially			
08-11	Guadalupe Mares	Genially			
7-18-11-2022	Martha Flores	Genially			
08-11	Mavida Males	Genially			



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIONES EDUCATIVAS -
MODALIDAD EN LÍNEA



TEMA: Programa de capacitación sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales para los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana San Luis.

Facilitador

Lizeth Alarcón

Nombre de la Institución

Unidad Educativa Diocesana "San Luis"

Beneficiarios

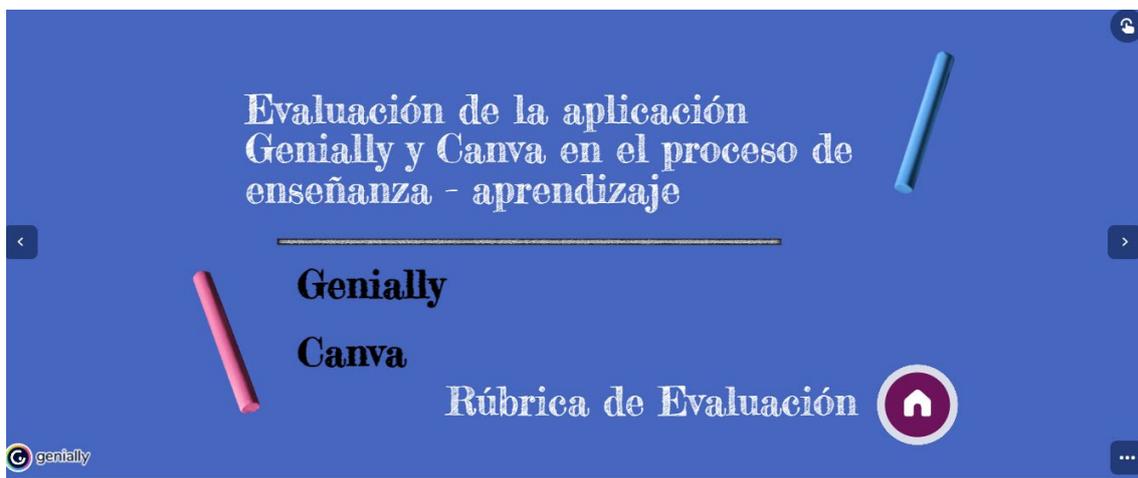
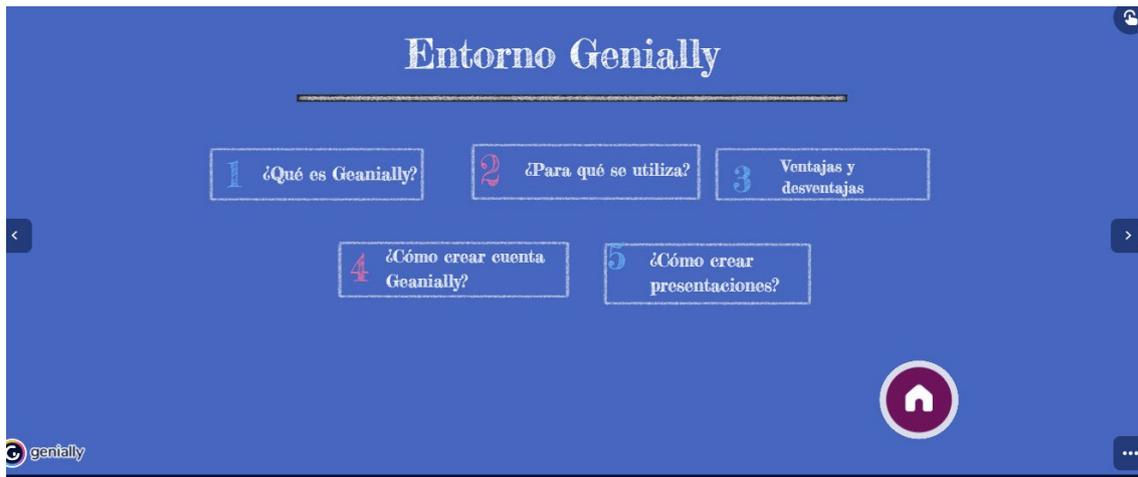
Docentes de Básica Elemental

Modalidad

Presencial – Asincrónica

Fecha	Nombre	Curso	Asignatura	Firma	Observación
9-11-2022	Nuvia De la Cruz	Genially			
9-11-2022	Guadalupe Meneses	Genially			
9-11-22	Maricela Morales	Genially			
09-11-2022	Gissela Topanta	Genially			
09-11-2022	Martha Flores	Genially			
10-11-2022	Gissela Topanta	CANVA			
10-11-2022	Martha Flores	CANVA			
10-11-2022	Nuvia De la Cruz	Canva			
10-11-2022	Guadalupe Meneses	CANVA			

Anexo Nro. 3. Capturas de la Capacitación en Genially



Rúbrica de Evaluación Genially

Rúbrica de Evaluación de Planificación de Clases en Genially				
Criterio	Muy bueno (3/5)	Buena (2)	Suficiente (1)	Peso
Entorno virtual de aprendizaje	Utiliza un ambiente virtual de aprendizaje para estructurar y compartir información	Utiliza el entorno virtual de aprendizaje para estructurar y compartir información	No utiliza un ambiente virtual de aprendizaje para estructurar y compartir información	
Contenidos	Contenidos correctamente seleccionados, ordenados y coherentes con el tema seleccionado.	Contenidos medianamente seleccionados, ordenados y coherentes con el tema seleccionado.	Contenidos bien seleccionados, pero poco ordenados y coherentes con el tema seleccionado.	
Recursos de la plataforma	Selecciona adecuadamente los recursos de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza - aprendizaje.	Selecciona medianamente los recursos de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza - aprendizaje.	Selecciona pocos recursos de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza - aprendizaje.	
Interactividad	Utiliza adecuadamente la interactividad en la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza - aprendizaje.	Utiliza medianamente la interactividad en la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza - aprendizaje.	No utiliza correctamente la interactividad de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza - aprendizaje.	
Metodología actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje	Aplica los métodos para el proceso de enseñanza - aprendizaje de acorde con los objetivos de aprendizaje.	Aplica algunos los métodos para el proceso de enseñanza - aprendizaje de acorde con los objetivos de aprendizaje.	No aplica métodos para el proceso de enseñanza - aprendizaje de acorde con los objetivos de aprendizaje.	
Evaluación	Aplica mecanismos de evaluación en el proceso de enseñanza - aprendizaje para evaluar los aprendizajes.	Aplica medianamente mecanismos de evaluación en el proceso de enseñanza - aprendizaje para evaluar los aprendizajes.	No aplica mecanismos de evaluación en el proceso de enseñanza - aprendizaje para evaluar los aprendizajes.	
TOTAL				

EVALUACIÓN

Cree una presentación utilizando Canva

<https://forms.gle/gX58T1MiLcgJHe6x8>