UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

DISEÑO DE UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DOCENTE EN CANVA, COMO APORTE AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UE. TABIAZO, CIUDAD Y PROVINCIA DE ESMERALDAS.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa.

Línea de Investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

AUTOR: Lcda. Karen Fernanda Zambrano Loor.

DIRECTOR: MSc. Cosme MacArthur Ortega Bustamante.

ASESOR: MSc. Silvia Arciniega Hidrobo.

IIBARRA – ECUADOR

2024

DEDICATORIA

A mis queridas hijas, Nohelia, Valeria y Kiara.

Este logro es tan vuestro como mío. Ustedes son la razón por la cual cada día encuentro la fuerza y la motivación para continuar, incluso en los momentos más difíciles. Su amor y apoyo incondicional me han inspirado a no rendirme nunca y a dar lo mejor de mí en este camino.

Cada paso que doy es para brindarles un mejor futuro, y cada meta que alcanzo es un reflejo del amor que siento por ustedes.

Esta tesis está dedicada con todo mi cariño, a ustedes, mis tres grandes amores.

Karen Fernanda.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser mi guía constante en este camino. Sin su infinita bondad, sabiduría y fortaleza, no habría sido posible llegar hasta aquí. A Él le debo cada logro y cada lección aprendida a lo largo de este proceso.

A mi madre, por su amor incondicional, sus consejos sabios y su ejemplo de perseverancia. Gracias por ser mi pilar, por apoyarme en cada decisión y por enseñarme el valor del esfuerzo. Cada avance que he logrado es un reflejo de tu dedicación y sacrificio.

A mi compañero de vida, gracias por tu paciencia, apoyo y comprensión en cada etapa de esta travesía. Has sido mi roca en los momentos de incertidumbre y mi fuente de inspiración para seguir adelante. Sin tu presencia constante, este camino habría sido mucho más difícil.

Finalmente, agradezco a la universidad, a mi director de tesis y a cada uno de los profesores y compañeros que formaron parte de esta etapa académica. Su compromiso, enseñanza y guía fueron esenciales para que hoy pueda culminar este sueño.

A todos ustedes, gracias por ser parte de este logro.

Karen Fernanda.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

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	1716522105
APELLIDOS Y NOMBRES	ZAMBRANO LOOR KAREN FERNANDA
DIRECCIÓN	SANTO DOMINGO
EMAIL	kfzambranol@utn.edu.ec
TELEFONO MOVIL	0996560629

DATOS DE LA OBRA	
TITULO:	DISEÑO DE UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DOCENTE EN CANVA, COMO APORTE AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UE. TABIAZO, CIUDAD Y PROVINCIA DE ESMERALDAS.
AUTOR (ES):	ZAMBRANO LOOR KAREN FERNANDA
FECHA: DD/MM/AAAA	27/11/ 2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
TITULO POR EL QUE OPTA	MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
TUTOR	MSC. MAC ARTHUR ORTEGA BUSTAMANTE.

CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 27 días del mes de noviembre del año 2024.

EL AUTOR:

Firma _____

Nombre ZAMBRANO LOOR KAREN FERNANDA

Ibarra, 10 de Octubre de 2024

Dra.
Lucía Yépez
DECANA FACULTAD DE POSGRADO

ASUNTO: Conformidad con el documento final

Señora Decana:

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado "DISEÑO DE UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DOCENTE DE CANVA, COMO APORTE AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UE. TABIAZO, CIUDAD Y PROVINCIA DE ESMERALDAS.", de la maestrante **Karen Fernanda Zambrano Loor**, de la Maestría de **Tecnología e Innovación Educativa**, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	**Firma**
Director/a	MSc. MacArthur Ortega Bustamante.	1001580396 COSME MACARTHUR ORTEGA BUSTAMANTE Firmado digitalmente por 1001580396 COSME MACARTHUR ORTEGA BUSTAMANTE Fecha: 2024.10.10 14:58:25 -05'00'
Asesor/a	MSc. Silvia Arciniega Hidrobo	Firmado electrónicamente por: SILVIA ROSARIO ARCINIEGA HIDROBO Razón: Localización: Fecha: 2024-10-10T15:00:00-070150-05:00

INDICE DE CONTENIDOS

Contenido

DEDICATORIA ii
AGRADECIMIENTO iii
IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA iv
CERTIFICACIÓN v
RESUMEN xi
INTRODUCCIÓN. 1
CAPITULO I 4
EL PROBLEMA 4
1.1 Planteamiento del Problema. 4
1.2 Objetivos 7
1.2.1 Objetivo General 7
1.2.2 Objetivos Específicos. 7
1.3 Justificación 8
CAPITULO II 10
MARCO REFERENCIAL 10
2.1 Antecedentes 10
2.2 Marco Teórico. 12
2.2.1 David Kolb y la Teoría del Aprendizaje Experiencial. 12
2.3 Marco Legal 14
2.4 Educación Virtual. 16
Importancia 18
Ventajas de la Educación Virtual. 19
La Acción Docente en Entornos Virtuales 21
Competencias Docentes Digitales 22
2.5 Competencias Educativas Digitales 23
Tipos de Competencias. 23
Herramientas Colaborativas. 24
Canva 25

2.6 Programas de Capacitación Digital Docente. 27
Objetivos de un Programa de Capacitación. 28
Contenidos básicos de un programa de capacitación. 29
Metodología. 29
Implementación del Programa. 29
2.7 Talleres Interactivos. 30
Clases de Talleres Interactivos. 30
CAPITULO III 31
MARCO METODOLÓGICO 31
3.1 Descripción del Área y Grupo de Estudio. 31
3.2 Enfoque y tipo de investigación. 32
3.2.1 Investigación Documental. 33
3.2.2 Investigación de Campo. 33
3.2.3 Investigación Descriptiva. 34
3.3 Técnicas e Instrumentos de Investigación. 35
3.4 Población y Muestra. 35
3.5 Procedimiento de investigación. 36
3.6 Consideraciones Bioéticas. 37
CAPITULO IV 38
RESULTADOS Y DISCUSIÓN 38
CAPÍTULO V 64
LA PROPUESTA 64
5.1 Título de la Propuesta 64
5.2 Objetivo General 64
5.2 Planificación de la capacitación. 64
..... 67
5.4 Diseño de la Capacitación. 68
CAPÍTULO VI 84
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 84
6.1 Conclusiones 84
6.2 Recomendaciones 85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. 86

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población 35

Tabla 2: Planificación de la capacitación. 65

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Modelo de Kolb. 13

Figura 2: Características de la Herramienta tecnológica Canva. 27

Figura 3: Mapa Ecuador - Esmeraldas. 32

Figura 4: Problemas Técnicos frente a las Tics. 38

Figura 5: Conocimientos de las TIC 39

Figura 6: TIC más importantes. 40

Figura 7: Uso de las TIC 41

Figura 8: Recursos y Herramientas. 42

Figura 9: Oportunidades con Recursos y Herramientas TIC. 43

Figura 10: Conocimientos disciplina propia. 44

Figura 11:Conocimiento del currículo vigente, disciplina e instrumentos curriculares. 45

Figura 12: Diseño y Planificación. 46

Figura 13: Conocimiento de estudiantes. 47

Figura 14: Implementar estrategias. 48

Figura 15: Ambiente apropiado. 49

Figura 16: Métodos de evaluación 50

Figura 17: Tecnologías para elaborar contenidos. 51

Figura 18: Enfoques docentes 52

Figura 19: Herramientas colaborativas. 53

Figura 20: TIC y su influencia en los enfoques docentes. 54

Figura 21: Pensamiento Crítico. 55

Figura 22: Adaptar Herramientas Digitales. 56

Figura 23: Herramienta Canva y los enfoques docentes. 57

Figura 24: Canva para uso en el aula..... 58

Figura 25: Canva para combinar contenidos 59

Figura 26 : Uso de contenidos en Canva. 60

Figura 27 : Canva como recurso para mejorar el contenido de las clases. 61

Figura 28 : Capacitación..... 68

Figura 29 : Contenidos. 68

Figura 30 ; Fase 1 Capacitación. 69

Figura 31 : Fase 2 Capacitación. 70

Figura 32 : Fase 3 Capacitación. 71

Figura 33: Fase 4 Capacitación. 71

Figura 34: Fase 5 Capacitación 72

DISEÑO DE UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DOCENTE EN CANVA, COMO APORTE AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UE. TABIAZO, CIUDAD Y PROVINCIA DE ESMERALDAS.

Autora: ZAMBRANO LOOR KAREN FERNANDA.
Tutor: ORTEGA BUSTAMANTE MACARTHUR
Año: 2024.

RESUMEN

La capacitación docente es una responsabilidad de todos los profesionales que se dedican a la formación y educación de seres humanos desde el ámbito pedagógico, y más aún, si es para innovar y generar conocimientos actualizados enfocados en la tecnología y nuevas estrategias que ofrecen diferentes objetos virtuales de aprendizajes de los que se dispone en la actualidad, como es el caso de Canva, que tiene a disposición una amplia gama de herramientas para crear actividades que promuevan la creatividad y el desarrollo de pensamientos críticos en los estudiantes. No obstante, la realidad de muchos de nuestros docentes es la falta de conocimientos en este ámbito, lo que genera deficiencias e ineficacias en los procesos educacionales, siendo una debilidad que asecha el contexto formativo de la provincia de Esmeraldas, en la que existen muchas instituciones educativas alejadas de la tecnología e innovación; por lo tanto, se hace perentorio diseñar un programa de capacitación de la herramienta Canva para docentes de la Unidad Educativa Tabiazo, como aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje y para cumplir con este objetivo, se lleva a cabo la presente investigación, que tiene un enfoque cuantitativo, siendo de tipo documental, de campo y descriptiva, aplicando la técnica de la encuesta estructurada y con el instrumento cuestionario; esperando resultados positivos, que contribuya al mejoramiento de la calidad de la educación, afrontando los retos que esto implica.

Palabras clave: Canva, Programa, Capacitación, Enseñanza, Aprendizaje.

INTRODUCCIÓN.

La tecnología de la información y comunicación en la actualidad es parte de la vida misma, está inmersa en todos los aspectos tanto en ámbitos comerciales, industriales, domésticos y más aún, en la educación, donde a medida que se avanza hacia el futuro la innovación es inminente.

En los procesos educacionales se hace perentorio el conocimiento de la tecnología como parte imprescindible en la aplicación de estrategias de enseñanza – aprendizaje dentro de las aulas de clases; no obstante, la realidad que se vive en las instituciones educativas es diferente a lo que debería ser en la actualidad.

Esta situación se la puso en evidencia a raíz de la pandemia causada por el COVID 19, el desconocimiento por parte de la sociedad, en su mayoría, fue un problema al momento de continuar con la práctica educativa desde la virtualidad, donde los estudiantes escasamente tuvieron en su aprendizaje la enseñanza acompañada de recursos interactivos o tecnológicos; donde los padres de familia debieron afrontar el miedo a un sistema que los involucraba directamente, conectándolos a una realidad que no conocían y dónde los profesores reacios a los cambios debieron involucrarse con las nuevas estrategias metodológicas para contribuir acertadamente en la educación de sus estudiantes, siendo necesaria entonces, una inminente preparación de todos los actores del sector educativo.

Para Rojas-Londoño, O. & Diaz-Mora, J. (2020):

> “En este sector, los docentes se vieron obligados a trasladar sus contenidos, metodologías y estrategias pedagógicas de lo presencial a lo virtual, lo que ha traído transformaciones en la educación mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo, que pretende dinamizar el proceso de enseñanza para fomentar en los estudiantes la generación de su propio conocimiento y el convertirse en un ente activo”.

Las herramientas colaborativas actualmente juegan un papel trascendental en la educación, puesto que facilita al docente su trabajo dentro del aula, optimizando el tiempo y mejorando el proceso de enseñanza al mismo tiempo que las clases son dinámicas, interactivas y atractivas para los estudiantes, permitiendo una mejor captación de los contenidos y facilitando la construcción de su propio aprendizaje.

La Unidad Educativa Tabiazo, ubicada en una parroquia rural de la provincia de Esmeraldas, no ha sido la excepción en cuanto a las dificultades que han experimentado sus profesores por la falta de conocimientos de la tecnología y el uso de herramientas colaborativas para mejorar el quehacer docente.

Esta investigación tiene como propósito diseñar un programa de capacitación docente en la herramienta tecnológica Canva, exponiendo actividades interactivas que mejoren la práctica diaria de los maestros, se familiaricen con los recursos digitales y tengan a su disposición la amplia gama de estrategias que se ofrece y por su intermedio, aportar positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Tabiazo.

Canva es una herramienta en línea que ofrece una amplia variedad de contenidos y que pone a disposición del docente, ya que facilita la creación de recursos y es muy fácil de usar, por lo que se la ha considerado para empezar el cambio positivo que se espera alcanzar en los docentes de la institución.

La presente investigación se compone de seis capítulos con su respectiva bibliografía.

El capítulo uno que contiene el problema con su pertinente planteamiento y formulación, antecedentes, objetivos y justificación; el capítulo dos, el marco referencial que expone los antecedentes, el marco teórico y marco legal; el capítulo tres está constituido por la descripción del área y grupo de estudio, el enfoque y tipo de investigación, procedimientos y consideraciones bioéticas; el capítulo cuatro, expone los resultados y discusión; en el capítulo cinco se presenta la propuesta y en el capítulo seis las conclusiones y recomendaciones, para finalmente concluir con las referencias bibliográficas y anexos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

En este capítulo se llevará a cabo la presentación del problema en su contexto, la formulación del problema, sus respectivos objetivos propuestos, interrogantes de la investigación y justificación.

1.1 Planteamiento del Problema.

Las herramientas tecnológicas en la actualidad tienen un gran impacto en la educación y si estas son bien aprovechadas, los docentes tienen a su disposición una variedad increíble de metodologías, estrategias, técnicas y recursos que pueden ser de vital importancia en el proceso de enseñanza, causando un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, la realidad que se vive en muchas instituciones educativas de nuestro país, y más aún en las fiscales e incluso en las de las zonas rurales y marginales es muy distinta a lo que como sociedad se espera.

Es evidente que el desconocimiento del uso adecuado de la tecnología y por su intermedio de la amplia variedad de herramientas digitales y recursos interactivos generan deficiencias e ineficacias en los procesos pedagógicos, siendo una debilidad que asecha el contexto formativo de la provincia de Esmeraldas en la que existen muchas instituciones educativas alejadas de la tecnología e innovación educativa.

La ausencia de programas de capacitación docente en la Unidad Educativa Tabiazo, ubicada en una parroquia rural de la ciudad de Esmeraldas, ha generado el desconocimiento del uso adecuado de la tecnología en el proceso de enseñanza; los docentes continúan trabajando con metodología tradicional con conocimientos casi nulos en lo que respecta al manejo de herramientas digitales, que actualmente coadyuvan positivamente en la labor del profesor; convirtiendo sus clases en un ambiente monótono rutinario y aburrido y que poco a poco provoca el descontento de los estudiantes que van descubriendo desde otros escenarios las ventajas de la tecnología, mismas que no existen en las aulas donde los aprendizajes son deficientes y por lo tanto concurren en bajos rendimientos.

Otro aspecto que no aporta positivamente es el desconocimiento de los cursos y capacitaciones ofertados por entidades particulares y que en muchas de las veces son gratuitos, tal es el caso de seminarios web ofertados por Euroinnova, Grupo Gestión Didáctica e incluso talleres de formación impartido por institutos, entre otras alternativas adicionales a las que se puede acceder. El Ministerio de Educación mediante la plataforma Me capacito, también imparte cursos de perfeccionamiento y actualización en diferentes áreas del conocimiento; no obstante, los docentes por desconocimiento o falta de compromiso desaprovechan estas oportunidades que en lo posterior conllevan al estrés laboral, ineficacia en la realización de actividades, cansancio, incumplimiento de metas institucionales, retrocesos de los procesos educativos y paralización profesional.

Es importante mencionar, que la malla curricular siempre debe actualizarse a los cambios, avances e innovaciones que amerita el sistema educativo, pero eso no es del todo una realidad que se pueda evidenciar, al contrario, se inclina al trabajo con

planificaciones deficientes que no permiten alcanzar las destrezas deseadas de acuerdo a las competencias establecidas, por lo tanto se orientan a aplicar actividades no participativas y en la enseñanza memorística y repetitiva, lo que no exige al docente una mejora continua, sino que paradójicamente, cae en la desactualización de estrategias interactivas que provoca la desvaloración de los recursos y el analfabetismo digital.

Finalmente, la resistencia de los docentes al cambio ya sea por temor o porque se les dificulta tener apertura a los nuevos procesos interactivos recaen en la enseñanza tradicional, provocando la desmotivación estudiantil, el desinterés para adquirir nuevos conocimientos, en algunos casos deserción escolar contribuyendo al subdesarrollo. Es esta situación, una dificultad que existe en la Unidad Educativa Tabiazo.

En base a la problemática expuesta, se hace necesario una eminente actualización de conocimientos en los docentes de esta institución en herramientas tecnológicas, por lo tanto, en esta investigación se propone como punto de partida diseñar un programa de capacitación con actividades interactivas en Canva, que al ser fácil de utilizar y bastante dinámica e intuitiva podría impactar positivamente en el profesorado, abriendo caminos para en el futuro continuar mejorando.

En consecuencia, frente a las dificultades que se evidencia en la institución con el desconocimiento de los docentes en tecnología y más aún en herramientas colaborativas que aporten de manera eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje se establecen las siguientes interrogantes:

¿El Programa de Capacitación docente de la herramienta tecnológica Canva, aportará positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Tabiazo?

- ¿Cuál es el nivel de conocimientos que tiene el personal docente de la Unidad Educativa Tabiazo sobre la herramienta tecnológica Canva?
- ¿Qué elementos, características, funciones y directrices debe tener un programa de capacitación docente de la herramienta tecnológica Canva, para desarrollar habilidades interactivas en el aula de clases?
- ¿Cómo se debe implementar el programa de capacitación?
- ¿El programa de capacitación en Canva, incrementará los conocimientos de los docentes?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General.

Diseñar un programa de capacitación en la herramienta tecnológica Canva, para los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo, como aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

1.2.2 Objetivos Específicos.

- Determinar el nivel de conocimientos que tiene el personal docente de la Unidad Educativa Tabiazo sobre la herramienta tecnológica Canva.
- Elaborar un programa de capacitación en la herramienta tecnológica Canva para los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo.
- Implementar el programa de capacitación mediante un seminario taller en la U.E. Tabiazo.
- Evaluar la efectividad del programa de capacitación en los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo.

1.3 Justificación

En un escenario donde la enseñanza exige constantes cambios e innovación en todos los procesos y actores del sector educativo, es imprescindible implementar estrategias que sirvan de aporte al mejoramiento y desarrollo de la educación por medio de la tecnología de la información.

La presente investigación enfocada en las herramientas digitales, específicamente Canva, tiene como propósito facilitar a los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo, los recursos necesarios que les permita avanzar positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, implementado estrategias interactivas que contribuyan al progreso de la comunidad educativa.

En este contexto, la herramienta tecnológica Canva, permitirá desarrollar actividades interactivas que faciliten la práctica docente como estrategia de enseñanza

dentro de las aulas de clases, que servirán de soporte para alcanzar de manera eficiente el cumplimiento de destrezas y logros esperados de forma activa e innovadora, obteniendo estudiantes motivados y con la predisposición de adquirir y construir su propio conocimiento, desarrollando habilidades para resolver problemas de la vida e incluso adquirir valores.

Un programa de capacitación docente en la herramienta tecnológica Canva, es importante en la institución, para que los docentes sean parte activa de una mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje de las nuevas generaciones, facilitando la creación de entornos digitales que promuevan la implementación de estas iniciativas para garantizar un desarrollo cognitivo y eficaz en los estudiantes.

La línea de investigación de este tema, referente a la Universidad Técnica del Norte, se enfoca en la gestión, calidad de la educación y procesos pedagógicos, por tanto, será un aporte positivo para toda la comunidad educativa.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes.

Los programas de capacitación han sido y seguirán siendo una estrategia trascendente para asegurar la calidad educativa en las instituciones educativas. Los profesionales de la educación que forman parte de estos programas de capacitación están más preparados para enfrentar los desafíos que demanda la educación contemporánea**.** **"**La investigación ha demostrado que la formación continua de los docentes no solo mejora su competencia profesional, sino que también tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes**".**(Heinz & Lara, 2011).

> "La integración de la tecnología en la educación ha experimentado un crecimiento exponencial en las últimas décadas. Desde el uso inicial de ordenadores y proyectores en las aulas hasta la adopción masiva de plataformas de aprendizaje en línea, la tecnología ha transformado radicalmente la manera en que se imparte y se recibe la educación" (Collins & Halverson, s. f.). "Herramientas tecnológicas como Moodle, Google Classroom y Canva han revolucionado el diseño y la entrega de materiales educativos, permitiendo a los docentes crear recursos más dinámicos e interactivos" (Redecker,Christine; Leis, Miriam, 2011).

La inclusión de la Tecnología de la Información y Comunicación en el trabajo docente juega un papel preponderante, puesto que permite responder a las exigencias de la globalización y enfrentar los desafíos que la educación propone para una educación de calidad.

En la actualidad el uso de herramientas digitales en la educación va en aumento significativo, puesto que la implementación de estas estrategias que actualmente utilizan los docentes como recursos para optimizar el tiempo y ejercer una mejora continua de los procesos educativos fortalece la práctica docente. Canva es una herramienta que ha mejorado la participación y el rendimiento de los estudiantes según varios estudios, tal es el caso de la investigación realizada por (Ruiz-Loor & Intriago-Romero, 2022) quien determina:

> "Se confirma de manera general, una respuesta positiva a las ventajas que nos brindan el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, para lograr alcanzar un aprendizaje significativo y un mejor rendimiento académico. Específicamente el uso de plataformas virtuales son materiales que destacan durante la impartición de sus clases. Se considera necesario que se debe brindar capacitaciones a los docentes ya que siempre se verán inmersos en los grandes cambios que brinde la tecnología, ya que si queremos mejorar la educación nunca debemos dejar de innovar".

En una investigación realizada por la revista científica Yachasun, determina que el uso de mecanismos de enseñanza con herramientas tecnológicas brinda la oportunidad de facilitar nuevas alternativas de aprendizaje basados en el desarrollo de estrategias cognitivas e interacción con los demás, estimulando así, su nivel de actividad personal.

En este artículo de (Ruiz-Loor & Intriago-Romero, 2022), también se menciona que: "La nueva era de la tecnología obliga a la educación a cambiar desde sus bases para conseguir en los estudiantes una formación integral y como parte de ella, la habilidad de aprender, a hacer, a vivir y a convivir".

En la Universidad Técnica de Ambato, también se encuentra un trabajo de tesis respecto al "Uso de la herramienta Canva para la planificación micro curricular por proyectos interdisciplinarios de los docentes" de una institución educativa de esta ciudad, (Villalva & Raquel, 2022), en el que se hace referencia a que:

> "Canva que es una herramienta dinámica e interactiva, ayuda al docente a administrar las actividades, clases y proyectos, a su vez, potencia la comunicación visual, el pensamiento creativo y el trabajo en equipo; las propiedades de la herramienta por el ahorro de tiempo se basan en la utilidad, la motivación, el aprendizaje alcanzado en el que la funcionalidad para la generación de actividades interactivas y dinámicas de los proyectos es más eficaz".

En el trabajo antes mencionado se puede discernir que la herramienta Canva es muy útil incluso al momento de realizar las respectivas planificaciones micro curriculares y los docentes de esta institución al ser capacitados en el uso y alternativas de esta plataforma ejercen adecuadamente y aprovechan las bondades de la tecnología para optimizar su trabajo y ofrecer una mejora continua en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2 Marco Teórico.

2.2.1 David Kolb y la Teoría del Aprendizaje Experiencial.

El teórico, conocido por sus desarrollos en el campo del aprendizaje experiencial, David A. Kolb, nació en 1939, estudió psicología social en Harvard y sus

intereses y publicaciones se enfocan en temas como la naturaleza del cambio individual y social, la educación profesional ejecutiva y el aprendizaje experiencial. (Pawelek, s. f.).

> "Este profesor de comportamiento organizacional de la escuela de Management de Weatheread, señala: que "para aprender es importante obtener las cuatro capacidades básicas: La experiencia concreta, la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa, de las que vinculadas surgen los cuatro estilos de aprendizaje propuestos para este modelo". (Pawelek, s. f.)

El modelo de Kolb (1981), describe cuatro tipos básicos de estilos de aprendizaje: "convergente, divergente, acomodador y asimilador o analítico. Los mismos dependen de los modos de percepción, tratamiento y procesamiento de la información recibida por los sujetos que aprenden".

Por medio de este ciclo y de acuerdo con los aprendizajes, para una mejor comprensión se presenta el presente gráfico:

Figura 1: Modelo de Kolb.

Fuente: https://es.linkedin.com/pulse/modelo-de-aprendizaje-kolb-vanessa-carabelli

Aquí se hace el análisis de la combinación de los cuatro estilos de la siguiente manera según el modelo de Kolb.

Estilo Divergente: Experiencia concreta – observación reflexiva.

Estilo Asimilador: Observación reflexiva – Conceptualización abstracta.

Estilo Convergente: Conceptualización Abstracta – Experimentación Activa.

Estilo Acomodador: Experimentación Activa – Experiencia Concreta.

En este sentido, (Pawelek, s. f.), expone que: "dado que los procesos de capacitación en las organizaciones deben necesariamente tener una relación con lo concreto, con la explicación al trabajo cotidiano de lo aprendido, el enfoque del aprendizaje experiencial puede servirnos como modelo óptimo para la comprensión del proceso por medio del cual aprendemos y aplicamos en la práctica lo aprendido". Por esta razón, el presente trabajo busca que los docentes apliquen sus conocimientos adquiridos en situaciones reales en el aula y se fomenten el desarrollo de habilidades creativas e innovadoras.

2.3 Marco Legal

La constitución de la república del Ecuador en el artículo 26, establece los cimientos imprescindibles para el sistema educativo, reconociendo la responsabilidad del estado y garantizándola; "La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y

condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo". (Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf, s. f.). En este contexto, el presente trabajo de tesis busca implementar un programa de capacitación docente en la herramienta tecnológica Canva, en concordancia con los principios constitucionales que sustentan la educación en el país reconocidos en el Artículo 26, de la Constitución de la República del Ecuador.

> "La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar"; (Art. 27), (Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf, s. f.). Por medio del programa de capacitación docente en Canva, y considerando el texto antes mencionado, se promueve este desarrollo holístico considerando la concepción de la realidad tanto de los docentes de esta comunidad educativa como de los estudiantes, permitiendo explorar nuevas metodologías y recursos que sirvan de aporte al proceso de enseñanza aprendizaje, enmarcado en los aspectos fundamentales que se señalan en este contexto, desde un enfoque creativo y dinámico.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural en su artículo 10, establece: "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"; (Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf, s. f.). En base a este artículo, se provee capacitación de actualización de conocimientos que puedan mejorar de manera significativa las prácticas de los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo.

Si bien, el estado debe "Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo", como se menciona en el artículo 6, literal h. de la LOEI, (Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf, s. f.). Es una realidad que muchas instituciones rurales no cuentan con estos recursos y se hace necesario que el personal docente conozca las herramientas digitales que pueden tener a su disposición y su forma de uso, aprovechando este tipo de capacitaciones que se propone en el presente trabajo de tesis.

Finalmente, la implementación de Canva en la capacitación docente se justifica en base a los principios constitucionales y legales que rigen la Educación en nuestro país y se impulsa como un enfoque innovador para potenciar la calidad y equidad educativa dentro del marco legal.

2.4 Educación Virtual.

La educación virtual es la metodología de la actualidad que facilita la enseñanza utilizando la tecnología para educar, reduciendo las limitaciones de distancia y tiempos.

Esta enseñanza hace uso de las herramientas de internet que proporcionan espacios educativos adecuados y de calidad, la misma que apareció por la necesidad de cobertura de educativa que por distancia y tiempo no podían acceder a la educación física.

Para (Nieto Göller, 2012). “La educación virtual – abierta y a distancia – se perfila como una panacea ante estos retos, al ofrecer ampliar las oportunidades de acceso a los grupos sociales marginados o desatendidos, al igual que a otros grupos sociales cuyas necesidades espacio-temporales así lo requieren, garantizando y mejorando la calidad de los servicios educativos prestados, aplicando los desarrollos tecnológicos a los procesos de enseñanza-aprendizaje y estimulando las innovaciones en y de las prácticas educativas contemporáneas, de manera holística”.

Es entonces, que se puede analizar que la educación virtual tiene excelentes características para transformar los paradigmas educativos obsoletos e irlos actualizando y convirtiendo en las ventajas del presente para optimizar la educación y poder llegar a sectores que antes era difícil y en ocasiones imposible por las limitaciones de recursos y otros aspectos. Así mismo, esta modalidad sirve como alternativa para las instituciones que actualmente la ofertan dando a los usuarios la facilidad de poder ejercer otras actividades como trabajar y estudiar ampliando las oportunidades de crecimiento a la sociedad. Como se puede observar, la educación virtual es una herramienta eficaz para el desarrollo de la educación.

Importancia.

El panorama educativo ha adoptado la educación virtual como un elemento vital, proporcionando numerosos beneficios que alteran la forma en que se imparte y recibe la educación, su capacidad para brindar educación a una audiencia global es un factor importante, ya que elimina barreras geográficas y permite a estudiantes de diversos orígenes socioeconómicos acceder a una educación de calidad. La combinación de accesibilidad y flexibilidad horaria permite a los estudiantes gestionar su tiempo de estudio de acuerdo con sus horarios e intereses individuales, en el libro de "Enseñar en la Era digital" se hace referencia a que:

> "Inicialmente, hubo dos influencias distintas: diseños de la enseñanza en el aula; y diseños heredados de la educación a distancia impresa o multimedia. Sin embargo, con el tiempo, están comenzando a surgir nuevos diseños que explotan plenamente las características únicas del aprendizaje en línea". (Bates, 2019).

La educación virtual también permite a las personas obtener una atención individual incomparable y adaptarse a sus propios estilos y ritmos de aprendizaje. Las plataformas en línea ofrecen una amplia gama de materiales educativos que mejoran el aprendizaje y brindan a los estudiantes múltiples vías para interactuar con el material la incorporación de nuevos métodos de enseñanza y diversos enfoques de evaluación, junto con la aparición de nuevas tecnologías, potencia esto al ofrecer una visión más integral de los logros académicos del estudiante.

El desarrollo de habilidades digitales es un aspecto vital del mercado laboral, que se ve facilitado por la educación virtual también cultiva la capacidad de aprender de forma independiente y mantener la autodisciplina, lo cual es necesario para el éxito a largo plazo y el crecimiento profesional La educación en línea promueve la igualdad de acceso a la educación al brindar oportunidades a las personas con discapacidades, a quienes viven en áreas remotas y a quienes se encuentran en situaciones vulnerables, para (Bates, 2019).

> "Lo que hacemos cuando trasladamos la enseñanza en línea es cambiar el entorno de aprendizaje. Así, estoy empezando a pasar de hablar de métodos de enseñanza (que pueden ser los mismos tanto en clase como en línea) a diseñar modelos, donde el método de enseñanza se adapta deliberadamente al entorno de aprendizaje".

El impacto económico de la educación virtual puede atribuirse a su potencial para hacer que la educación tradicional sea más asequible y accesible para una población más amplia; Además, ha sido crucial durante emergencias, como el brote de covid-19, para garantizar la supervivencia del sistema educativo y fortalecer su resiliencia.

Ventajas de la Educación Virtual.

La educación virtual ha convertido significativamente la perspectiva educativa, brindando ventajas tanto para los estudiantes como para los docentes. A continuación, se detallan algunas de las principales ventajas de la educación virtual.

Flexibilidad de Tiempo y Lugar. El acceso a los materiales educativos y realizar actividades en línea en cualquier momento y desde cualquier lugar, es favorable para los estudiantes que trabajan o por diferentes razones no pueden hacerlo en horario habitual.

Costos Reducidos. Se ahorra en la compra de textos o materiales físicos que se pueden tener de forma digital y así mismo, los gastos de transporte y arriendos en algunas ocasiones.

Personalización del Aprendizaje. Los entornos de virtuales de aprendizaje ofrecen una amplia gama de herramientas que facilitan los diferentes estilos de aprendizajes y los estudiantes aprenden a su propio ritmo teniendo la posibilidad de revisar sus materiales cuantas veces sea necesario.

Inclusividad y Accesibilidad. La virtualidad ofrece apertura a estudiantes con necesidades educativas especiales satisfaciendo las necesidades de acuerdo con las capacidades de cada uno. Además, se puede llegar a una gran diversidad de estudiantes sin importar diferencias de clase, religión, género, raza, etc.

Evaluación Continua y Retroalimentación Inmediata. Las plataformas virtuales permiten evaluar en tiempo real y ejercer un control o monitoreo del progreso con el uso de datos y análisis para valorar sus estrategias de enseñanza de acuerdo con la necesidad.

Resiliencia ante Situaciones de Emergencia. Desde la pandemia del COVID, las instituciones educativas tuvieron que adaptarse a la virtualidad y actualmente es una estrategia muy utilizada en las diferentes situaciones que se presentan tanto de la naturaleza como otros imprevistos.

La Acción Docente en Entornos Virtuales

El papel que juega el docente dentro de los entornos virtuales de aprendizajes se redefine significativamente en comparación con el contexto educativo que se había venido utilizando, debiéndose adaptar a la dinámica de enseñanza con herramientas tecnológicas y metodologías innovadoras para facilitar el aprendizaje a distancia.

El docente ha tenido que pasar la línea de transición entre el aprendizaje tradicional y transformar la dinámica de enseñanza. En el aula virtual el docente está conectado de manera impersonal con sus estudiantes, lo que implica la necesidad de desarrollar las destrezas para conservar la interacción y el compromiso; para (Alonso & Blázquez, 2016), “Que en un gran número de ocasiones el profesor de enseñanza virtual desempeña al tiempo los distintos roles reseñados con anterioridad (responsable académico, autor de contenidos, docente, dinamizador, tutor, evaluador, etc.), finalmente intuimos debido a la falta de recursos económicos para contratar distintos perfiles”.

Lo que si se ha podido determinar en distintitos estudios realizados (Alonso & Blázquez, 2016) es “que el docente completo suele desempeñar una serie de roles y funciones de carácter pedagógico, de orientación y técnicos que a su vez exigen una serie de competencias, dependiendo de las características del programa formativo”.

En consecuencia, la acción del docente en EVA radica en sus funciones y responsabilidades como, por ejemplo: ser facilitador del aprendizaje, diseñador instruccional, evaluador del aprendizaje, orientador y mentor, etc. Es decir, dominar los medios básicos y estratégicos para los procesos de educación virtual.

Competencias Docentes Digitales

Los docentes son los protagonistas de la creación de estrategias pedagógicas, de la construcción de herramientas didácticas, evaluación de los procesos educativos, guía dentro del aula, mantener liderazgo dentro de clases, acompañamiento en los procesos formativos y el uso adecuado de las tecnologías de la información y comunicación.

"En los nuevos entornos educativos en donde el conocimiento se ha convertido en la principal fuente de riqueza y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las herramientas más efectivas para su producción y difusión, el profesor debe ser capaz de movilizar otro tipo de recursos; que le permitan hacer un uso correcto y efectivo de la tecnología, especialmente en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que en la medida en que logre integrarla en su praxis diaria los alumnos estarán capacitados en el uso de esta" (Rangel Baca, 2014).

En este sentido la competencia digital docente se basa en la necesidad de ser capaz en el uso de la tecnología educativa como profesor, de esta manera (Cervera et al., 2016) menciona que "la formación de los futuros maestros, cada vez más debe considerar que los docentes del futuro (un futuro que es ya en parte presente) deben ser competentes también en el uso educativo de las tecnologías que tengan a su disposición, eso ya no es una derivada del concepto de competencia digital , sino un conjunto nuevo de destrezas y de conocimientos que debe garantizar su excelencia en el ejercicio profesional" (p.75).

2.5 Competencias Educativas Digitales.

Las competencias educativas digitales al ser un conjunto de conocimientos, destrezas y habilidades que por medio de la tecnología ofrecen una educación de calidad en entornos virtuales de aprendizajes y que incluyen una combinación de técnicas pedagógicas y comunicativas, facilitan al docente la creación de contenido interactivo para una educación virtual dinámica e interesante.

Tipos de Competencias.

Competencias Tecnológicas. Por medio de plataformas de gestión de aprendizaje como Moodle y Google Classroom para crear y organizar actividades en clases o herramientas de videoconferencias como Zoom, Teams, o Google Meet para las conexiones virtuales y aplicaciones colaborativas haciendo uso adecuado de Canva, Padlet, Trello, etc., se establecen las competencias tecnológicas usadas por los docentes para optimizar recursos en la mejora de impartir contenidos educativos.

Competencias de Diseño y Desarrollo de Recursos Digitales. Esta competencia radica en tener la habilidad y capacidad de diseñar, elaborar y editar videos educativos como podcasts, infografías y presentaciones interactivas como materiales didácticos digitales, recursos que son accesibles y de mejor comprensión para el estudiantado.

Competencias Pedagógica Digital. Esta competencia se basa en integrar pedagógicamente la tecnología de la información y comunicación al currículo de educación para la realización de planificaciones efectivas, con estrategias y técnicas como el ABP, gamificación y aprendizaje colaborativo con herramientas digitales, entre otras.

Competencias Comunicativas. (Cervantes, s. f.) "conjunto de cuatro competencias interrelacionadas: lingüística, sociolingüística, discursiva y estratégica", hacen posible la comunicación del individuo y a ello se suman los entornos digitales que da la posibilidad de interactuar por medio de canales digitales como foros, correos, chats, y videoconferencias que son utilizados en el quehacer docente como estrategias de participación.

Competencias de Seguridad Digital. Las TIC son un aporte valioso en el proceso de enseñanza aprendizaje, no obstante, el uso de entornos virtuales con estudiantes debe aplicar prácticas de protección de seguridad y privacidad para ellos, patrocinando el uso adecuado y ético.

Herramientas Colaborativas.

"Apoyan el trabajo en equipo, mediante el uso de una red local o Internet como medio de comunicación. También, se observa que ofrece posibilidades diversas como medio para facilitar el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo" (López & Valencia, s. f.).

En este sentido (Soria Correa, 2021), señala que "Las herramientas colaborativas pueden ser utilizadas para la comunicación sincrónica y asincrónica, transferir datos mediante diferentes aplicaciones, videoconferencias, reuniones, chat, lluvia de ideas, mapas conceptuales, navegación compartida, wikis y pizarras digitales".

Sin duda, las herramientas colaborativas permiten realizar varias actividades para fomentar el aprendizaje colaborativo y con la característica primordial, sin la necesidad de que todos estén físicamente en el mismo lugar, rompiendo la barrera de espacio y tiempo.

Es muy amplia la variedad de este tipo de herramientas que en la actualidad se pueden utilizar como estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje, de acuerdo con la necesidad y creatividad del creador de contenidos, no obstante, en este trabajo de investigación se va a dar a conocer las bondades de Canva, como medio para elaborar recursos docentes dinámicos.

Canva.

"Canva es una herramienta versátil que permite la creación de contenidos educativos de manera dinámica y fácil, exponiendo al docente su amplia gama de funcionalidades que tiene, lo que la convierte en una estrategia ideal para diseñar aulas de clases y recursos dinámicos para los estudiantes". (Arcentales-Fajardo et al., 2020)

Fue creada en el año de 2012, por Melanie Perkins, Cliff Obrecht y Cameron Adams quienes la lanzaron para democratizar el diseño gráfico y permitiendo la

accesibilidad para todos, la misma que desde su lanzamiento ha experimentado un sinnúmero de funcionalidades como herramientas colaborativas, plantillas para redes sociales, presentaciones y más. (Fernández, Yúbal, 2023).

2.5.1 Canva como estrategia en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

La herramienta Canva es una plataforma de diseño en línea que permite a los docentes elaborar una gran variedad de contenidos de forma sencilla e intuitiva. Se ha convertido en una alternativa útil en el área educativa tanto para los docentes como para los estudiantes, quienes tienen la oportunidad de beneficiarse de su amplia gama de funcionalidades optimizando la enseñanza y el aprendizaje.

Habiéndose explorado muy cuidadosamente la plataforma se detallan a continuación los usos de Canva.

Creación de Recursos Didácticos.

Canva permite elaborar Infografías para que los maestros puedan explicar de manera fácil contenidos complejos, presentaciones dinámicas y atractivas con plantillas personalizadas, folletos y guías de estudio, materiales de apoyo, etc.

Proyectos y Tareas Estudiantiles.

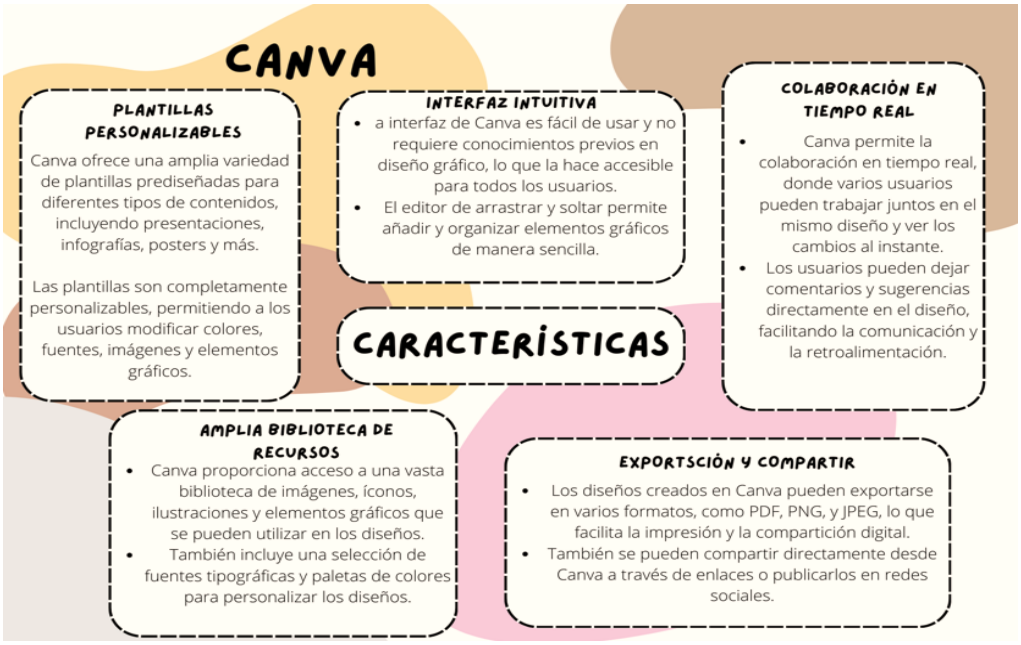
Proyectos visuales, portafolios digitales y colaboración en grupo.

Comunicación.

Con Canva se pueden elaborar boletines y comunicados informativos sobre eventos y noticias; diseño de contenidos para redes sociales además de posters y anuncios para eventos como ferias, casas abiertas y otras actividades extracurriculares.

Características de Canva.

Figura 2: Características de la Herramienta tecnológica Canva.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

2.6 Programas de Capacitación Digital Docente.

Un programa de capacitación docente en competencias digitales es fundamental para proveer a los educadores de habilidades y conocimientos ineludibles para completar efectivamente la tecnología en la enseñanza.

(Heinz & Lara, 2011) “El siglo XXI se denomina la sociedad del conocimiento, considerando como su eje principal la característica de innovación, característica que engloba la búsqueda de nuevos conocimientos y el aprendizaje constante, respondiendo así a los desafíos que se plantean en el día a día, donde las tecnologías entran en juego como fuente comunicacional, facilitadora de tareas y una herramienta gráfica, didáctica e interactiva, reemplazando en gran medida a otros medios que se empleaban con los mismos fines”. En este contexto, se hace perentorio que los docentes mantengan la actualización permanente en su quehacer educativo, tanto en lo que respecta al currículo y sus cambios constantes, la pedagogía, didáctica, contenidos respecto a las cátedras que se imparten, como en los diferentes aspectos que engloba la profesión, entre ellos la tecnología y las herramientas colaborativas que ahora se tienen a disposición para fortalecer y mejorar la práctica educativa.

A continuación, se presenta un esquema detallado para un programa de capacitación docente en competencias digitales.

Objetivos de un Programa de Capacitación.

Desarrollar competencias digitales básicas.

Integrar la tecnología en el aula enseñando metodologías y estrategias pedagógicas para que los docentes incorporen la herramienta de manera efectiva.

Fomentar la colaboración y la innovación promoviendo el trabajo en equipo.

Contenidos básicos de un programa de capacitación.

Introducción a las competencias digitales.

Herramientas digitales básicas

Creación de contenidos digitales.

Integración de los contenidos en el aula.

Evaluación.

Metodología.

Combinar la teoría con la práctica en los talleres interactivos.

Desarrollo de contenidos y actividades aplicando lo aprendido.

Uso de evaluaciones formativas para medir el progreso de los docentes.

Implementación del Programa.

Planificación y organización.

Convocatoria.

Ejecución.

Seguimiento y evaluación.

2.7 Talleres Interactivos.

Los Talleres interactivos permiten la capacitación del docente facilitando la aplicación de lo aprendido en un contexto práctico y colaborativo, por lo tanto, son una metodología eficaz para aplicarlos en los programas de capacitación**.**

Clases de Talleres Interactivos.

Talleres de introducción y familiarización.

Talleres de Desarrollo de Habilidades Técnicas.

Talleres de Diseño Instruccional.

Talleres de Evaluación y retroalimentación.

Talleres de comunicación y colaboración.

Talleres de Innovación y Mejores Prácticas.

Talleres de Desarrollo profesional y Crecimiento personal.

Los talleres pueden clasificarse de acuerdo con su enfoque y los objetivos que se establecen. La implementación de estos permite abordar una gran variedad de temas en base a las necesidades, asegurando que los docentes obtengan el conocimiento requerido en base a la propuesta.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se expone la metodología, tipo, enfoque, métodos, técnicas e instrumentos, procedimientos, población y muestra; y las consideraciones bioéticas que sustentan la investigación.

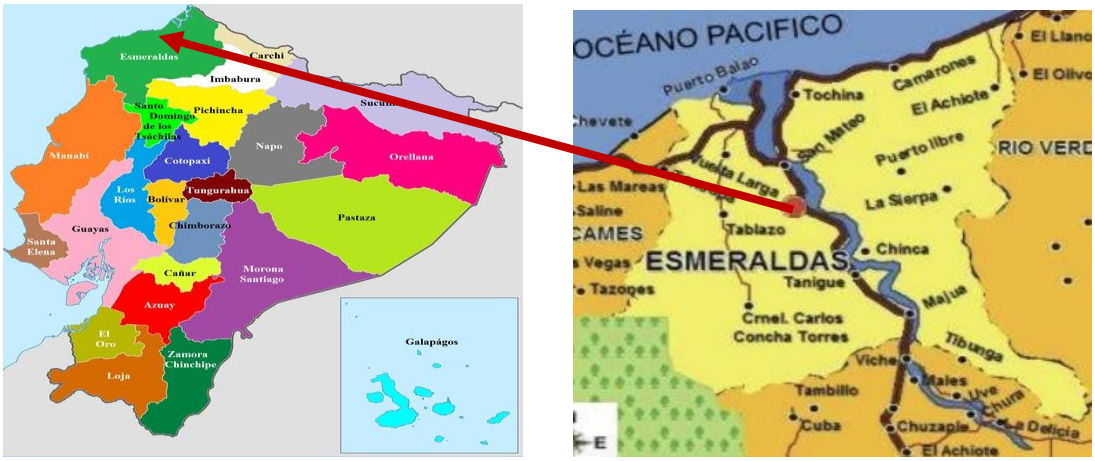
3.1 Descripción del Área y Grupo de Estudio.

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa "Tabiazo", ubicada en la provincia y cantón de Esmeraldas, parroquia Tabiazo.

Esta investigación se basó en diseñar un programa de capacitación para los docentes de la institución con la herramienta tecnológica Canva, que sirva como aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando innovación y mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula.

La Unidad Educativa Tabiazo cuenta con la modalidad presencial en una sola jornada, matutina. Con una planta docente de 28 profesores, incluidos en ellos las autoridades como la rectora, vicerrectora e inspectora general y un total de 546 estudiantes.

Figura 3: Mapa Ecuador - Esmeraldas.



Fuente: https://www.pinterest.es/pin/564779609496271357/jpg

3.2 Enfoque y tipo de investigación.

Esta investigación se desarrolló en base al enfoque cuantitativo, el mismo que contribuirá a la recopilación de datos de estudio para su respectivo análisis y pertinencia.

En este sentido Trujillo, C., Naranjo, M.; Lomas , K.; Merlo , M., (2019) menciona lo siguiente:

> "El enfoque cuantitativo de la investigación se fundamenta en el paradigma positivista, en que la naturaleza era entendida desde un lenguaje matemático; por tanto, los fenómenos suscitados en ella podrían ser explicados gracias a esta ciencia. Esta fundamentación le ha permitido hasta la actualidad, ser el enfoque más utilizado dentro del campo de la investigación, siendo la estadística su principal instrumento en el análisis de los datos recolectados, y a su vez, la emisión de resultados y conclusiones, mediante procesos de operacionalización de las variables" (p24).

3.2.1 Investigación Documental.

Las fuentes bibliográficas como libros, revistas, tesis y artículos científicos permitirán realizar la ruta de información etnográfica y cultural de la población producto de esta investigación para obtener los conocimientos pertinentes respecto al problema.

> "La investigación documental es una de las técnicas de la investigación cualitativa que se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos resultados de investigaciones, memorias de eventos, entre otros; en ella la observación está presente en el análisis de datos, su identificación, selección y articulación con el objeto de estudio". (Guerrero Dávila, 2015).

Finalmente, Reyes-Ruiz & Carmona Alvarado, 2020:

> "La revisión bibliográfica debe tener en cuenta todo el conocimiento científico sobre el tema de interés que se va a trabajar para poder plantear unos objetivos de la investigación en el proyecto de investigación". en consecuencia, se hace imprescindible realizar este tipo investigación para que la información sea clara y precisa".

3.2.2 Investigación de Campo.

Para obtener los datos de manera acertada se llevará a cabo la exploración directamente desde la institución, siendo estos esenciales para el logro de los objetivos; como lo asevera Arias G. *et al.* (2006).

> "La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. Claro está, en una investigación de campo también se emplea datos secundarios, sobre todo los provenientes de fuentes bibliográficas, no obstante, son los datos primarios obtenidos a través del diseño de campo, lo esencial para el logro de los objetivos y la solución del problema planteado". (p31).

3.2.3 Investigación Descriptiva.

Por medio de este tipo de investigación se podrá determinar el lugar donde se llevará a cabo el estudio de este problema con sus respectivos detalles que describa la situación planteada y conlleve al logro de los objetivos. Es importante mencionar el criterio de Hernández *et al* (2018) en este sentido:

> "La meta del investigador consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos, esto es, detallar como son y se manifiestan. Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles, de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren" (p 1088).

3.3 Técnicas e Instrumentos de Investigación.

La presente investigación utilizará la técnica de la encuesta estructurada, con el instrumento cuestionario utilizando la aplicación de Google forms, con preguntas cerradas y de opción múltiple, que permitirá identificar los aspectos más relevantes respecto a las debilidades de los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo en cuanto al uso de herramientas tecnológicas como Canva. Para Arias, J. 2020;

> "La encuesta es una herramienta que se lleva a cabo mediante un instrumento llamado cuestionario, está direccionado solamente a personas y proporciona información sobre sus opiniones, comportamientos o percepciones; puede tener resultados cuantitativos o cualitativos y se centra en preguntas preestablecidas con un orden lógico y un sistema de respuestas escalonado".

3.4 Población y Muestra.

En esta investigación se trabajará con el total de la población, es decir los 28 docentes de la institución.

Tabla 1: Población

Estrato poblacional	Total
Docentes de la Unidad Educativa Tabiazo.	28
Total	28

Fuente: Elaborada por Karen Zambrano (2024).

3.5 Procedimiento de investigación.

Para la realización de la investigación fue necesario trabajar desde el escenario del problema, en la institución y donde se coordinó las acciones con las autoridades, encabezadas por la señora rectora de la misma, con el objetivo de obtener los permisos solicitados para obtener la información requerida.

Por lo antes expuesto la siguiente investigación se desarrolló mediante tres fases:

Fase 1: Determinación del nivel de conocimientos que tiene el personal docente de la Unidad Educativa Tabiazo sobre la herramienta tecnológica Canva.

Se aplicó la encuesta mediante Google Forms, a los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo, con un cuestionario conformado de preguntas estructuradas que permitió identificar el nivel de conocimiento de los docentes sobre la herramienta tecnológica Canva.

Fase 2: Diseño y Elaboración de un programa de capacitación docente de la herramienta tecnológica Canva.

Esta fase permitió identificar las estrategias, actividades y recursos que pone a disposición la herramienta tecnológica Canva, para así poder elaborar las acciones pertinentes y adecuadas a la realidad de la institución y diseñar el programa de

capacitación para los docentes, que sirva de aporte al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en las aulas de clases.

Fase 3: Implementación del programa de capacitación mediante un seminario taller.

En esta fase se logró implementar el programa diseñado, con el fin de capacitar a los docentes por medio de talleres para lo que se obtuvo la predisposición y apertura de ellos, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la institución.

Fase 4: Evaluación de la efectividad del programa de capacitación en los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo.

En esta fase se llevó a cabo la evaluación por medio de una encuesta, en la que se evidenció que los docentes están capacitados para elaborar los recursos didácticos de acuerdo con la planificación, necesidad y disciplina.

3.6 Consideraciones Bioéticas.

La presente investigación tendrá como norma general mantener la integridad científica para precautelar los datos y la información recolectada, respetando la intimidad de los individuos y fomentando los valores, veracidad y honestidad con ética y responsabilidad.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

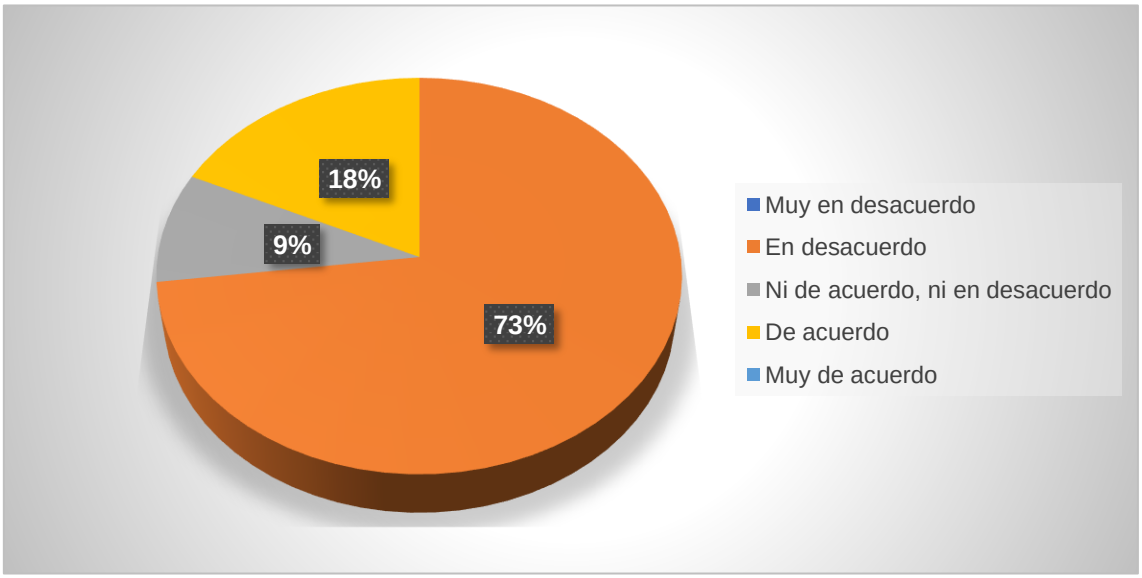
En este capítulo se presentan los resultados de acuerdo con el diagnóstico que se realizó a los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo, en base al nivel de conocimientos que tenían respecto a las competencias digitales.

4.1.1 Competencias Digitales Docentes.

De acuerdo con los resultados de la encuesta realizada a los docentes de esta institución, se establece el nivel de competencias digitales que poseen.

1. **Sé resolver mis problemas técnicos frente a las TIC.**

Figura 4: Problemas Técnicos frente a las Tics.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

El 73% de los docentes está en desacuerdo con que pueden resolver sus problemas técnicos frente a las TIC, lo que indica que la mayoría de ellos tiene serias dificultades para manejar problemas tecnológicos de manera autónoma.

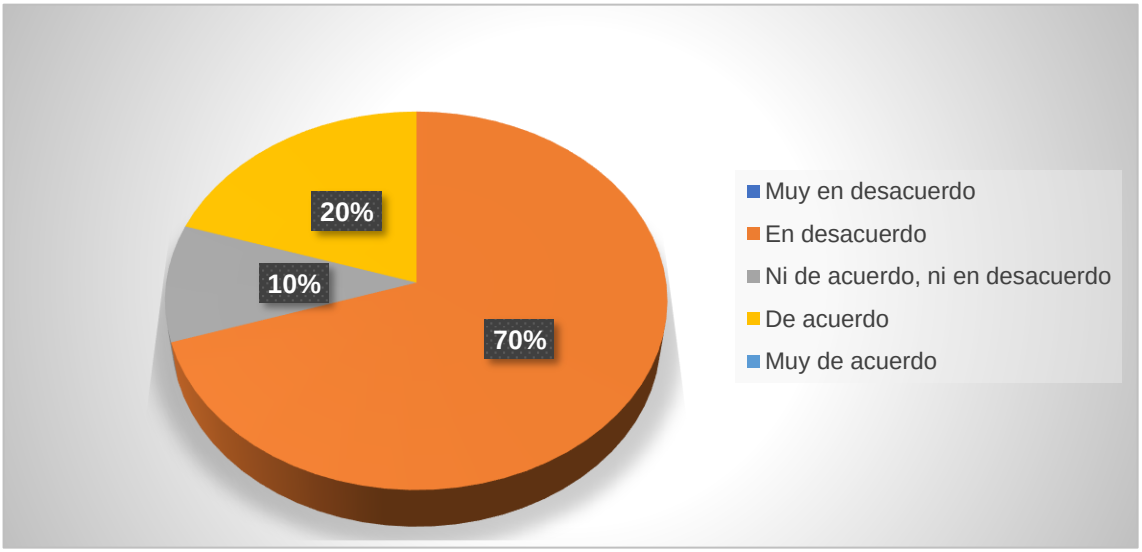
Un 9% de los docentes se posiciona en un punto neutral, lo que podría implicar que, aunque no tienen grandes dificultades, no se sienten completamente seguros en sus habilidades técnicas.

Por otro lado, un 18% de los docentes está de acuerdo, lo que significa que un pequeño porcentaje de los encuestados puede resolver problemas técnicos.

Esto puede sugerir la necesidad de proporcionar soporte técnico adicional o capacitación específica en el uso de TIC para los docentes de esta institución.

2. Asimilo conocimientos de las TIC fácilmente.

Figura 5: Conocimientos de las TIC



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

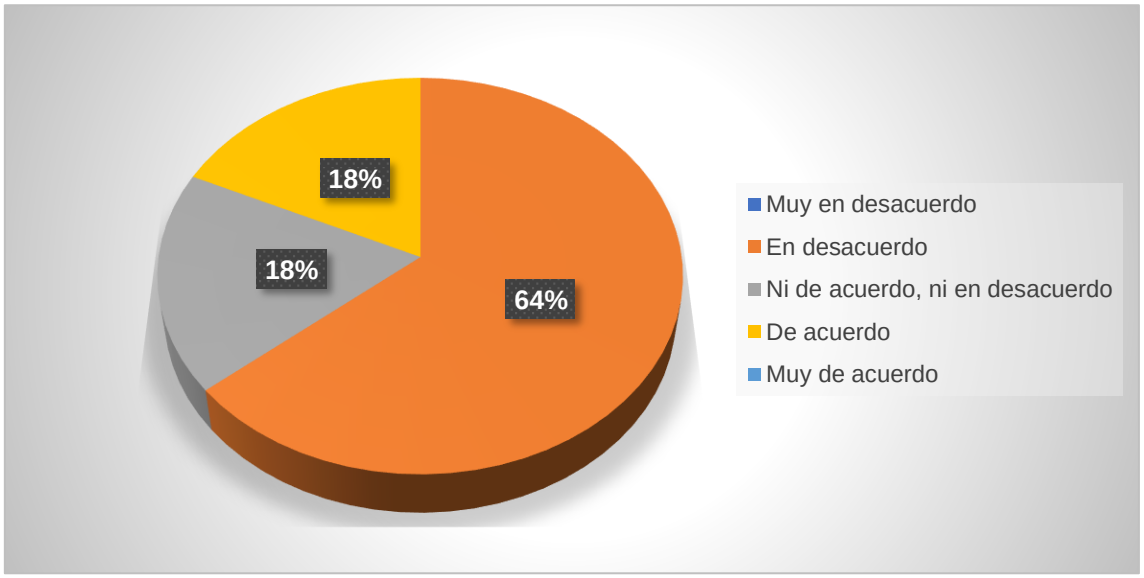
Análisis e interpretación

El 70% de los docentes está en desacuerdo en asimilar fácilmente conocimientos relacionados con las TIC, por lo que demuestra la falencia existente, mientras que un 10% se mantiene neutral, lo que puede indicar que no están seguros de sus habilidades con la tecnología, haciendo necesaria la existencia de preparación en herramientas que les ayude a mejorar.

Sin embargo, el 20% de los docentes se sitúa en la categoría de acuerdo, este pequeño grupo podría tener de un enfoque más efectivo en la formación sobre TIC.

3. Me mantengo al día sobre las TIC más importantes.

Figura 6: TIC más importantes.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

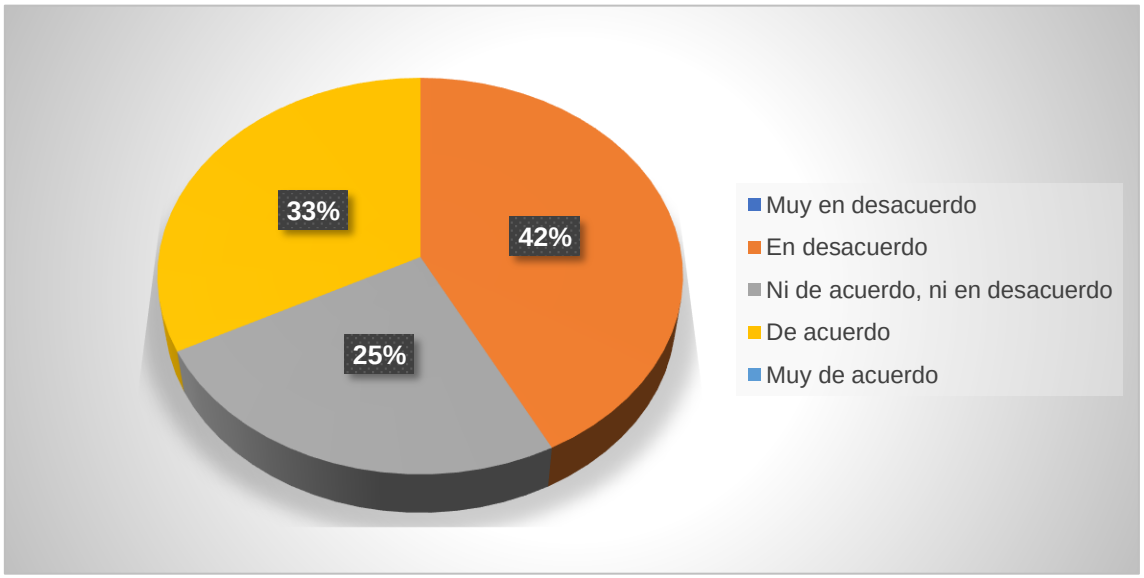
Un 18% de los encuestados se sitúa en la posición de acuerdo en que se mantienen actualizados sobre las TIC más importantes, lo que refleja el compromiso de esta minoría

de los docentes en mantenerse informados y actualizados en las tendencias y herramientas tecnológicas.

Sin embargo, el 64% de los docentes está en desacuerdo y otro 18% en una posición neutral, lo que significa que el 82% de los docentes no se siente completamente actualizado o no tiene una postura clara respecto a su conocimiento sobre las TIC. Esto podría deberse a la falta de tiempo, recursos o interés en mantenerse al día con los avances tecnológicos.

4. A menudo juego y hago pruebas con el uso de las TIC.

Figura 7: Uso de las TIC.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

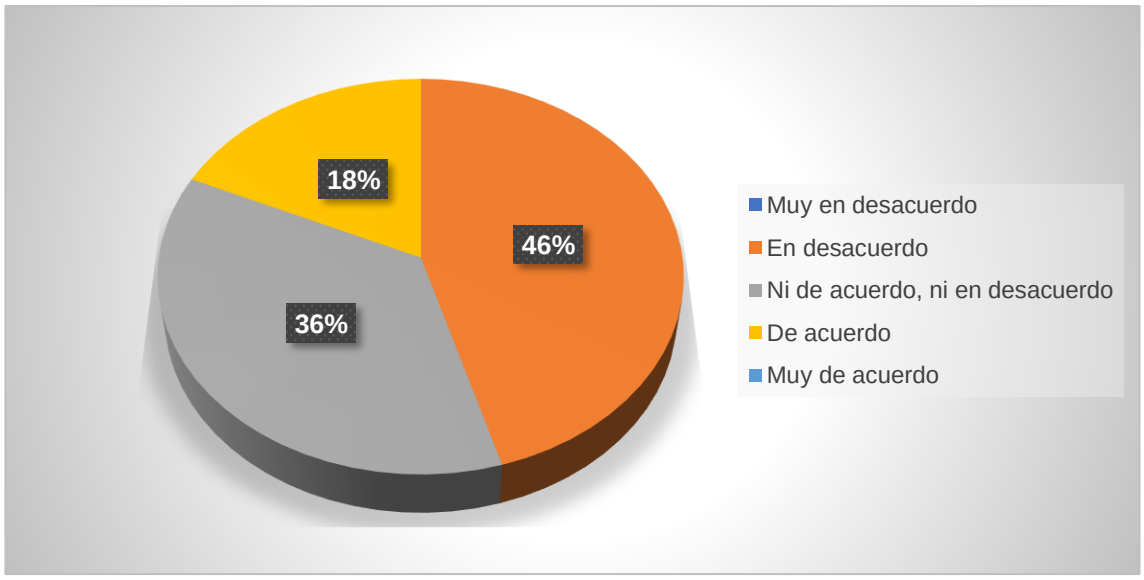
El 37% está en desacuerdo, lo que indica que una proporción considerable de los docentes no experimenta frecuentemente con las TIC. Esto puede reflejar una falta de interés, tiempo o comodidad con el uso experimental de estas herramientas.

Un 27% se encuentra en una posición neutral, lo que sugiere que un 64% de estos docentes no tienen una opinión clara o no ven la experimentación con las TIC como algo que forme parte regular de su actividad.

Los docentes están de acuerdo en que suelen experimentar y hacer pruebas con las TIC, solo en un 33%, lo que muestra que una pequeña parte de los encuestados tiene una actitud curiosa frente a la tecnología.

5. Conozco muchos recursos y herramientas TIC diferentes.

Figura 8: Recursos y Herramientas.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

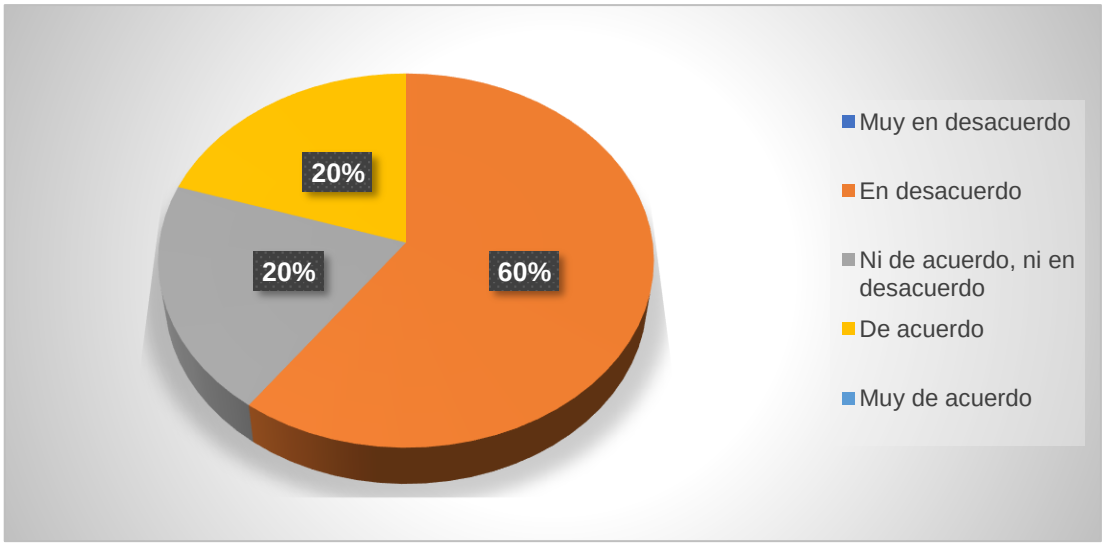
El 46% de los docentes, está en desacuerdo, lo que señala que una fracción significativa reconoce que no tiene un conocimiento amplio de las herramientas TIC, lo que puede limitar su capacidad para integrar la tecnología en su práctica diaria de manera efectiva, a eso se suma el 36% que se encuentra en una posición neutral, lo que sugiere que una gran mayoría (82%) no está completamente segura de su conocimiento sobre las

diferentes herramientas TIC, que evidencia una falta de confianza en su manejo o exposición limitada a estas herramientas.

Un pequeño 18% de los docentes está de acuerdo en que conocen muchos recursos y herramientas TIC diferentes, lo que refleja que son pocos los que tiene una buena familiaridad con diversas herramientas tecnológicas.

6. **He tenido oportunidades suficientes de trabajar con los diferentes recursos y herramientas TIC**.

Figura 9: Oportunidades con Recursos y Herramientas TIC.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

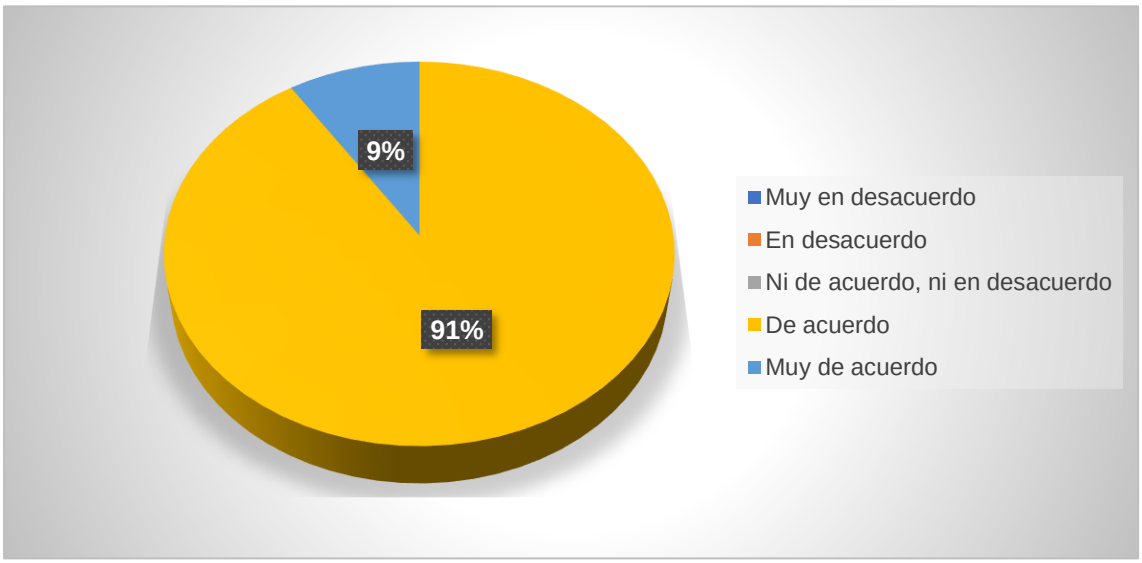
Respecto a esta pregunta solo el 20% está de acuerdo en que han tenido suficientes oportunidades para trabajar con diferentes recursos y herramientas TIC.

Sin embargo, tanto un 60% en desacuerdo como un 20% en posición neutral sugieren que una parte muy significativa de los docentes no ha tenido el mismo nivel de

acceso o exposición a estas oportunidades. Esto podría deberse a limitaciones en la infraestructura tecnológica, falta de tiempo o falta de capacitación adecuada.

7. Tengo suficientes conocimientos sobre mi propia disciplina y como se enseña.

Figura 10: Conocimientos disciplina propia.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

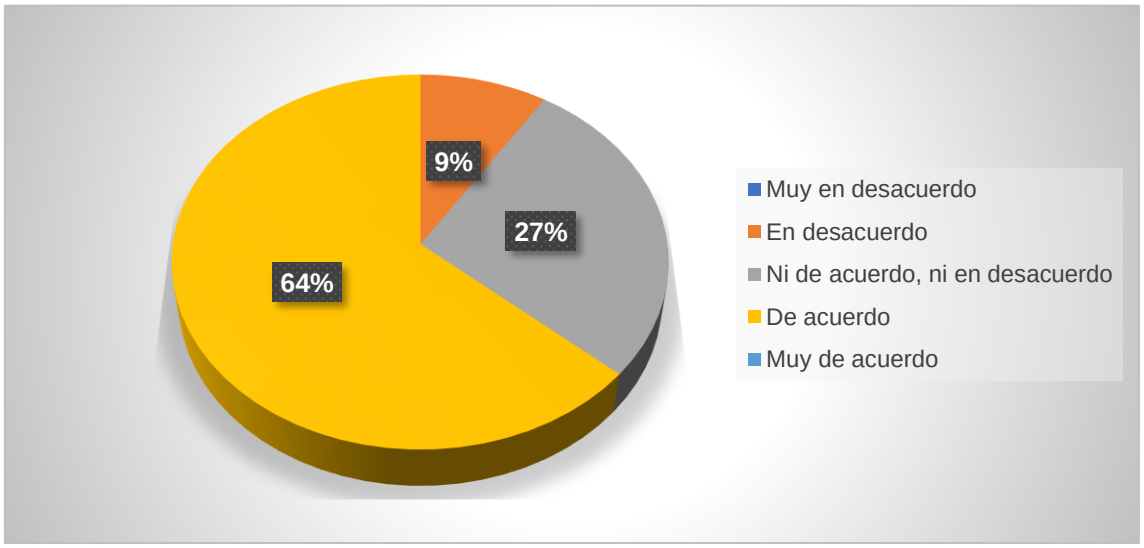
Análisis e interpretación

Los docentes están muy de acuerdo en que poseen suficientes conocimientos sobre su propia disciplina y cómo enseñarla, en un 91%, lo cual refleja una alta confianza en su dominio del contenido y en su capacidad pedagógica para transmitirlo y un 9% está de acuerdo, lo que también refuerza la percepción de una buena preparación y seguridad en la enseñanza de su área de especialización.

No hay docentes en desacuerdo o neutral, lo que sugiere que todos los encuestados están seguros de su conocimiento disciplinario.

8. **Tengo suficiente conocimiento del currículo vigente de mi disciplina y del uso de instrumentos curriculares.**

Figura 11:Conocimiento del currículo vigente, disciplina e instrumentos curriculares.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

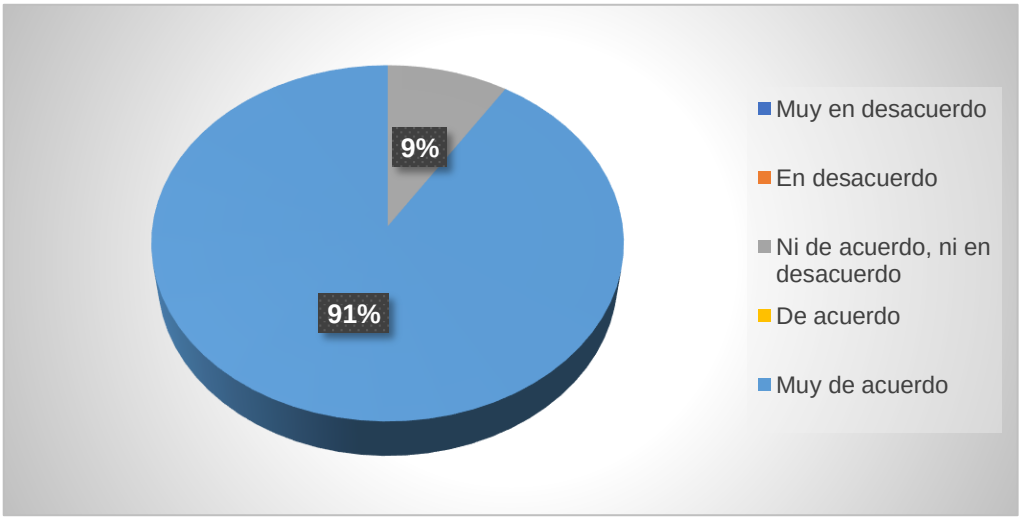
En lo que respecta al conocimiento del currículo vigente, el 64% de los docentes está de acuerdo en que tienen un buen discernimiento del uso de los instrumentos curriculares. Esto indica que la mayoría de los docentes están familiarizados con el contenido curricular que deben enseñar, así como con las herramientas necesarias para su implementación.

Por otra parte, un 27% de los docentes se encuentra en una posición neutral, lo que podría sugerir que algunos de ellos no están completamente seguros de su dominio sobre el currículo o no lo aplican con total confianza en su práctica diaria.

El 9% en desacuerdo refleja una pequeña proporción de docentes que no se siente suficientemente preparado en este aspecto, lo que podría limitar su eficacia al momento de diseñar y aplicar actividades alineadas con el currículo oficial.

9. **Tengo la capacidad para diseñar, planificar e implementar experiencias de aprendizaje en mi propia disciplina.**

Figura 12: Diseño y Planificación.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

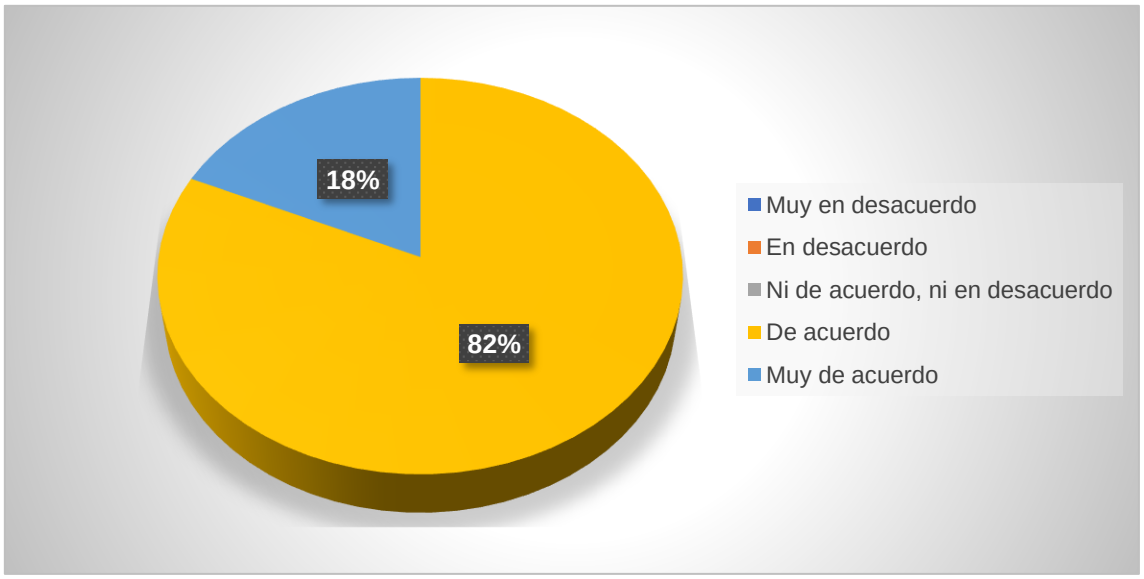
En este contexto el 91% de los docentes está muy de acuerdo en que tienen la capacidad para diseñar, planificar e implementar experiencias de aprendizaje dentro de su disciplina, lo que refleja una gran confianza en su habilidad pedagógica. Esto demuestra que la mayoría se siente completamente capacitada para organizar y ejecutar actividades que promuevan el aprendizaje efectivo de sus estudiantes.

El 9% de los docentes que se encuentra en una posición neutral sugiere que un pequeño grupo no está totalmente seguro de sus habilidades o que tal vez no aplica de

manera constante estas capacidades. Esta inseguridad podría estar vinculada a la falta de práctica o a la necesidad de más formación pedagógica.

10. Conozco a mis estudiantes y sé cómo aprenden.

Figura 13: Conocimiento de estudiantes.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

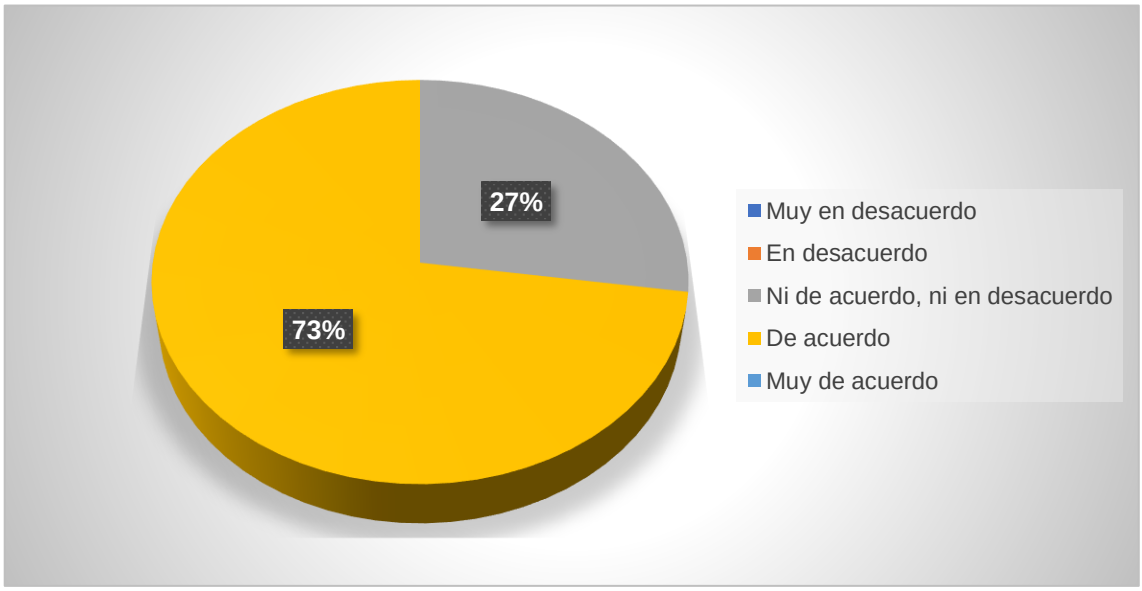
Análisis e interpretación

El 82% de los docentes está de acuerdo en que conocen a sus estudiantes y entienden cómo aprenden, lo que indica que la gran mayoría de los docentes tiene una buena comprensión de las características y necesidades de sus alumnos, lo cual es crucial para personalizar y adaptar las estrategias de enseñanza.

El 18% restante está muy de acuerdo, lo que refuerza la percepción positiva de los docentes en cuanto a su conocimiento sobre los procesos de aprendizaje de sus estudiantes. No hay indicios de desacuerdo, lo que sugiere que los docentes se sienten seguros en este aspecto.

11. Sé diseñar e implementar estrategias de aprendizaje, adecuadas a los objetivos de aprendizaje y de acuerdo con el contexto.

Figura 14: Implementar estrategias.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

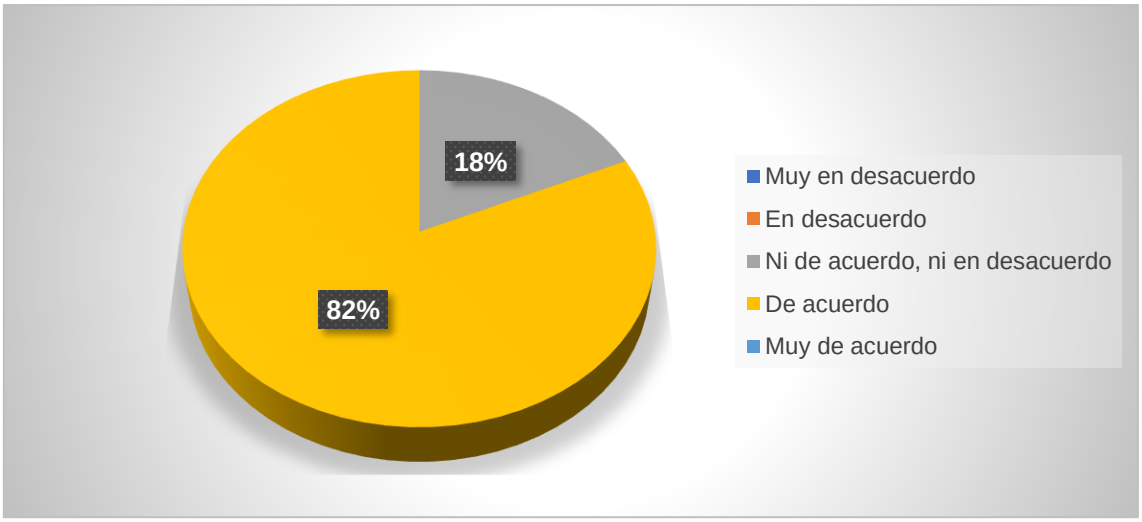
En base a esta pregunta se analiza que el 73% de los docentes está de acuerdo en que saben diseñar e implementar estrategias de aprendizaje alineadas con los objetivos de enseñanza y adaptadas al contexto de sus estudiantes. Esto indica que la mayoría de los docentes se siente capacitada para crear y aplicar estrategias pedagógicas efectivas y contextualizadas.

En cambio, un 18% está muy de acuerdo, lo que refuerza la confianza en esta habilidad esencial para la enseñanza, pero un 27% de los docentes se encuentra en una posición neutral, lo que puede indicar cierta incertidumbre o falta de confianza en su capacidad para ajustar las estrategias de enseñanza a los objetivos y al contexto.

Este grupo de docentes que está en una posición neutral podría beneficiarse de apoyo adicional para fortalecer sus habilidades en el diseño de estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades de los estudiantes y los objetivos del aprendizaje.

12. Estoy preparado para gestionar la clase y crear un ambiente apropiado para el aprendizaje según su contexto.

Figura 15: Ambiente apropiado.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

Los docentes que están de acuerdo en que están preparados para gestionar la clase y crear un ambiente de aprendizaje adecuado al contexto de los estudiantes, se miden en un 82%, lo que indica que una gran mayoría se sienten seguros y capacitados para manejar el aula de manera efectiva.

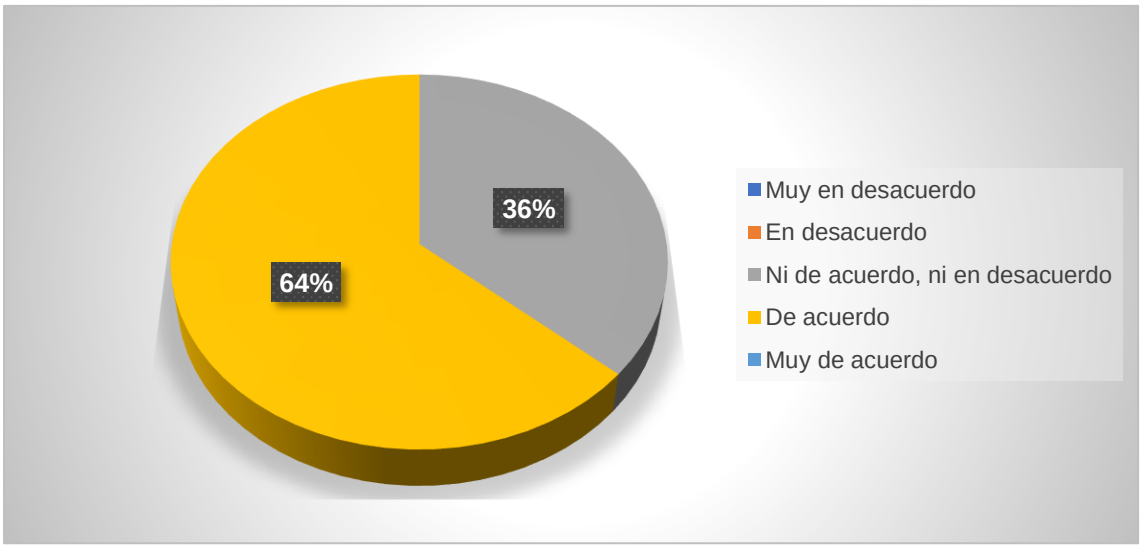
En cambio, el 18% de los encuestados se sitúa en una posición neutral, lo que podría indicar que algunos docentes no están completamente seguros de su capacidad

para gestionar el aula de manera óptima o que aún les falta experiencia o formación en esta área.

Este grupo neutral puede estar enfrentando desafíos en la gestión de la clase debido a la diversidad de contextos o la complejidad de ciertas situaciones de aula.

13. Conozco y se aplicar métodos de evaluación para observar el progreso de mis alumnos y se usar los resultados para retroalimentar el aprendizaje.

Figura 16: Métodos de evaluación.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

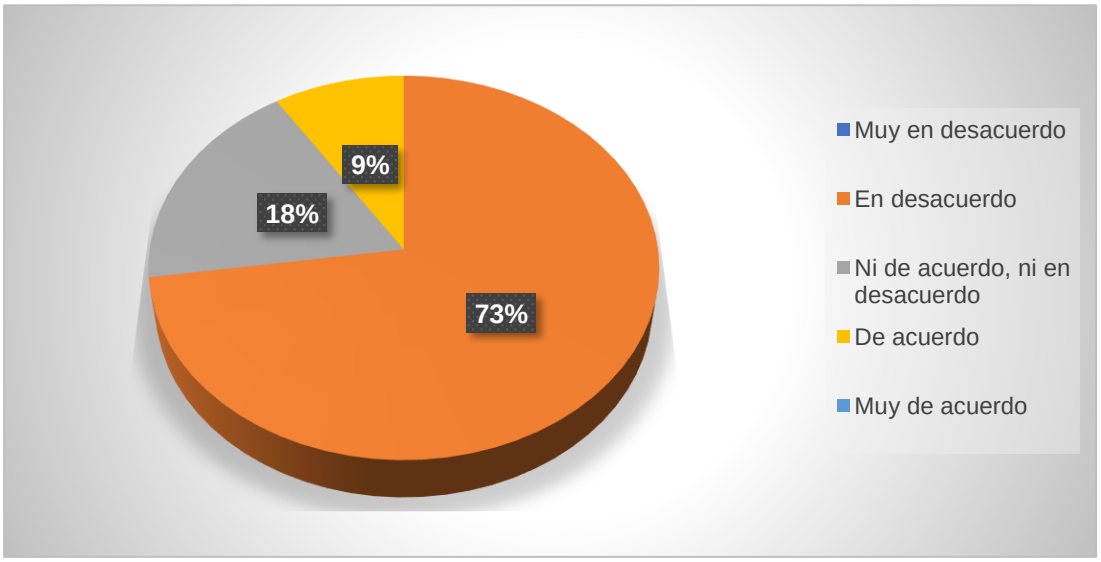
El 64 % de los docentes respondieron que conocen y saben aplicar métodos de evaluación para observar el progreso de sus estudiantes, por lo tanto, la mayoría de ellos pueden retroalimentar de manera adecuada y pertinente en base a su aprendizaje.

No obstante, un 36% de los encuestados se sitúa en una posición neutral, lo que podría indicar que algunos docentes no están completamente seguros de tener esta

habilidad dentro del aula de clases por lo que sería útil proporcionar apoyo adicional para aquellos que lo requieran.

14. Conozco tecnologías que puedo usar para comprender y elaborar contenidos sobre mi propia disciplina.

Figura 17: Tecnologías para elaborar contenidos.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

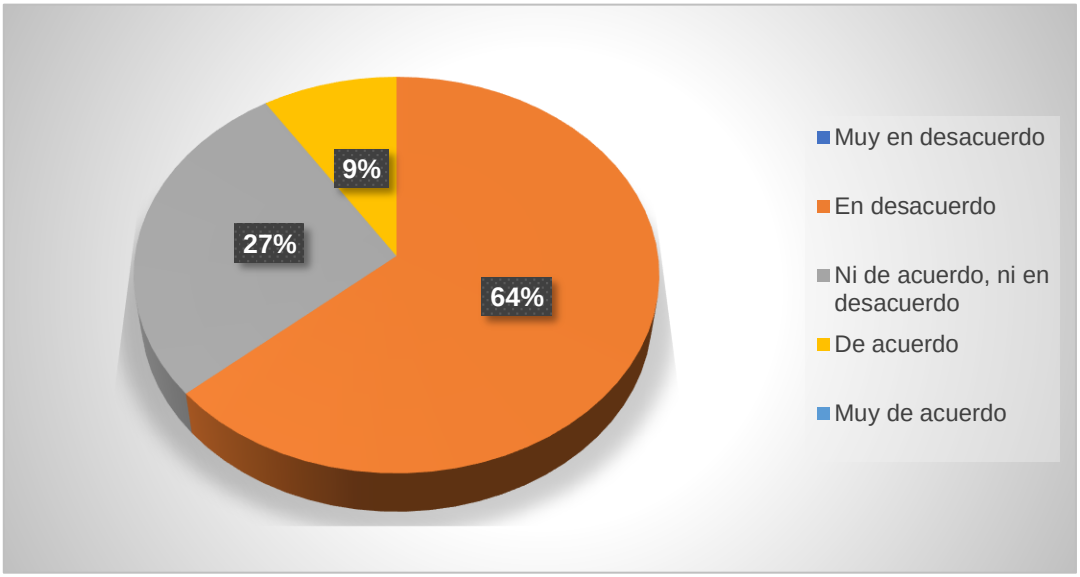
Un porcentaje pequeño de 18% de los docentes encuestados exponen que están de acuerdo, esto sugiere que pocos de ellos tienen confianza en su conocimiento de tecnologías aplicables a su disciplina.

Sin embargo, en desacuerdo, se puede observar un 73% que da la percepción de que este grupo de docentes tiene bajo conocimiento en cuanto al uso de tecnologías que les permitan crear contenidos sobre su disciplina, más 18% neutral, indicando que

probablemente conocen muy poco sobre tecnología que pueda ser favorable para su disciplina.

15. Sé seleccionar tecnologías que mejoran los enfoques docentes para una clase.

Figura 18: Enfoques docentes.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

El 64% de los docentes se declara en desacuerdo con la afirmación, lo que sugiere que tienen desconocimiento sobre las tecnologías que pueden mejorar los enfoques para una clase.

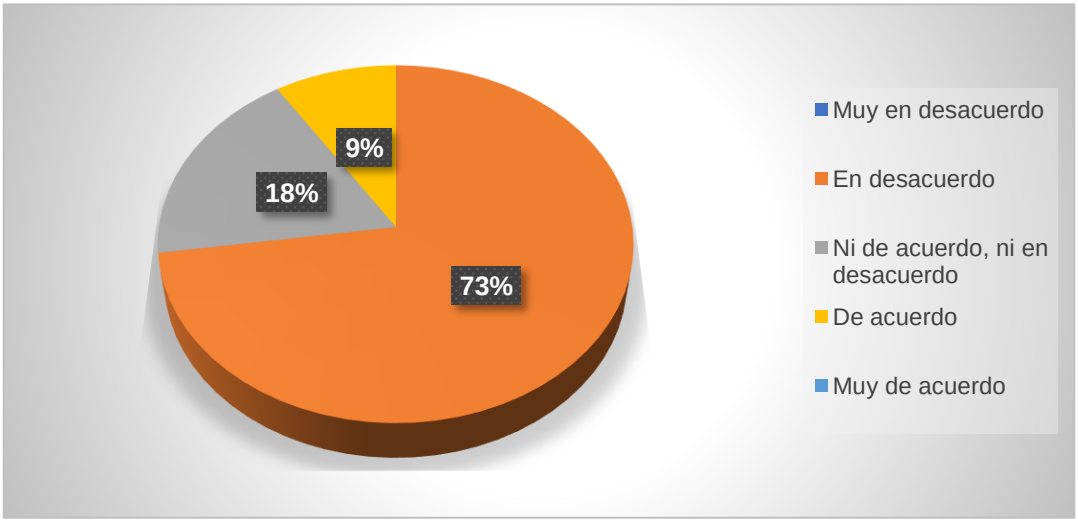
El 27% restante se posiciona en una postura neutral, lo que puede sugerir que algunos docentes no tienen una opinión clara o que tal vez carecen de experiencia suficiente en la selección de tecnologías.

Solo el 9% está de acuerdo en que pueden seleccionar tecnologías que mejoran los enfoques docentes para una clase. Esto indica que una minoría se sienten competentes

en la identificación y uso de herramientas tecnológicas que pueden enriquecer sus prácticas pedagógicas.

16. Sé seleccionar tecnologías que mejoran el aprendizaje del alumnado en una clase, como las herramientas colaborativas.

Figura 19: Herramientas colaborativas.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

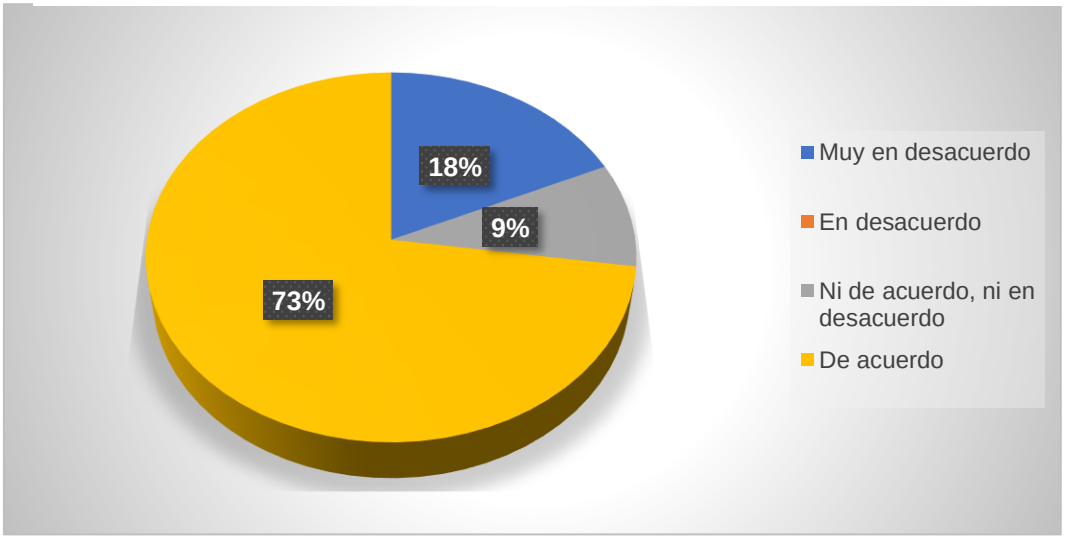
Análisis e interpretación

El 73% de los maestros de esta institución están en desacuerdo, es decir que no saben seleccionar la tecnología apropiada ni tiene conocimientos sobre herramientas colaborativas que puedan mejorar el aprendizaje de los estudiantes, lo que es un indicativo de los obstáculos existentes para la integración de tecnologías en su práctica pedagógica; a ello se suma el 18% de los encuestados que se encuentran en una posición neutral, lo que sugiere que no tienen una opinión clara o suficiente experiencia con estas herramientas.

Sin embargo, un 9% de estos maestros están de acuerdo que pueden seleccionar tecnologías que mejoran el aprendizaje del alumnado, percepción positiva sobre su capacidad para identificar y utilizar herramientas colaborativas que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

17. **Mi formación como docente me ha hecho reflexionar más detenidamente sobre la forma en que las TIC puede influir en los enfoques docentes que empleo en el aula.**

Figura 20: TIC y su influencia en los enfoques docentes.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

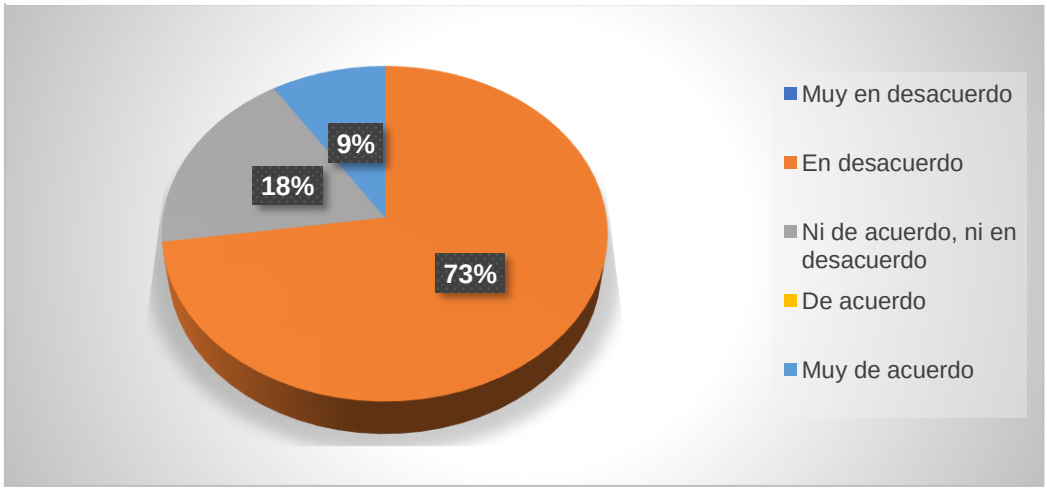
Los docentes están de acuerdo en que su formación los ha llevado a reflexionar más detenidamente sobre la influencia de las TIC en los enfoques que emplean en el aula, con un 73% de respuestas a favor. Este dato indica que una gran mayoría de los encuestados reconoce la importancia de las tecnologías en su práctica docente,

lamentablemente, no han tenido la oportunidad de obtener el conocimiento adecuado y pertinente para que lleven a su práctica estas herramientas necesarias en la actualidad.

Un 9% está en una posición neutral, que se interpreta que estos docentes también tienen una falta de claridad o decisión en cuanto a la influencia de su formación sobre el uso de las TIC. También existe un 18% que se encuentran muy en desacuerdo con esta premisa, lo que podría reflejar una necesidad de mayor formación o apoyo para contribuir a estos docentes a conectar su experiencia formativa con la aplicación práctica de las tecnologías en el aula.

18. Adopto un pensamiento crítico sobre la forma de utilizar las TIC en el aula seleccionando herramientas colaborativas.

Figura 21: Pensamiento Crítico.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

Los docentes adoptan un pensamiento crítico sobre la forma de utilizar las TIC en el aula al seleccionar herramientas colaborativas, solo en un 9%.

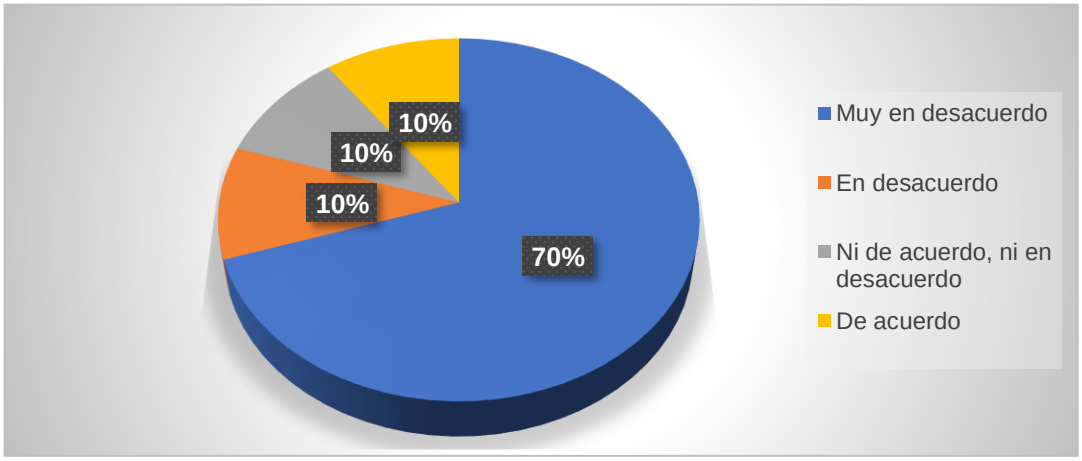
Con un abrumador 73% de respuestas en desacuerdo se analiza que un alto porcentaje de los docentes no pueden adoptar un pensamiento crítico sobre la forma de

utilizar las TIC, por el lamentable desconocimiento al seleccionar herramientas colaborativas que aporten significativamente a los procesos de aula.

Finalmente, un 18% se encuentra en una posición neutral, que podría interpretarse como una falta de claridad o convicción en cuanto a la importancia de aplicar un enfoque crítico en la selección de herramientas colaborativas.

19. **Puedo adaptar el uso de herramientas digitales sobre las cuales estoy aprendiendo en las diferentes actividades docentes para crear contenidos para el aula.**

Figura 22: Adaptar Herramientas Digitales.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

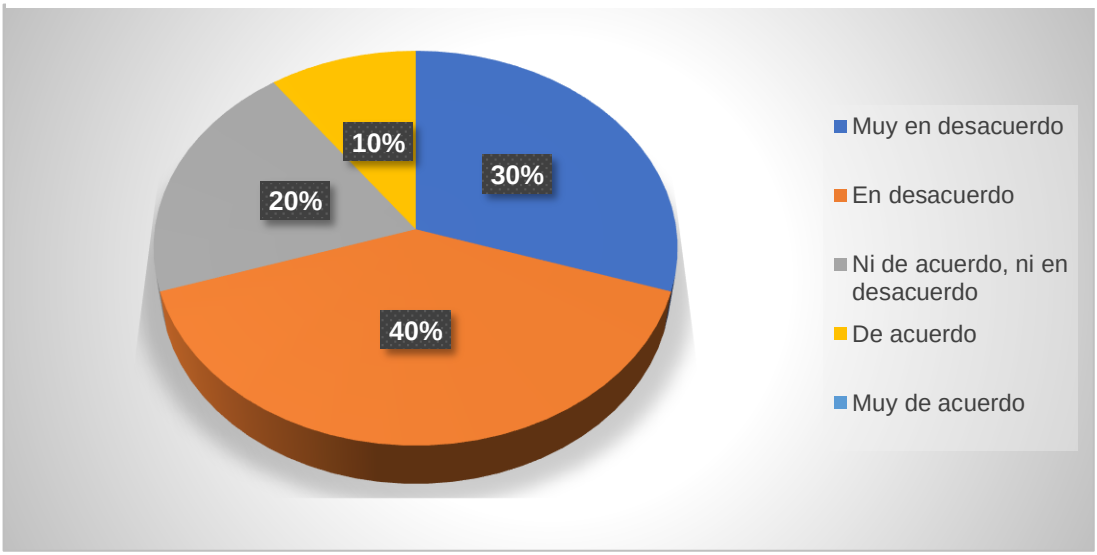
El 70% de los docentes está en desacuerdo en que pueden adaptar el uso de herramientas digitales sobre las cuales están aprendiendo en las diferentes actividades docentes para crear contenidos para el aula. Este alto porcentaje más el 10% que están de acuerdo y el 10% neutral, suman un 90% que no se sienten completamente seguros o no tienen una postura clara sobre su capacidad para adaptar estas herramientas digitales. Esto

podría reflejar una falta de confianza en sus habilidades tecnológicas, la necesidad de más formación específica o la percepción de que las herramientas digitales no son siempre aplicables a su contexto educativo.

No obstante, un pequeño 10% está de acuerdo en poder adaptar herramientas para crear sus contenidos.

20. Puedo impartir clases que combinan adecuadamente mi propia disciplina, el uso de la herramienta Canva y los enfoques docentes.

Figura 23: Herramienta Canva y los enfoques docentes.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

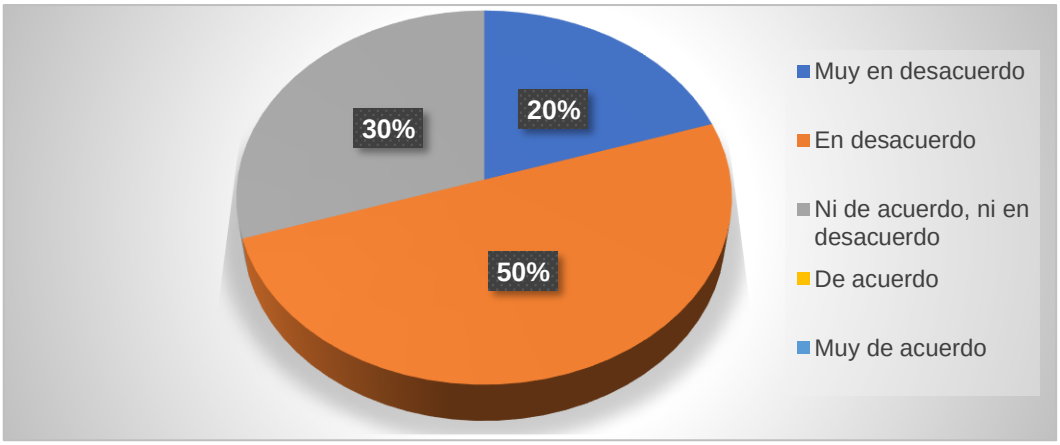
Un 10% de los docentes está de acuerdo en que pueden impartir clases que combinan adecuadamente su propia disciplina, el uso de la herramienta Canva y los enfoques docentes.

Un 30% están muy en desacuerdo y un 40% de acuerdo en que Canva no es una opción con la que puedan vincular la disciplina que imparten, lo que evidencia un

desconocimiento muy grande en el uso de esta herramienta que bien utilizada en los ámbitos educativos proporciona resultados satisfactorios; a esto se suma un 20% que se encuentran neutral, que puede significar que no están completamente seguros de su capacidad para hacer esta combinación de manera efectiva demostrando una necesidad de más formación o ejemplos prácticos sobre cómo integrar eficazmente Canva en su enseñanza.

21. Sé seleccionar herramientas como Canva para usar en el aula que mejoran los contenidos que imparto, la forma de impartirlos y lo que aprende los alumnos.

Figura 24: Canva para uso en el aula.



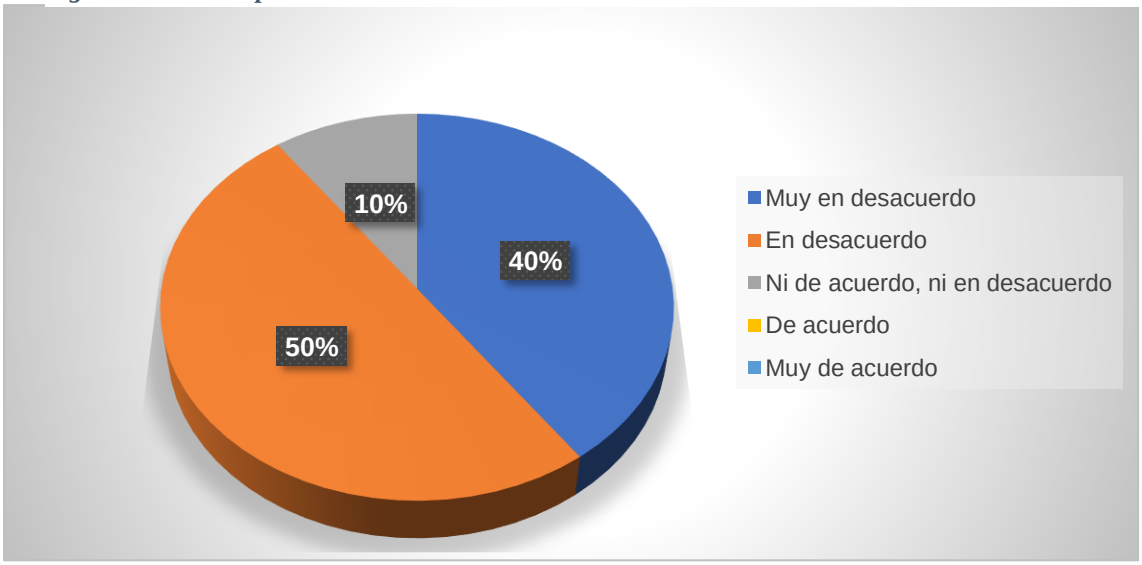
Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

En este contexto se puede analizar que el 70% de los docentes no seleccionan herramientas como Canva para usar en el aula, a eso se suma el 30% neutral que indica que sus conocimientos no son los mejores para trabajar con este tipo de recursos de manera efectiva en sus clases, exponiendo la inexperiencia en la implementación de este tipo de tecnología.

22. Sé usar mis materiales y recursos docentes para el aula utilizando como estrategia la herramienta tecnológica Canva para combinar contenidos en la práctica docente.

Figura 25: Canva para combinar contenidos



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

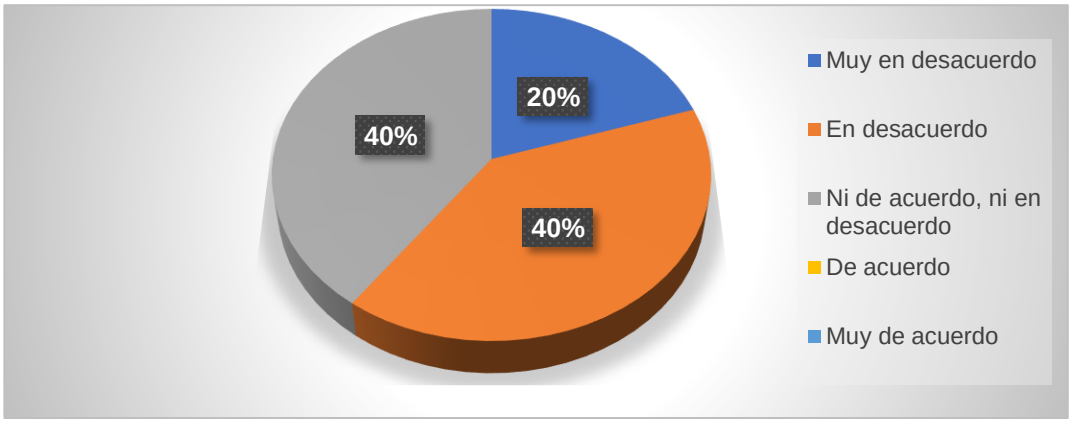
Análisis e interpretación

Los docentes que manifiestan que no están seguros de saber usar sus materiales y recursos en el aula utilizando como estrategia la herramienta tecnológica Canva, se sitúan en un 10%.

Un 40% se sitúa en muy en desacuerdo y un 50% en desacuerdo. Esto significa que el 90% de los profesores no se sienten seguros sobre su habilidad para aplicar Canva de manera efectiva en sus materiales y recursos docentes. La alta tasa de respuestas negativas refleja la falta de experiencia en la utilización de estas herramientas en el aula, lo que apunta que es importante que los docentes reciban capacitaciones.

23. Puedo guiar y ayudar a otras personas a coordinar el uso de contenidos en Canva en la unidad educativa donde trabajo.

Figura 26 : Uso de contenidos en Canva.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

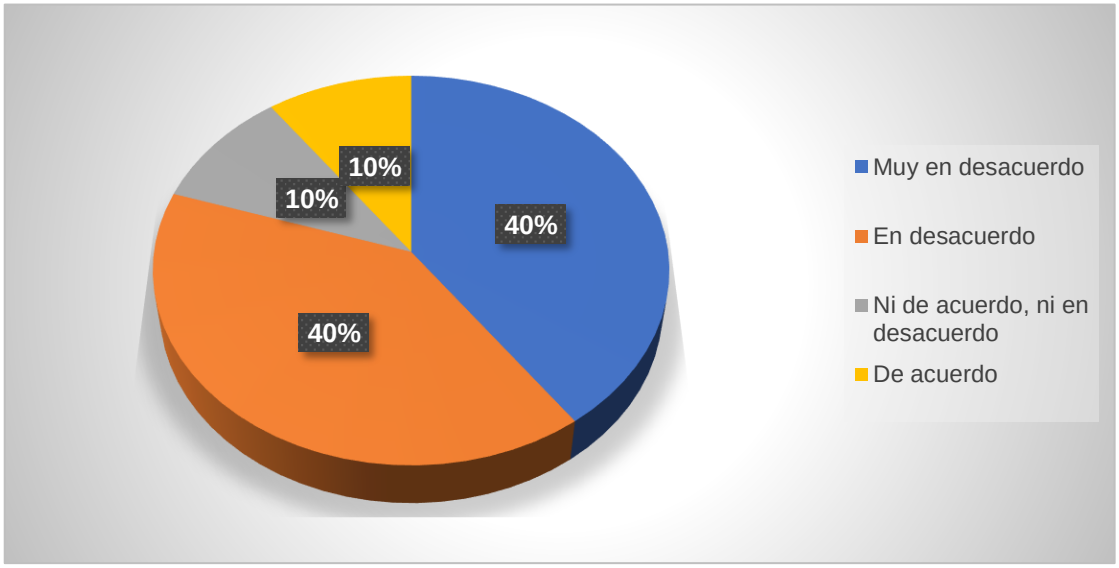
La distribución de las respuestas muestra que los docentes no tienen la capacidad de guiar y ayudar a otros en el uso de contenidos en Canva.

Un 60% expresan su negativa de poder realizar estas acciones con sus compañeros mientras que un 40% se encuentra en una posición neutral.

Este resultado sugiere que, desafortunadamente el desconocimiento de los docentes en Canva no les permite liderar acciones colaborativas por lo que no se sienten seguro de sus habilidades para coordinar estos esfuerzos y contribuir a una mejora de los procesos educativos entre colegas.

24. Puedo seleccionar la herramienta tecnológica Canva como recurso para mejorar el contenido de las clases.

Figura 27 : Canva como recurso para mejorar el contenido de las clases.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Análisis e interpretación

Los docentes que se encuentran en la capacidad de seleccionar la herramienta Canva para mejorar sus contenidos de clase se sitúan en un 10% de acuerdo.

Un 10% de maestros neutral, es decir, no se encuentran seguros de poder seleccionarla, y un contundente 80% , desafortunadamente no lo hacen, Canva no es una opción para crear sus materiales de aula.

Este panorama sugiere que, aunque hay un interés muy limitado en el uso de Canva, una parte significativa de los encuestados (80%) no tiene el conocimiento al respecto, desperdiciando los beneficios y su efectividad en el contexto educativo.

Interpretación General de los Resultados.

La encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo muestra la necesidad que tienen los docentes en el uso de herramientas tecnológicas, específicamente

en Canva. En consecuencia, se expone un análisis general de los resultados en cuanto a los porcentajes obtenidos:

Limitada Competencia Tecnológica:

Con respecto al conocimiento tecnológico que tienen los docentes, el 21% de ellos, son receptivos a las TIC, sin embargo, su dominio es limitado; con un 19% está el grupo neutral, que evidencia desconocimiento, inseguridades e incluso temores y un gran porcentaje, el 60% son los que definitivamente consideran estar en desventaja con la tecnología.

Conocimiento del contenido y pedagógico:

Los docentes de la institución manifiestan tener conocimientos pedagógicos y en su disciplina en un 78% de acuerdo y 16,71 muy de acuerdo, por lo tanto, el 94% saben realizar su trabajo docente como tradicionalmente lo han venido ejecutando, un pequeño porcentaje se mostró neutral, información que se puede interpretar como falta de experticia u otros razones**.**

Conocimiento Tecnológico del contenido y pedagógico:

El análisis respecto a estos parámetros concluye que un 49% de los docentes está en desacuerdo y el 14.5% muy en desacuerdo, ósea, el 63.5% de estos maestros no pueden elaborar contenidos con herramientas tecnológicas o seleccionarlas como recursos para sus clases. Existe también un porcentaje neutral que se ubica en el 17%, evidenciando

falencias sobre la forma de uso de TIC en el aula. Solo un pequeño porcentaje se muestra amigable con el uso de tecnología incursionada a sus disciplinas o enfoques pedagógicos.

Conocimiento Tecnológico de la herramienta Canva:

El diagnóstico en cuanto al conocimiento sobre Canva determina, que sumando las personas que respondieron muy en desacuerdo y en desacuerdo, se obtiene un 74% de docentes que no tienen experticia en la herramienta Canva, a eso se suma el 23% de los neutrales, que indica su poco o nulo conocimiento en vincular este recurso con las actividades pedagógicas del aula.

En conclusión, la encuesta nos proporciona valores que demuestran una brecha importante en las competencias tecnológicas, especialmente en el uso de herramientas colaborativas como Canva. Es importante mencionar que pequeña parte de los docentes asimila las Tecnologías de la Información y Comunicación, pero el desconocimiento y la falta de oportunidades para formarse en Canva impiden su aplicación efectiva. Con estos datos obtenidos se justifica el Diseño de un Programa de Capacitación en Canva, que no solo mejorará las competencias tecnológicas de los maestros, sino también, el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

5.1 Título de la Propuesta

Programa de Capacitación Docente en Canva, como aporte al Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Estudiantes de la Unidad Educativa Tabiazo.

5.2 Objetivo General

Capacitar a los docentes en el uso de Canva para crear materiales didácticos atractivos e interactivos, fomentando la creatividad y mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

5.2.1 Objetivos Específicos

- Proveer conocimientos básicos y avanzados sobre el uso de la plataforma para familiarizar a los docentes con las funcionalidades de Canva.
- Fomentar la creatividad en la elaboración de materiales didácticos capacitando a los docentes en la creación de recursos visuales atractivos que capten la atención de los estudiantes.
- Promover la colaboración y el intercambio de buenas prácticas, creando un espacio para que los docentes compartan experiencias y recursos desarrollados con Canva.
- Evaluar el impacto del uso de Canva en el aprendizaje de los estudiantes implementando el seguimiento constante que permita medir la efectividad de la herramienta en las aulas.

5.2 Planificación de la capacitación.

Tabla 2: Planificación de la capacitación.

PLANIFICACIÓN DE LA CAPACITACIÓN

Facilitador: Karen Zambrano	
Institución:	Unidad Educativa Tabiazo
Beneficiarios:	Docentes Unidad Educativa Tabiazo
Modalidad:	Presencial - Asincrónica
Duración del Taller:	14 horas.
Fecha de Inicio y Finalización:	2-09-2024 / 6-09-2024
Objetivo:	Capacitar a los docentes en el uso de Canva para crear materiales didácticos atractivos e interactivos, fomentando la creatividad y mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

INICIO DE LA CAPACITACIÓN

Bienvenida Presentación.	https://n9.cl/gx1co

DESARROLLO

TEMA 1	OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Introducción a Canva y sus principales herramientas.	Familiarizar a los docentes con la plataforma Canva. Explicar la interfaz, herramientas y funciones básicas. Introducir el concepto de diseño gráfico aplicado a la educación.	Qué es Canva y cómo puede potenciar el proceso educativo. Creación de una cuenta en Canva (versión gratuita y Pro). Navegación por la interfaz: Menús, plantillas, herramientas de edición y recursos gráficos. Uso básico de plantillas: Edición de texto, imágenes y gráficos. Guardar y compartir diseños.	Cada docente creará un diseño sencillo, como una tarjeta de presentación o póster educativo, utilizando las herramientas básicas. https://acortar.link/liphIY	Computador Conexión a internet	3 horas

TEMA 2	OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Diseño de Recursos Didácticos con Canva.	Aprender a diseñar materiales educativos visuales e interactivos con Canva. Introducir conceptos de comunicación visual aplicada a la enseñanza.	Creación de infografías educativas. Diseño de presentaciones visuales atractivas. Uso de iconos, formas y colores para mejorar la comprensión de los contenidos. Integración de gráficos y datos para la enseñanza.	Creación de una infografía sobre un tema de la asignatura que enseñan los docentes. https://acortar.link/64c5Cl Diseño de una presentación en Canva que pueda usarse en clase. https://n9.cl/c17ci	Computador Conexión a internet	3 horas
TEMA 3	OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Elaboración de Clases y Actividades Interactivas con Canva	Capacitar a los docentes para elaborar clases completas usando Canva. Diseñar actividades interactivas y recursos visuales que mejoren la participación de los estudiantes.	Planificación de clases utilizando plantillas de Canva. Creación de plantillas personalizadas para lecciones. Uso de Canva para crear ejercicios interactivos (cuestionarios visuales, mapas conceptuales). Uso de Canva para crear vídeos educativos.	Creación de una lección completa utilizando Canva (diapositivas, hojas de trabajo y recursos interactivos). Crear una clase en línea en Canva, subir los recursos creados. (Clase inversa) Crear un video en Canva.	Computador Conexión a internet	3 horas

TEMA 4	OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Integración de Canva con otros Recursos Digitales	Explorar la integración de Canva con otras herramientas digitales y plataformas educativas. Facilitar el uso de Canva junto a recursos de evaluación, plataformas virtuales y redes sociales.	Integración de Canva con recursos como Kahoot. Uso de Canva para la creación de portafolios digitales. Publicación y promoción de proyectos educativos en redes sociales o sitios web educativos. Aprovechamiento de las funciones colaborativas de Canva (trabajo en equipo).	Diseño de un proyecto educativo que combine Canva y otra herramienta digital. Compartición del proyecto en una red social o plataforma educativa.	Computador Conexión a internet	3 horas
TEMA FINAL	OBJETIVOS	ACTIVIDADES		RECURSOS	
Evaluación y cierre del programa.	Evaluar las competencias adquiridas por los docentes y ofrecer retroalimentación sobre los diseños y clases elaboradas.	Presentación final de los proyectos educativos creados por los docentes. Feedback por parte de los instructores y compañeros. Encuesta de evaluación del curso y autoevaluación. Reflexión final sobre el uso de Canva en la enseñanza y su potencial impacto en los estudiantes.		Computador Conexión a internet Certificados	2 horas
Agradecimiento.					

Fuente: Elaborada por Karen Zambrano (2024)

5.4 Diseño de la Capacitación.

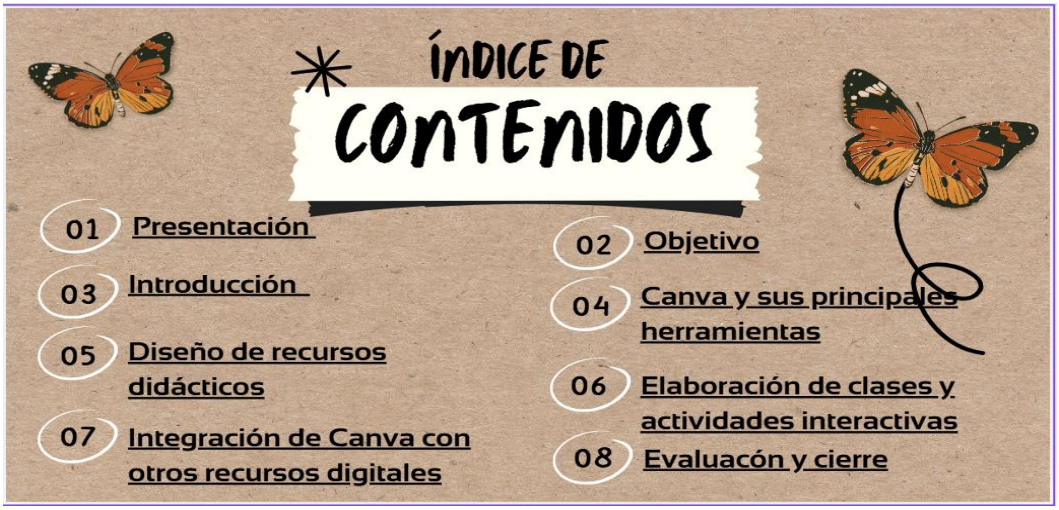
La capacitación se desarrolló durante 5 días, en talleres que permitieron implementar los contenidos más apropiados para la adquisición de conocimientos de los docentes de la institución.

Figura 28 : Capacitación

Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Se dio inicio con la presentación, objetivo del curso e introducción y luego Se establecieron 5 talleres a desarrollarse.

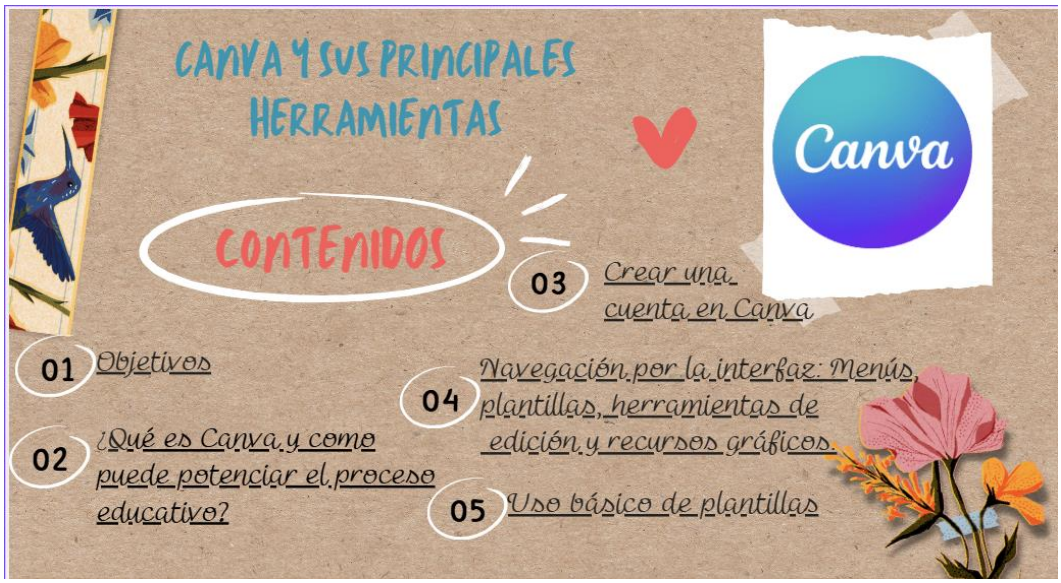
Figura 29 : Contenidos.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024).

Taller N° 1.- Canva y sus principales herramientas: Se expuso sobre lo que es Canva y sus beneficios en el ámbito educativo, los pasos para crear una cuenta básica y así mismo para crear la cuenta para docentes, la misma que solicita respaldar esta información con un documento para luego ser aceptada la solicitud. Esta alternativa tiene múltiples ventajas a diferencia de la clásica. Se dio a conocer sobre la interfaz, el menú, usos de plantillas prediseñadas y como personalizarlas, herramientas, recursos, etc.

Figura 30 ; Fase 1 Capacitación.



Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Taller N° 2.- Diseño de Recursos Didácticos: Esta fase enseña a diseñar materiales educativos visuales e interactivos con Canva y a introducir conceptos de comunicación visual aplicada a la enseñanza tales como: infografías, presentaciones visuales atractivas, insertar íconos, forma y colores para mejorar los contenidos.

Figura 31 : Fase 2 Capacitación.

Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Taller N° 3.- Elaboración de clases y Actividades Interactivas: este capítulo tiene como objetivo aprender a elaborar clases completas usando Canva. Diseñar actividades interactivas y recursos visuales que mejoren la participación de los estudiantes: Se realizaron actividades como planificaciones en plantillas prediseñadas, plantillas personalizadas para lecciones, se crearon cuestionarios en Quizziz para hipervicularlos a Canva, así mismo se utilizaron plantillas de Canva e incluso, los docentes conocieron la opción de "texto mágico" que por medio de IA facilita la creación de contenidos, fue así como se elaboró un cuestionario del tema. En este apartado también se dio a conocer como crear una clase en línea para ser compartida con los estudiantes y que ellos puedan realizar sus actividades y subirlas. Para ello se creó una clase invertida con su planificación y recursos a utilizar. Finalmente, la creación de video en Canva, se tomó como ejemplo los pasos para crear video de Canva.

Figura 32 : Fase 3 Capacitación.

Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Taller N° 4.- Integración de Canva con otros recursos digitales: El objetivo de esta fase radica en explorar la integración de Canva con otras herramientas digitales y plataformas educativas y facilitar su uso junto a recursos de evaluación, plataformas virtuales y redes sociales. Aquí se trabajó una infografía, la misma que al final evaluaba el tema por medio de un cuestionario creado en Kahoot e integrado a canva ya al final se publicó en Facebook como ejemplo de promoción en redes sociales. De la misma manera se realizó la creación de un portafolio del docente y finalmente, descargando archivos en diferentes formatos.

Figura 33: Fase 4 Capacitación.

Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

Taller N° 5.- Evaluación y cierre: En este capítulo se agradeció a las autoridades la apertura para brindar la capacitación y a los docentes la predisposición de asistir a los talleres y conocer un poco más sobre esta herramienta tecnológica, y por último se llevó a cabo una encuesta que permitió evaluar el conocimiento adquirido por parte de los asistentes.

Figura 34: Fase 5 Capacitación

Fuente: Elaborado por Karen Zambrano (2024)

El programa de capacitación fue creado en Canva, cada plantilla tiene los hipervínculos que enlazan los recursos creados en cada taller paso a paso para que los asistentes vayan realizando sus propias creaciones.

https://acortar.link/97NxH8

5.5 Implementación del Programa de Capacitación.

En la Unidad Educativa Tabiazo, en el laboratorio de computación N°1, se llevó a cabo cinco talleres, empezando desde el lunes 2 hasta el viernes 7 de septiembre de 2024, con una duración de 14 horas. El Programa de Capacitación Docente en la

Herramienta Tecnológica Canva, tuvo una excelente acogida por parte de los docentes de la institución, quiénes asistieron motivados y aportaron positivamente al desarrollo de este. En cada uno de los talleres se fueron desarrollando los contenidos programados en la planificación y los docentes asistentes iban creando sus propios recursos de acuerdo al tema tratado. Al finalizar el curso, los docentes agradecieron la capacitación y muchos mencionaron haber realizado actividades a realizar en sus planificaciones y que iban a continuar con el uso de estos recursos digitales.

5.6 Evaluación de Programa de Capacitación.

Para finalizar el taller de cierre, se llevó a cabo una encuesta con el objetivo de evaluar la efectividad del programa de capacitación y los conocimientos adquiridos por los docentes respecto a la herramienta tecnológica Canva.

En la pregunta 1: ¿Cómo consideras que Canva puede ayudarte a mejorar la presentación visual de tus planificaciones y recursos educativos?

El 100% de los docentes encuestados considera que Canva tiene un impacto positivo en sus planificaciones y recursos educativos, ya sea por su capacidad para mejorar la presentación visual (55%) o para organizar mejor los contenidos (45%).

En la pregunta 2: ¿Qué tipo de recursos has aprendido a crear en Canva que pueden ser usados directamente en el aula?

El total de los docentes seleccionaron todas las opciones, entonces, dado que el 100% de la población ha aprendido a utilizar estas tres categorías de recursos, se evidencia una adopción integral de las funcionalidades de Canva para mejorar el proceso de

enseñanza-aprendizaje. Esto refleja que la capacitación no solo fue bien recibida, sino que también cubrió una amplia gama de usos prácticos que los docentes consideran útiles para su labor diaria en el aula.

En la pregunta 3: ¿Qué funcionalidad de Canva encuentras más útil para crear materiales interactivos para tus clases?

El hecho de que todos los docentes (100%) consideren que las animaciones y transiciones son las funcionalidades más útiles para crear materiales interactivos, demuestra la gran importancia que los docentes dan a los elementos dinámicos que hacen que las presentaciones y los recursos educativos sean más atractivos y fáciles de seguir para los estudiantes.

Las transiciones suaves entre diapositivas y el uso de animaciones en los elementos pueden hacer que la información sea presentada de manera más gradual y atractiva, ayudando a los estudiantes a mantener el interés y la atención durante las lecciones.

El 90% de los docentes valoran la capacidad de Canva para integrar videos y enlaces interactivos. Esta funcionalidad permite enriquecer los recursos educativos, haciendo que las clases sean más multimedia y participativas.

La posibilidad de integrar videos educativos o enlaces a recursos adicionales interactivos puede transformar las lecciones en experiencias más dinámicas, donde los estudiantes puedan explorar más allá del contenido presentado y acceder a diferentes tipos de recursos complementarios.

El 80% de los docentes consideran útiles los elementos gráficos como íconos y stickers, que permiten agregar detalles visuales y elementos atractivos para mejorar la

comprensión y decoración de los materiales interactivos, así como los íconos que ayudan a simplificar ideas complejas o a hacer que los recursos sean más accesibles.

La pregunta 4, respecto a si han utilizado la herramienta de colaboración de Canva para trabajar en conjunto con otros docentes en la creación de recursos, la mayoría de los docentes ya ha experimentado con el instrumento de ayuda, lo que es un indicio positivo de que Canva no solo es visto como una herramienta para el uso individual, sino también como una plataforma para el trabajo en equipo.

La colaboración docente a través de Canva puede contribuir a la creación de recursos educativos más ricos y variados, al aprovechar la diversidad de ideas y enfoques pedagógicos; sin embargo, aún hay un 31% que no ha utilizado esta función, lo que sugiere una oportunidad para mejorar el uso de Canva en contextos colaborativos. Sería beneficioso fomentar la colaboración entre los docentes.

En la pregunta 5: ¿Cómo has integrado los recursos creados en Canva dentro de tus actividades en el aula?

La opción más notoria, seleccionada por 90% de los docentes, es compartir enlaces o archivos digitales con los estudiantes. Esto refleja una fuerte adopción de los recursos digitales y una transición hacia el uso de materiales interactivos y accesibles en línea, mientras que proyectar los recursos en clase es una estrategia utilizada por el 85% de los docentes, lo que destaca el valor de Canva como herramienta para apoyar explicaciones visuales durante las sesiones presenciales y el 89% de los docentes también usan los recursos creados en Canva en formato impreso. Aunque el entorno digital está ganando terreno, este resultado indica que aún existe una demanda significativa por materiales físicos en las actividades de aula.

La pregunta 6: Sobre si saben cómo adaptar una plantilla de planificación de lecciones en Canva a las necesidades específicas de su clase, ellos responden en un 75% que ya se sienten cómodos adaptando plantillas en Canva a sus necesidades específicas, lo que demuestra un alto nivel de competencia en el uso de esta herramienta para la planificación de lecciones, esto implica que se están aprovechando sus funcionalidades, no obstante, un 25% de los docentes indica que a veces pueden adaptar las plantillas, pero conciben que aún les falta práctica para sentirse más seguros adaptando estos recursos a sus necesidades. Lo que si se puede identificar es que se les facilita más adaptar que empezar desde cero.

En la pregunta 7 se analiza sobre el tipo de recursos interactivos que han podido integrar en sus planificaciones utilizando Canva, obteniendo que la mayoría de los docentes está utilizando recursos multimedia interactivos en sus planificaciones, como videos, enlaces y cuestionarios, lo que indica un uso efectivo de Canva para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

También un 50% están integrando gráficos y tablas dinámicas, lo que señala un uso intermedio de herramientas avanzadas que permiten presentar información compleja de manera visual y un pequeño grupo (20%) sigue utilizando Canva de forma más básica (solo imágenes y texto), lo que sugiere la necesidad de apoyo adicional para que puedan aprovechar al máximo las funcionalidades interactivas.

La pregunta 8: ¿Qué ventajas ofrece Canva en la creación de planificaciones frente a herramientas tradicionales (Word, PowerPoint, etc.) ?; responden en un 100% en las tres alternativas que: Canva supera a las herramientas tradicionales como Word o PowerPoint en dos aspectos clave: la flexibilidad en el diseño visual y la integración fácil

de multimedia, aspectos que son valorados por todos los docentes. Esto indica que la herramienta no solo es preferida por su capacidad para crear materiales visualmente atractivos, sino también por su versatilidad al incluir elementos interactivos que las tradicionales no facilitan de la misma manera, además de la colaboración en tiempo real probablemente también sea una ventaja importante para muchos docentes, ya que en respuestas anteriores se ha mencionado que la herramienta colaborativa es una funcionalidad valorada por un número significativo de usuarios.

La pregunta 9, referente a cómo utilizar los recursos creados en Canva para personalizar el aprendizaje de los estudiantes en diferentes niveles, ellos responden en un 50% que la principal forma de personalizar el aprendizaje en Canva es adaptando los contenidos a las necesidades específicas de cada grupo. Esto implica que Canva permite crear materiales flexibles que pueden ajustarse a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje.

El otro 50% de los docentes opta por crear diferentes versiones del mismo material visual para personalizar el aprendizaje. Canva facilita este proceso al permitir duplicar plantillas y realizar modificaciones rápidas, lo que ahorra tiempo y esfuerzo al crear materiales adaptados a los distintos niveles de los estudiantes.

La pregunta 10, sobre si ¿Has utilizado Canva para crear documentos o recursos descargables (PDFs, planillas, guías) que los estudiantes puedan utilizar fuera del aula?

La mayoría de los docentes (73%) ya está utilizando Canva para crear recursos descargables, lo que evidencia que la plataforma es vista como una herramienta útil para generar materiales accesibles y reutilizables fuera del aula. El 20% de los docentes está interesado en explorar esta funcionalidad, lo que representa una oportunidad para

fortalecer sus competencias en la creación de documentos descargables, con el fin de hacer más accesible el aprendizaje y solo un pequeño porcentaje (7%) no tiene planes de utilizar Canva para este fin, lo que puede deberse a factores contextuales o preferencias personales, pero no representa una tendencia significativa.

En la pregunta 11: ¿Sabes cómo utilizar Canva para crear actividades interactivas que los estudiantes puedan realizar de manera digital? Todos los docentes (100%) han aprendido a usar Canva para crear actividades interactivas con botones y enlaces, lo que refleja una exitosa adopción de las funcionalidades digitales de la plataforma. Esto es un indicador positivo en términos de la integración tecnológica en el proceso de enseñanza, ya que permite ofrecer a los estudiantes experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas.

La ausencia de respuestas en las opciones que mencionan actividades estáticas o el desconocimiento reafirma que la capacitación en Canva ha sido efectiva para llevar a los docentes hacia un uso más avanzado y funcional de la plataforma.

En la pregunta 12, respecto a ¿Cómo puede ayudar Canva a hacer que las actividades en clase sean más participativas y dinámicas?; El 75% de los docentes valora principalmente la capacidad de Canva para crear recursos visuales atractivos que capturen la atención de los estudiantes, demostrando que los elementos gráficos y el diseño son una herramienta clave para mantener el interés en clase y el 25% resalta la incorporación de elementos interactivos como encuestas, gráficos y videos, indicando que esta funcionalidad también juega un rol importante en hacer las clases más participativas y dinámicas, aunque es menos prioritaria en comparación con el atractivo visual, mientras

que ningún docente considera que Canva no tenga un impacto en la participación, lo que confirma su utilidad generalizada en la mejora del entorno de aprendizaje.

En la alternativa 13, sobre la frecuencia que han utilizado Canva para preparar actividades de evaluación o material de retroalimentación los docentes en un 89 % usan Canva con frecuencia para crear actividades de evaluación y retroalimentación, lo que demuestra que la herramienta es muy valorada en estos contextos, ya que permite combinar diseño visual atractivo con funcionalidades interactivas que hacen las evaluaciones sean más prácticas para los estudiantes, mientras que un 11% restante utiliza Canva de manera más ocasional, lo que sugiere que algunos docentes pueden estar equilibrando su uso con otros métodos de evaluación o que aún no han explorado completamente las ventajas de Canva en este ámbito; sin embargo, se puede analizar, que nadie ha dejado de usar Canva, lo que evidencia que es percibida como una herramienta versátil para diferentes aspectos del proceso educativo, incluyendo la evaluación y retroalimentación.

En la pregunta 14: ¿Has explorado el uso de la función "presentación" en Canva para hacer tus clases más dinámicas y visualmente atractivas? Se concluye que el 100% de los docentes ha explorado la función de presentación en Canva, siendo un recurso clave que hacen de las clases dinámicas, interactivas y atractivas.

En la pregunta 15, sobre la capacidad que tienen de crear contenidos digitales y visuales después de la capacitación en Canva, todos los docentes responden afirmativamente, lo que evidencia que han sido capacitados exitosamente y están motivados para incorporar las funcionalidades de Canva en su práctica educativa.

La alternativa 16: ¿Cómo calificarías tu capacidad para crear contenidos digitales y visuales después de la capacitación en Canva?

La mayoría de los docentes (98%) considera que su capacidad para crear contenidos digitales y visuales después de la capacitación en Canva es muy buena. Esto sugiere que la capacitación ha sido altamente efectiva, dotando a los docentes de las habilidades necesarias para diseñar recursos educativos digitales con gran confianza y competencia. Solo un 2% de los docentes considera que su capacidad es “buena” pero no "muy buena". Esto podría indicar que estos docentes están aún perfeccionando su uso de Canva o sienten que necesitan más práctica para alcanzar un nivel de confianza más alto.

En la pregunta 17, que evalúa la seguridad de los docentes utilizando Canva para diseñar recursos interactivos que puedan ser utilizados en plataformas virtuales como Google Classroom, Moodle y otras, Las respuestas fueron en un 75 % que se sienten seguros utilizando Canva para diseñar recursos interactivos que puedan ser integrados en otras plataformas virtuales y un 25% aún no se sienten muy seguros, lo que indica que necesitan trabajar un poco más en otras plataformas virtuales, sin embargo, este porcentaje indica que la mayoría ha alcanzado un nivel de confianza y competencia tecnológica suficiente para utilizar Canva en el contexto de aprendizaje digital.

La interrogante 18, sobre si consideran que el uso de Canva ha mejorado la manera en que presentan y planifican las clases, se determina:

Que una abrumadora mayoría (90%) de los docentes considera que el uso de Canva ha tenido un impacto significativo en la forma en que presentan y planifican sus clases. Esto sugiere que la herramienta ha permitido a los docentes mejorar no solo la

estética de sus recursos educativos, sino también la eficacia en la transmisión del conocimiento.

Este resultado refleja una valorización positiva de las capacidades de Canva para facilitar la creación de materiales más atractivos, dinámicos y personalizados, lo cual puede llevar a un mejor compromiso por parte de los estudiantes**,** aunque un pequeño porcentaje (10%) de los docentes ha indicado que, si bien Canva ha mejorado su forma de presentar y planificar, aún les falta explorar más las funcionalidades de la herramienta.

Esto puede implicar que están conscientes de que aún hay más posibilidades por descubrir que podrían mejorar aún más su práctica educativa.

La pregunta 19: ¿Qué aspectos de Canva crees que necesitarías profundizar para mejorar la calidad de tus recursos educativos?

Entre las respuestas más repetitivas estuvieron la adaptabilidad e integración de Canva con otros recursos multimedia o plataformas y también en la elaboración de tablas y estadísticas, lo que sugiere mantener capacitaciones mas frecuentes en herramientas o plataformas digitales que sirvan para trabajar en conjunto.

En la pregunta 20, sobre si recomendarían que otros docentes reciban esta capacitación, todos respondieron afirmativamente. La recomendación unánime (100%) para que otros docentes reciban la capacitación resalta el éxito de la iniciativa y la validez de Canva como herramienta educativa. Esto puede ser un indicador clave para futuras capacitaciones y programas de desarrollo profesional en el área de tecnologías educativas.

Análisis y Conclusión.

La capacitación en el uso de Canva ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la práctica docente y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través del análisis de la encuesta realizada a 28 docentes, se han evidenciado varios aspectos clave:

Adopción y Confianza: Un porcentaje significativo de docentes (98%) se siente seguro en su capacidad para crear contenidos digitales y visuales tras la capacitación. Este aumento en la confianza refleja no solo una mejora en las habilidades tecnológicas, sino también un compromiso con la innovación en el aula.

Impacto en la Planificación y Presentación de Clases: La mayoría (90%) de los docentes considera que el uso de Canva ha mejorado de manera significativa su forma de presentar y planificar las clases. Esto sugiere que la herramienta no solo ha facilitado la creación de recursos más atractivos, sino que también ha contribuido a una enseñanza más dinámica y efectiva.

Interactividad y Personalización: Los resultados indican un alto interés en el uso de elementos interactivos y multimedia, con un 85% de docentes que se sienten seguros utilizando Canva para diseñar recursos interactivos en plataformas virtuales. Esto demuestra una tendencia hacia la personalización del aprendizaje, adaptando los recursos a las necesidades específicas de los estudiantes.

Recomendación Unánime: La recomendación unánime (100%) para que otros docentes reciban esta capacitación subraya su eficacia y relevancia. Este consenso sugiere que los docentes no solo han encontrado valor en la formación recibida, sino que también creen en su potencial para beneficiar a sus colegas y a la comunidad educativa en general.

Áreas de Mejora: A pesar de los resultados positivos, un pequeño porcentaje de docentes expresó el deseo de profundizar en ciertos aspectos de Canva, como la creación de recursos interactivos y el uso de multimedia. Esto indica que aún hay espacio para el crecimiento y la mejora continua en el uso de esta herramienta.

Las preguntas que se realizaron estuvieron enfocadas en el uso de la plataforma Canva, tanto en las planificaciones como en la creación de recursos, la capacidad y habilidad para usarla en las diferentes actividades de acuerdo con las disciplinas que imparten y vincularlas con otras aplicaciones interactivas, las ventajas de compartir contenido tanto con otros docentes como con los estudiantes, entre otras.

Las respuestas a estas interrogantes nos dieron la satisfacción de haber cumplido con el objetivo de la capacitación, puesto que todas fueron positivas e incluso en la pregunta si recomendarían a otros docentes a recibir el curso, todos estuvieron de acuerdo.

Por lo tanto, el programa de capacitación docente en Canva, llevado a cabo en la Unidad Educativa Tabiazo, durante una semana, en cinco talleres; nos deja como resultado un efectivo aprendizaje de los docentes, y así, aportar positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de esta institución.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Los resultados de la encuesta que se llevó a cabo en la Unidad Educativa Tabiazo, para determinar el nivel de conocimientos que tiene el personal docente de la institución sobre la plataforma Canva determinó, que existe una brecha digital muy marcada en cuanto al uso de tecnología y específicamente se observa la inexperiencia sobre el uso de la herramienta colaborativa antes mencionada, ya sea por la inequidad de oportunidades o déficit de recursos que permite que muchos maestros no estén capacitados para usarlas adecuadamente e incluso, desconocen las bondades que ofrece una herramienta tan dinámica y sencilla como Canva.

- Es importante el diseño de un Programa de capacitación en la plataforma tecnológica Canva, para implementarlo y que los docentes de la institución sean capacitados por medio de talleres, que les permita conocer los aspectos significativos que ofrece la herramienta colaborativa como medio educativo, que facilite la creación de contenidos para que las clases sean atractivas y de interés para los estudiantes.

- Tras la evaluación del programa de capacitación dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo, se concluye que este ha tenido un impacto positivo en

el desempeño y las competencias pedagógicas de los educadores. Los resultados obtenidos a través de la encuesta, la observación en los talleres y las actividades elaboradas por los asistentes, revelan mejoras significativas en la aplicación de metodologías innovadoras, el manejo de recursos didácticos y el fortalecimiento de habilidades en la plataforma.

6.2 Recomendaciones

- Fortalecer el nivel de conocimiento en herramientas tecnológicas para mejorar la práctica docente, sabiendo que existe una variedad muy amplia de plataformas que se adaptan a los requerimientos de las disciplinas que imparten los maestros.

- Continuar con el uso de la herramienta Canva para elaborar y diseñar las clases, investigando toda la amplia gama de alternativas y recursos que ofrece para mantener el conocimiento activo y por ende mejorar progresivamente el aprovechamiento de los estudiantes.

- Se recomienda a las autoridades de la institución solicitar a las universidades de la localidad contribuir con capacitaciones en actualización y utilización de herramientas tecnológicas para mantener a su personal docente siempre innovando.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Arias, Fidias G. (2006). Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica. 5°Ed. Caracas: Editorial Episteme.

Arias, Fidias G. (2012). Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica. 6°Ed. Caracas: Editorial Episteme.

Arias, J. L. (2020). Técnicas e Instrumentos de Investigación Científica para Ciencias Administrativas, aplicadas, artísticas, humanas (1ra ed.). Arequipa. Perú. https://n9.cl/wjvfm

Arcentales-Fajardo, M. C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. CIENCIAMATRIA, 6(3), 115-138. https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393

Bates, A. W. (Tony). (2019). Teaching in a Digital Age—Second Edition. Tony Bates Associates Ltd. https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/

Cervantes, C. C. V. (s. f.). CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Competencia comunicativa. Instituto Cervantes. Recuperado 3 de julio de 2024, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciacomunicativa.htm

Cervera, M. G., Martínez, J. G., & Mon, F. M. E. (2016). Competencia digital y competencia digital docente: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa. https://doi.org/10.6018/riite2016/257631

Collins, A., & Halverson, R. (s. f.). Rethinking Education in the Age of Technology: The Digital Revolution and the Schools.

Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf. (s. f.). Recuperado 16 de marzo de 2024, de https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Fernández, Yúbal, 2023, Xataka Basics. (s.f.). Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño.

https://lc.cx/c8K0Xl

Heinz, S., & Lara, M. I. (2011). Programa de capacitación en competencias TICs para docentes.

Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf. (s. f.). Recuperado 15 de marzo de 2024, de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf

López, J. O. R., & Valencia, E. S. (s. f.). TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN INTEGRACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

Nieto Göller, R. A. (2012). EDUCACIÓN VIRTUAL O VIRTUALIDAD DE LA EDUCACIÓN. Revista Historia de la Educación Latinoamericana, 14(19), 137-150.

Pawelek, J. G. (s. f.). EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL.

Rangel Baca, A. (2014). Competencias docentes digitales: Propuesta de un perfil. Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación, 46, 235-248. https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.15

Redecker,Christine; Leis, Miriam. (2011). The future of learning: Preparing for change. Publications Office. https://data.europa.eu/doi/10.2791/64117

Ruiz-Loor, L. G., & Intriago-Romero, W. I. (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 - ISSN: 2697-3456, 6(11), Article 11. https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194

Soria Correa, M. E. (2021). La era de la inteligencia colectiva, uso de herramientas colaborativas en línea. Revista Compás Empresarial, 12(32), 108-119. https://doi.org/10.52428/20758960.v11i32.64

Trujillo, C., Naranjo, M.; Lomas , K.; Merlo , M., (2019) Investigación Cualitativa. Editorial Universidad Técnica del Norte UTN . Red de Ciencia Naturaleza y Turismo RECINATUR, Valdivia Chile. (2019). Investigación Cualitativa. Narcea Ediciones.

Villalva, P., & Raquel, D. (2022). El uso de la herramienta Canva para la planificación microcurricular por proyectos interdisciplinarios de los docentes de la Unidad Educativa “Suizo” de la ciudad de Ambato [bachelorThesis, Universidad Tècnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica]. https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/35257

Guerrero Dávila, G. (2015). Metodología de la investigación. México D.F, México: Grupo Editorial Patria. Obtenido de https://ezproxy.unisimon.edu.co:2258/es/ereader/unisimon/40363?page=20

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education.

Kolb D. (1981), Learning styles and disciplinary differences, extraído de: https://lc.cx/d69ojn

Ministerio de Educación del Ecuador, Quito, Ecuador. https://educacion.gob.ec/

Reyes-Ruiz, L. & Carmona Alvarado, F. A. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. https://n9.cl/f6q9u

Rojas-Londoño, O. & Diaz-Mora, J. (2020). COVID-19 La obligación al cambio; Transformación de la educación mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo. Hamut´ay, 7 (2), 64-74. http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v7i2.2134.

Trujillo, C., Naranjo, M.; Lomas , K.; Merlo , M., (2019) Investigación Cualitativa. Editorial Universidad Técnica del Norte UTN . Red de Ciencia Naturaleza y Turismo RECINATUR, Valdivia Chile.

Anexos

Anexo N° 1.- Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo.
Esta encuesta se realizó en base al cuestionario TPACK, adecuando algunos ítems a los requerimientos de esta tesis.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo, sobre las competencias digitales y percepción del uso de las herramientas colaborativas en el proceso del enseñanza - aprendizaje en el año lectivo 2024-2025.

Docente: _____

Estimados docentes, se les invita responder con sinceridad cada ítem, utilizando la (x) solo en una de las alternativas.

¡Muchas gracias!

Reactivos	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO					
1. Sé resolver mis problemas técnicos frente a las TIC.					
2. Asimilo conocimientos de las TIC fácilmente.					
3. Me mantengo al día sobre las TIC más importantes.					
4. A menudo juego y hago pruebas con el uso de las TIC.					
5. Conozco muchos recursos y herramientas TIC diferentes.					
6. He tenido oportunidades suficientes de trabajar con los diferentes recursos y herramientas TIC.					
CONOCIMIENTO DEL CONTENIDO					
7. Tengo suficientes conocimientos sobre mi propia disciplina y como se enseña.					
8. Tengo suficiente conocimiento del currículo vigente de mi disciplina y del uso de instrumentos curriculares.					

9. Tengo la capacidad para diseñar, planificar e implementar experiencias de aprendizaje en mi propia disciplina.					
CONOCIMIENTO PEDAGOGICO					
10. Conozco a mis estudiantes y sé cómo aprenden.					
11. Sé diseñar e implementar estrategias de aprendizaje, adecuadas a los objetivos de aprendizaje y de acuerdo con el contexto.					
12. Estoy preparado para gestionar la clase y crear un ambiente apropiado para el aprendizaje según su contexto.					
13. Conozco y se aplicar métodos de evaluación para observar el progreso de mis alumnos y se usar los resultados para retroalimentar el aprendizaje.					
CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO DEL CONTENIDO					
14. Conozco tecnologías que puedo usar para comprender y elaborar contenidos sobre mi propia disciplina.					
CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO PEDAGÓGICOS					
15. Sé seleccionar tecnologías que mejoran los enfoques docentes para una clase.					
16. Sé seleccionar tecnologías que mejoran el aprendizaje del alumnado en una clase, como las herramientas colaborativas.					
17. Mi formación como docente me ha hecho reflexionar más detenidamente sobre la forma en que las TIC puede influir en los enfoques docentes que empleo en el aula.					
18. Adopto un pensamiento crítico sobre la forma de utilizar las TIC en el aula seleccionando herramientas colaborativas.					

19. Puedo adaptar el uso de herramientas digitales sobre las cuales estoy aprendiendo en las diferentes actividades docentes para crear contenidos para el aula.					
CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO DE LA HERRAMIENTA CANVA					
20. Puedo impartir clases que combinan adecuadamente mi propia disciplina, el uso de la herramienta Canva y los enfoques docentes.					
21. Sé seleccionar herramientas como Canva para usar en el aula que mejoran los contenidos que imparto, la forma de impartirlos y lo que aprende los alumnos.					
22. Sé usar mis materiales y recursos docentes para el aula utilizando como estrategia la herramienta tecnológica Canva para combinar contenidos en la práctica docente.					
23. Puedo guiar y ayudar a otras personas a coordinar el uso de contenidos en Canva en la unidad educativa donde trabajo.					
24. Puedo seleccionar la herramienta tecnológica Canva como recurso para mejorar el contenido de las clases.					

Anexo N° 2.- Oficio a la autoridad de la Unidad Educativa Tabiazo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

Licenciada.
Dayra Bravo Bravo.
Rectora de la Unidad Educativa Tabiazo.
Presente.

ASUNTO: Solicitud de realización de tesis en la Unidad Educativa Tabiazo.

Estimada autoridad, por medio del presente solicito a usted, se me autorice realizar en la institución, la tesis previa a la obtención del Título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Técnica del Norte; la misma que consiste en desarrollar un "Programa de Capacitación Docente en Canva para mejorar el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los estudiantes".

La capacitación se desarrollará en cinco talleres, cuatro de 3 horas diarias y el último de dos horas; para lo que se le hará llegar oportunamente la planificación; quedando a su disposición el horario y la fecha.

Segura de contar con una respuesta favorable, expreso mi agradecimiento.

Atentamente,

Lic. Karen Zambrano.
Maestrante UTN

Anexo N° 3.- Nomina de los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo.

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIDAD EDUCATIVA "TABIAZO"
Código AMIE: 08H00325
Dirección: Avda. John F. Kennedy y Horacio Díaz Telf.: 062753040
Email:escgranjasanmartin@hotmail.com
Cantón Esmeraldas – Parroquia Tabiazo

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

N	NOMINA DE DOCENTES	CORREO	OBSERV.
1	BATALLA BENAVIDES EDDER ERARLES		
2	BEDOYA VIVAS FABRICIO LEANDRO		
3	BRAVO BRAVO DAYRA JASMINA		
4	BROWN ALVAREZ YASMIN IVONNE		
5	BURBANO BAGUI ARACELY PATRICIA		
6	CHALAR BUENO KELLY DOREIDY		
7	FIGUEROA QUIMIS HECTOR ROBERTO		
8	GAMEZ FIGUEROA JESSENIA ELIZABETH		
9	GUEVARA SANTANDER MARTHA MAGNOLIA		
10	GUTIERREZ AREVALO EVELIN		
11	JAEN LOOR CECILIA MARIUXI		
12	MARQUEZ FIGUEROA ALEXANDRA VERONICA		
13	MEJIA CASTILLO YOLANDA		
14	MERCADO COROZO BERTILDA ANGELA		
15	MEZA BENAVIDES ALFONSINA		
16	MEZA ESTUPIÑAN MARIANA LEONOR		
17	MINA AYOVI KATIHUSKA MERCEDES		
18	MINA OLMEDO EDILMA ALEXANDRA		
19	MONTEZUMA CANGA CARMEN MARIANA		
20	ORTIZ BONE ANDREA KATHERINE		
21	PERLAZA MINA MARTHA MARIA		
22	PIZANGO CEVALLOS ANA KAREN		
23	QUINTERO OLMEDO KENIA MERCEDES		
24	QUIÑONEZ ANGULO YECICA		
25	QUIÑONEZ CABEZA FRANCIS MERCEDES		
26	REYES MARTINEZ PATRICIA DEL PILAR		
27	TORRES CASTILLO DAVID TANO		
28	ULLOA MERLIN NANCY DOLORES		

Anexo N° 4.- Encuesta final aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo, sobre las competencias digitales y percepción del uso de las herramientas colaborativas en el proceso del enseñanza - aprendizaje una vez finalizada la capacitación.

Docente: _____

Este cuestionario está diseñado para evaluar no solo el conocimiento adquirido, sino también cómo los docentes aplican las herramientas aprendidas en Canva en sus actividades diarias dentro del aula, especialmente con el enfoque en la creación de contenido interactivo y visualmente atractivo.

¡Muchas gracias!

1. ¿Cómo consideras que Canva puede ayudarte a mejorar la presentación visual de tus planificaciones y recursos educativos?

a) Permite crear materiales más atractivos visualmente
b) Simplifica la organización de contenidos
c) No creo que sea útil en este sentido

2. ¿Qué tipo de recursos has aprendido a crear en Canva que pueden ser usados directamente en el aula?

a) Presentaciones y guías visuales
b) Planificaciones de lecciones y documentos interactivos
c) Infografías y material de evaluación

3. ¿Qué funcionalidad de Canva encuentras más útil para crear materiales interactivos para tus clases?

a) Elementos gráficos como íconos y stickers

b) Integración de videos y enlaces interactivos

c) Animaciones y transiciones

4. ¿Has utilizado la herramienta de colaboración de Canva para trabajar en conjunto con otros docentes en la creación de recursos?

a) Sí

b) No

5. ¿Cómo has integrado los recursos creados en Canva dentro de tus actividades en el aula?

a) Proyectándolos en clase para apoyar las explicaciones

b) Compartiendo enlaces o archivos digitales con los estudiantes

c) Usándolos como recursos impresos.

6. ¿Sabes cómo adaptar una plantilla de planificación de lecciones en Canva a las necesidades específicas de tu clase?

a) Sí, adaptando los textos, imágenes y formatos a mis contenidos

b) A veces, pero me falta práctica

c) No, prefiero diseñar desde cero

7. ¿Qué tipo de recursos interactivos has podido integrar en tus planificaciones docentes utilizando Canva?

a) Videos, enlaces externos y cuestionarios interactivos

b) Gráficos y tablas dinámicas

c) Solamente imágenes y texto

8. ¿Qué ventajas ofrece Canva en la creación de planificaciones frente a herramientas tradicionales (Word, PowerPoint, etc.)?

a) Mayor flexibilidad en el diseño visual

b) Integración fácil de multimedia

c) Colaboración en tiempo real con otros docentes

9. ¿Cómo puedes utilizar los recursos creados en Canva para personalizar el aprendizaje de los estudiantes en diferentes niveles?

a) Adaptando los contenidos a las necesidades de cada grupo

b) Creando diferentes versiones del mismo material visual

c) Usando elementos interactivos para permitir la autoevaluación

10. ¿Has utilizado Canva para crear documentos o recursos descargables (PDFs, planillas, guías) que los estudiantes puedan utilizar fuera del aula?

a) Sí

b) No, pero planeo hacerlo

c) No

11. ¿Sabes cómo utilizar Canva para crear actividades interactivas que los estudiantes puedan realizar de manera digital?

a) Sí, con elementos interactivos como botones y enlaces

b) Solo actividades estáticas (imprimibles o visuales)

c) No

12. ¿Cómo puede ayudarte Canva a hacer que las actividades en clase sean más participativas y dinámicas?

a) Permitiendo la creación de recursos visuales atractivos que capturan la atención

b) Facilitando la incorporación de encuestas, gráficos y videos interactivos

c) No creo que tenga un impacto significativo en la participación

13. ¿Con qué frecuencia has utilizado Canva para preparar actividades de evaluación o material de retroalimentación?

a) Frecuentemente

b) A veces

c) Nunca

14. ¿Has explorado el uso de la función "presentación" en Canva para hacer tus clases más dinámicas y visualmente atractivas?

a) Sí

b) No, pero estoy interesado en hacerlo

c) No

15. ¿Te sientes capaz de utilizar las funciones de animación y transiciones para crear presentaciones interactivas en Canva?

a) Sí

b) No

16. ¿Cómo calificarías tu capacidad para crear contenidos digitales y visuales después de la capacitación en Canva?

a) Muy buena

b) Buena

c) Regular

d) Deficiente

17. ¿Te sientes seguro/a utilizando Canva para diseñar recursos interactivos que puedan ser utilizados en plataformas virtuales (como Google Classroom, Moodle, etc.)?

a) Sí

b) No, me gustaría recibir más capacitación en este aspecto

18. ¿Consideras que el uso de Canva ha mejorado la manera en que presentas y planificas las clases?

a) Sí, ha tenido un impacto significativo

b) Sí, pero aún me falta explorar más

c) No

19. ¿Qué aspectos de Canva crees que necesitarías profundizar para mejorar la calidad de tus recursos educativos?

20. ¿Recomendarías que otros docentes reciban esta capacitación?

a) Sí

b) No

Anexo N° 5.- Talleres: aplicación del programa de capacitación a los docentes de la Unidad Educativa Tabiazo.