

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

Tesis previa a la obtención del título de Magíster en Educación
Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.

Autores:

Andrade Arias Evelyn Gissela
Caisaguano Guala Sandra Viviana
Patiño Romero Luisa María
Uvidia Herrera María de los Angeles
Valarezo Morocho María José

Tutores:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

Optimización de la Técnica Pedagógica a través del Uso de Herramientas Digitales en el
Subnivel Medio de la Escuela de Educación Básica 'Miguel Riofrío N°2'

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, 1, Andrade Arias Evelyn Gissela 2, Caisaguano Guala Sandra Viviana 3, Patiño Romero Luisa 4, Uvidia Herrera María De Los Angeles 5, Valarezo Morocho María José, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado Optimización de la Técnica Pedagógica a través del Uso de Herramientas Digitales en el Subnivel Medio de la Escuela de Educación Básica 'Miguel Riofrío N°2', es de nuestra autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Andrade Arias Evelyn Gissela

Correo electrónico:

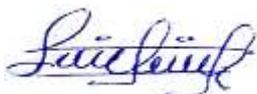
andradeevelyn620@gmailcom



Caisaguano Guala Sandra Viviana

Correo electrónico:

vivianacaisaguano24@gmail.com



Patiño Romero Luisa María

Correo electrónico:

marylui-0112@hotmail



Uvidia Herrera María de los Ángeles

Correo electrónico:

maruvitas1987@gmail.com



Valarezo Morocho María José

Correo electrónico:

maria.vm12340gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, 1, Andrade Arias Evelyn Gissela 2, Caisaguano Guala Sandra Viviana 3, Patiño Romero Luisa 4, Uvidia Herrera María De Los Angeles 5, Valarezo Morocho María José, **en calidad de autores del trabajo de investigación titulado**, Optimización de la Técnica Pedagógica a través del Uso de Herramientas Digitales en el Subnivel Medio de la Escuela de Educación Básica 'Miguel Riofrío N°2', **autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.**



Andrade Arias Evelyn Gissela

Correo electrónico:

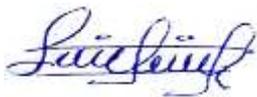
andradeevelyn620@gmailcom



Caisaguano Guala Sandra Viviana

Correo electrónico:

vivianacaisaguano24@gmail.com



Patiño Romero Luisa María

Correo electrónico:

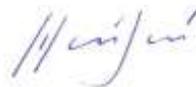
marylui-0112@hotmail



Uvidia Herrera María de los Ángeles

Correo electrónico:

maruvitas1987@gmail.com



Valarezo Morocho María José

maria.vm12340gmail.com

D. M. Quito, junio 2025

Agradecimiento

A Dios, por haberme concedido la sabiduría, la salud y la fortaleza necesarias para culminar esta etapa. Su guía ha sido fundamental en cada momento de este proceso, y a Él encomiendo este logro con profunda gratitud.

A mis padres, a mis tíos y prima, por su constante respaldo, por su amor, comprensión y apoyo incondicional a lo largo de mi formación académica. Gracias por creer en mí, por sus sacrificios y por ser un pilar firme en mi vida. Su presencia ha sido de gran valor para mí.

A mis docentes y tutora por compartir con generosidad sus conocimientos y por su dedicación en cada clase. Gracias por formar parte de mi crecimiento académico y personal.

A mis compañeras de trabajo de titulación, por su compromiso, responsabilidad y colaboración. Gracias por el compañerismo y por caminar juntas en esta etapa final con esfuerzo y perseverancia.

A todos, mi sincero agradecimiento por haber sido parte de este logro.

Andrade Arias Evelyn Gissela

En primer lugar, agradezco a Dios por haberme dado la fortaleza, la sabiduría y la paciencia necesarias para llegar hasta aquí. Sin su guía y su amor, este logro no habría sido posible.

A mis padres, gracias por estar siempre a mi lado, por su apoyo incondicional, sus consejos y por enseñarme con su ejemplo el valor del esfuerzo y la perseverancia. Cada paso que doy es también gracias a ustedes.

A mi hija, mi mayor fuente de inspiración, gracias por darme la fuerza para seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles. Este logro también es tuyo, porque me

motivaste a luchar por mis sueños y a demostrarte que todo es posible con esfuerzo y dedicación.

También quiero agradecer profundamente a mis docentes, quienes con paciencia y dedicación compartieron sus conocimientos y me guiaron a lo largo de este proceso. Y a mis compañeras, por su compromiso, compañerismo y por ser parte fundamental de esta etapa. Aprendí mucho junto a ustedes y valoro cada momento compartido.

Este trabajo representa el reflejo del amor, el sacrificio y la fe que me han acompañado a lo largo de este camino.

Sandra Viviana Caisaguano Guala

Con la satisfacción de haber culminado una etapa más en mi formación académica, expreso mi más sincero agradecimiento a quienes hicieron posible este sueño. En especial a Dios por permitirme estar con vida, a mis padres por ser mi mejor ejemplo de perseverancia, a mi esposo y a mis hijos por ser mi motor de superación y el apoyo que me impulsa a seguir adelante y a no rendirme ante los desafíos.

También agradezco a las compañeras por compartir experiencias, conocimientos que nos han permitido, juntas, cumplir un sueño más en nuestras vidas.

Luisa Patiño R.

Agradezco a Dios por la vida y profundamente a mi familia, por su amor incondicional, comprensión y constante motivación a lo largo de este proceso académico.

A mi tutor y a los docentes de la maestría, por su guía, paciencia y valiosos aportes que enriquecieron mi formación profesional y personal.

Finalmente, agradezco a mis compañeras maestras, por su compromiso y disposición para llevar a cabo esta investigación.

Uvidia Herrera María de los Ángeles

A Dios, por brindarme la fortaleza y sabiduría para culminar esta etapa profesional de mi vida.

A mis tutores y docentes por cada enseñanza, guía y acompañamiento en este proceso de aprendizaje.

Valarezo Morocho María José

Dedicatoria

El presente proyecto de titulación va dedicado a mis padres, por su amor, sacrificio y apoyo incondicional. Gracias por haberme inculcado los valores que hoy me permiten cumplir esta meta, y por estar presentes en cada paso de mi formación, siendo siempre mi mayor fuente de inspiración y motivación.

Y a mí, por la constancia, la disciplina y el compromiso que me llevaron a superar cada obstáculo. Por no rendirme ante los desafíos y por creer en mis capacidades. Este logro es el resultado de años de esfuerzo y dedicación.

Andrade Arias Evelyn Gissela

Este logro va dedicado a mis padres, por su constante apoyo, por creer en mí incluso cuando yo dudaba, por enseñarme a nunca rendirme, gracias por inculcarme valores y por estar presentes en cada etapa de mi vida. Su confianza en mí ha sido una fuente de motivación constante.

A mi hija Eimy que es mi luz, mi inspiración y mi mayor razón de ser. Tu presencia me impulsó a seguir adelante en los momentos difíciles y me recordó siempre la importancia de no abandonar mis metas. Gracias por ser mi fuerza diaria. Este triunfo te pertenece tanto como a mí.

Sandra Viviana Caisaguano Guala

Dedico este logro a todas las personas que de una u otra manera han contribuido a la culminación de esta etapa académica. A Dios, por iluminar mi camino, a mí misma y a mis hijos, por ser mi fuente de motivación diaria, mi alegría y la razón para seguir creciendo.

A la universidad y a los docentes, por abrirme las puertas al conocimiento y compartir sus saberes, los cuales han sido fundamentales para mi crecimiento académico y personal.

Luisa Patiño R.

Dedico este trabajo a todas las personas que, con su apoyo incondicional y paciencia han sido un pilar fundamental para llegar hasta aquí. En especial está dedicado a mis hijos Matias y Adonys quienes me motivan y me impulsan a cada día ser mejor mamá y profesional.

A mis amados padres y esposo por cada momento de apoyo y motivación a lo largo de este proceso.

A mis queridos docentes y tutores, y en general a cada persona que a través de la educación buscan contribuir a una mejor sociedad y cultura.

Uvidia Herrera María de los Angeles

A mis padres, por el ejemplo constante de esfuerzo y amor.

A mi hermana, por ser mi guía en cada etapa de mi vida.

A mi querido hijo por ser mi luz y mi fuente de inspiración.

Valarezo Morocho María José

Índice de Contenidos

Resumen Ejecutivo	1
Abstract	2
1. Introducción.	3
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	3
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema)	4
1.3. Propósitos y pregunta del trabajo de titulación	6
1.4. Objetivo general	6
1.5. Objetivos específicos	6
2. Marco Teórico	7
2.1. Herramientas digitales	7
2.1.1. Definición de herramientas digitales.....	7
2.2. Importancia de las herramientas digitales en la educación	8
2.3. Diversidad de herramientas digitales	8
2.3.1. Canva	8
2.3.2. Genially.....	9
2.3.3. Prezi.....	10
3. Metodología	12
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	12
3.2. Diseño de materiales educativos digitales	14
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	16
4. Resultados	18
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	18
4.1.1. La necesidad de ese proyecto. ¿Por qué se va a hacer?	18
4.1.2. Finalidad del proyecto ¿Para qué se va a hacer?.....	18
4.1.3. ¿Qué problemática resuelve?	18

4.1.4.	Las exigencias que tiene ¿Cómo se va a hacer?	18
4.1.5.	Análisis FODA de la institución	19
4.1.6.	Elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.....	23
4.2.	Diseño de materiales educativos digitales	28
4.2.1.	Contextualización.....	28
4.2.2.	Contenidos: Conceptuales, procedimientos y actitudinales	29
4.2.3.	Recursos digitales educativos plateados:.....	29
4.2.4.	Preguntas de reflexión previas la guión multimedia.....	30
4.2.5.	Manifiesto	34
4.2.6.	Guiones Multimedia	35
4.2.7.	Uso de la plataforma IsEazy	38
4.3.	Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	41
4.3.1.	Componentes que intervienen en el proceso educativo	41
4.3.2.	Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta.....	41
4.3.3.	Actividades.....	42
4.3.4.	Usos del entorno	42
4.3.5.	Recursos de apoyo:	42
4.3.6.	Plan de clases.....	43
4.3.7.	Herramientas Digitales del docente.....	45
4.3.8.	Estructura del curso	46
4.3.9.	Descripción de la estructura para los tres módulos de capacitación:.....	47
5.	Conclusiones y Recomendaciones.....	49
6.	Recomendaciones.....	50
7.	Referencias Bibliográficas	51

Resumen Ejecutivo

El uso de herramientas digitales se ha convertido en un elemento esencial para brindar una educación de calidad, especialmente en un mundo donde la tecnología avanza a un ritmo acelerado. Sin embargo, existe una carencia significativa en la implementación de estas herramientas por parte del cuerpo docente. Por ende, la presente investigación tiene como objetivo analizar una herramienta eficaz que permita optimizar la técnica pedagógica y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje para los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío N°2". Mediante la utilización de una metodología cualitativa, para lo cual se realizó la respectiva revisión bibliográfica de herramientas digitales que los docentes puedan utilizar para elaborar materiales interactivos, aplicándolos con responsabilidad social y ética en su labor educativa, con esta información recabada se procedió a crear una guía multimedia para el uso de la herramienta Canva con el fin de dar a conocer su aplicación en el proceso educativo y así finalmente se integró la guía multimedia en la plataforma Canvas para difundirla entre los docentes y facilitar su acceso a la herramienta digital por lo que representa un enfoque accesible y eficiente para superar las barreras existentes. Por ende, se brindó información con instrucciones claras y aplicables que faciliten el aprendizaje autónomo de los docentes del Subnivel Medio en la Escuela "Miguel Riofrío N°2" de la ciudad de Loja que recibieron esta capacitación, para que puedan comprender el uso y manejo de Canva, una herramienta digital, versátil para la creación de recursos visuales y didácticos, que les permite optimizar la técnica pedagógica, facilitando la construcción de materiales atractivos y efectivos que potencien el aprendizaje de sus *estudiantes*.

Palabras clave: Herramientas digitales, Canva, Canvas, docente, enseñanza.

Abstract

The use of digital tools has become an essential element in providing quality education, especially in a world where technology advances at a rapid pace. However, there is a significant gap in the implementation of these tools by teaching staff. Therefore, this research aims to analyze an effective tool that allows for optimizing pedagogical technique and enrich the teaching-learning process for teachers of the medium sublevel of the Basic Education School 'Miguel Riofrío N° 2'. Using a qualitative methodology, for which the respective bibliographic review of digital tools that teachers can use to develop interactive materials was carried out, applying them with social and ethical responsibility in their educational work, with this information collected, a multimedia guide for using the Canva tool was created, in order to make known its application in the educational process and so the multimedia guide was finally integrated into de Canvas platform to disseminate it among teachers and facilitate their access to the digital tool therefore, it represents an accessible and efficient approach to overcome existing barriers. Therefore, information was provided with clear instructions and applicable that facilitate the autonomous learning of teachers from the Middle Sublevel of the School 'Miguel Riofrío N° 2' from the city of Loja who received this training, so that they can understand the use and management of Canva, a digital tool, versatile for creating visual resources and didactic, which allows them to optimize the pedagogical technique, facilitating the construction of attractive materials and effective that enhance the learning of their students.

Keywords: Digital tool, Canva, Canvas, teacher, teaching.

1. Introducción

1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

La Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío N°2” se encuentra ubicada en la parroquia El Sagrario de la ciudad de Loja, Ecuador. Esta institución cuenta con 48 años de vida institucional, habiendo iniciado sus actividades el 14 de julio de 1976. Su creación responde a las necesidades de atender la creciente demanda educativa en la ciudad, especialmente ante la insuficiencia de infraestructura para acoger a los estudiantes de la sección matutina. Fue establecida bajo la resolución N° 002-DPEL con el objetivo de ampliar la cobertura educativa mediante la apertura de una jornada vespertina.

En el año 2013, bajo la resolución N° 1776 JDRC-L-2013, la institución adoptó su denominación actual como Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío N°2”, reforzando su identidad como un referente educativo en la comunidad lojana.

El Proyecto Educativo Institucional (PEI) 2013-2018 de la escuela se centra en una planificación estratégica que busca asegurar una educación de calidad, vinculada a la realidad social de sus estudiantes. Este documento fue elaborado de manera participativa, con la intervención de todos los actores de la comunidad educativa. El proceso incluye etapas como sensibilización, autoevaluación, planificación de mejoras, y monitoreo, siguiendo las directrices del Ministerio de Educación.

El ideario institucional establece principios éticos, democráticos y científicos, promoviendo la formación integral de los estudiantes en las áreas cognitiva, psicomotriz y socioafectiva. Además, prioriza el respeto por la diversidad, los derechos humanos y el medio ambiente, buscando formar ciudadanos críticos, responsables y autónomos.

Brindar una educación de calidad requiere que los docentes se encuentren en una constante capacitación. Sin embargo, factores como la falta de tiempo, recursos limitados o el acceso insuficiente a herramientas digitales dificultan su implementación. Aunque se viva

en un mundo cada vez más globalizado, muchos docentes carecen de la formación necesaria para incorporar estos recursos en sus prácticas diarias, lo cual limita que se de la innovación en el aula y que se cambie de un modelo educativo tradicional a un actualizado.

Estas carencias no solo afectan el desarrollo profesional de los docentes, sino que también limitan la capacidad de la institución para ofrecer una educación eficaz. La ausencia de la utilización de herramientas digitales torna las clases repetitivas y menos atractivas, lo que produce desmotivación tanto a los estudiantes como docentes. Además, algunos docentes evitan el uso de estas herramientas debido a los desafíos que enfrentan para adaptarse a los avances tecnológicos, lo mismo que trae como resultado una brecha entre las demandas educativas actuales y la práctica docente.

La falta de integración de herramientas digitales también impacta en la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. En un entorno globalizado donde las competencias digitales son esenciales, la ausencia de estas estrategias en las aulas reduce las oportunidades de los alumnos para desarrollar habilidades clave como la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo colaborativo. Asimismo, limita su capacidad para adaptarse a un mundo que se encuentra en constante cambio, dejando a la institución en desventaja frente a aquellas que ya han incorporado estas prácticas innovadoras. Esta situación no solo afecta a los estudiantes, sino que también evidencia la necesidad urgente de priorizar la capacitación docente como un eje central en la mejora educativa.

1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema)

En la actualidad, el uso de herramientas digitales se ha convertido en un elemento esencial para brindar una educación de calidad, especialmente en un mundo donde la tecnología avanza a un ritmo acelerado. Sin embargo, en la institución educativa se ha identificado una carencia significativa en la implementación de estas herramientas por parte del cuerpo docente. Este problema no solo radica en el desconocimiento de las plataformas y recursos disponibles, sino también en la falta de formación continua que permita a los

docentes adquirir las habilidades necesarias para integrarlas de manera efectiva en sus clases (Sinaluisa, 2024).

Esta situación tiene un impacto negativo en múltiples aspectos del proceso educativo. Por un lado, limita la capacidad de los docentes para diversificar sus estrategias de enseñanza, reduciendo las oportunidades de crear entornos de aprendizaje interactivos y dinámicos. Por otro lado, afecta la motivación de los estudiantes, quienes están acostumbrados a un entorno digital fuera del aula y esperan que su educación esté alineada con estas nuevas realidades. La desconexión entre los métodos tradicionales y las expectativas de los estudiantes puede resultar en una disminución del interés por el aprendizaje y, en última instancia, en un menor rendimiento académico.

Es fundamental justificar la implementación de una solución a esta problemática, no solo por la necesidad de estar a la altura de las demandas educativas actuales, sino también para garantizar que los docentes cuenten con los recursos y la preparación adecuados para realizar su labor de manera eficiente. La capacitación en herramientas digitales no solo beneficiará a los maestros en su desarrollo profesional, sino que también permitirá a la institución fortalecer su compromiso con una educación innovadora, inclusiva y centrada en las necesidades del siglo XXI.

Es importante conocer el uso de herramientas digitales que respondan a esta necesidad, ya que representa un enfoque accesible y eficiente para superar las barreras existentes. Por ello, se brindará información con instrucciones claras y aplicables que faciliten el aprendizaje autónomo de los docentes, permitiéndoles familiarizarse con diversas plataformas y recursos tecnológicos.

Implementar esta solución también refuerza el compromiso institucional con el desarrollo profesional continuo. Al proporcionar materiales de apoyo, se fomenta una cultura de aprendizaje entre los docentes, quienes se sentirán respaldados y motivados para innovar en sus prácticas pedagógicas. Esta iniciativa, además, promoverá un efecto multiplicador, ya

que los docentes mejor capacitados estarán en condiciones de compartir sus conocimientos con colegas, generando un ambiente colaborativo que potencie el uso de las herramientas digitales en toda la institución.

En conclusión, abordar la problemática del desconocimiento y la falta de uso de herramientas digitales por parte de los docentes no es solo una necesidad, sino es una oportunidad para dar un giro en la transformación de la educación. Brindar una guía práctica representa un paso concreto y eficaz hacia la modernización de las estrategias de enseñanza, beneficiando a los maestros y fortaleciendo la calidad educativa de la institución.

1.3. Propósitos y pregunta del trabajo de titulación

¿Cómo el uso de herramientas digitales puede mejorar la técnica pedagógica y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje para los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica 'Miguel Riofrío N°2'?

1.4. Objetivo general

Analizar una herramienta eficaz que permita optimizar la técnica pedagógica y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje para los docentes del nivel medio de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío N°2".

1.5. Objetivos específicos

- Identificar, a partir de referencias bibliográficas, herramientas digitales que los docentes puedan utilizar para elaborar materiales interactivos, aplicándolos con responsabilidad social y ética en su labor educativa.
- Elaborar una guía multimedia para el uso de la herramienta Canva con el fin de dar a conocer la aplicación en el proceso educativo.
- Integrar la guía multimedia en la plataforma Canvas para difundirla entre los docentes y facilitar su acceso a la herramienta digital.

2. Marco Teórico

2.1. Herramientas digitales

2.1.1. Definición de herramientas digitales

Las herramientas digitales son “programas, sitios web, aplicaciones y otros recursos informáticos de Internet que facilitan, mejoran y ejecutan procesos digitales y esfuerzos generales de digitalización”. Se caracterizan como un conjunto de recursos en línea que permiten la eficiencia organizacional en la navegación por el panorama digital en evolución a través de la adopción de tecnología contemporánea y sus medios digitales de apoyo. Se puede acceder a muchos de estos en los navegadores web sin necesidad de descargarlos, y se puede acceder a ellos tanto en casa como en el trabajo. Las herramientas digitales pueden ser software, programas o aplicaciones utilizadas a través de una computadora, computadora portátil, teléfono celular, u otra tecnología de información y comunicación (TIC) (Proaño et al., 2023).

Las herramientas digitales en la educación son más colaborativas, brindan un mejor contexto, una perspectiva más amplia y actividades más atractivas que los métodos educativos tradicionales. Hay numerosas herramientas digitales disponibles para uso educativo. Es posible encontrar gran variedad de ellos mientras se navega por Internet, lo que es extremadamente beneficioso tanto para los profesores como para los estudiantes, ya que permite mejorar las experiencias de aprendizaje, ahorrar tiempo, conectar de forma segura el aprendizaje con las necesidades de los estudiantes, realizar un seguimiento del rendimiento de los estudiantes, proporcionar claridad en el proceso de aprendizaje y mucho más. Las herramientas digitales facilitan la enseñanza siempre que se consideren los conocimientos previos de los alumnos, las etapas del desarrollo y el contexto, la elección de la herramienta adecuada depende del campo formativo en que se aplique, recordando en todo momento que se trata de una herramienta y no de un fin (Berrocal & Aravena, 2021).

2.2. Importancia de las herramientas digitales en la educación

Las herramientas digitales han transformado radicalmente el panorama educativo, ampliando las posibilidades de enseñanza y aprendizaje. Su integración en las aulas permite fomentar la participación activa de los estudiantes, ofreciendo entornos más dinámicos e interactivos. Además, proporciona recursos accesibles que facilitan la personalización del aprendizaje según las necesidades de cada estudiante.

Las herramientas tienen un impacto significativo en la inclusión educativa, al implementar estas tecnologías no solo beneficia a los alumnos, sino que también potencia el trabajo docente al ofrecer herramientas que optimizan la planificación y el desarrollo de clases. Plataformas digitales, aplicaciones educativas y recursos multimedia amplían las formas de presentar información, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y significativo. El uso de herramientas digitales fomenta el desarrollo de competencias clave como la alfabetización digital y el pensamiento crítico, habilidades esenciales para desenvolverse en el mundo actual. Es importante que los docentes estén capacitados sobre estas herramientas para que puedan darle un buen uso y puedan aprovecharlas de manera adecuada, para integrar de manera efectiva y ética estos recursos en sus prácticas pedagógicas. Como se menciona en el artículo de INESEM, “las herramientas digitales educativas se convierten en un recurso imprescindible para fomentar un aprendizaje innovador y de calidad” (INESEM, 2025).

2.3. Diversidad de herramientas digitales

2.3.1. Canva

Canva es una de las herramientas de diseño gráfico más populares del mundo, cuya finalidad es proporcionar a los usuarios versatilidad en su uso, garantizando diversidad multimedia al crear variedad de materiales visuales de forma sencilla, innovadora e interactiva para todo su público.

Principales características:

- Facilita la creación de materiales educativos atractivos e innovadores.
- Es una plataforma intuitiva y fácil de usar.
- Ofrece una amplia variedad de plantillas, imágenes, gráficos y tipografías para que profesores y alumnos puedan diseñar su propio contenido.
- Es una herramienta versátil y potente.
- Favorece tanto a profesores como alumnos a mejorar el aprendizaje y la enseñanza.
- Ofrece funciones de colaboración que permiten a los usuarios trabajar juntos en proyectos de diseño.
- Permite desarrollar habilidades tecnológicas y visuales, además de estimular su capacidad creativa y expresión artística.

Esta herramienta se ha convertido en un recurso fundamental para el aprendizaje, ya que es interactiva, dinámica y funcional. Por ende, la educación actual presupone el uso inteligente de los nuevos recursos digitales para lograr la coherencia entre lo que los estudiantes aprenden en entornos formales e informales (Quilca et al.,2024).

2.3.2. Genially

Genially es una plataforma que permite crear presentaciones interactivas y dinámicas en línea diseñada para la creación de contenidos audiovisuales, ofreciendo así una potente solución para enriquecer los materiales educativos destinados a los estudiantes. Posee diferentes características y ventajas que se mencionan a continuación:

- Permite crear presentaciones, infografías, vídeos, cuestionarios, encuestas, postales, microsites, catálogos, guías o gráficos.
- Es versátil, permite trabajar en la nube.
- Es una herramienta de fácil adaptación y manejo.
- Tiene gran variedad de plantillas gratuitas para trabajar.

- Se puede utilizar en las redes sociales.
- Esta herramienta se apoya en el Learning management system(LMS) distribuye el contenido por la plataforma.
- Permite el trabajo conjunto entre estudiantes y docentes

Genially es un recurso en español muy intuitivo, no se requiere ser experto en programación o diseño para lograr resultados espectaculares, cuenta con una diversidad de plantillas y recursos en la versión gratuita, lo que te permite crear diseños como si fueran propios, y manejar una infinidad de material (Torres, 2024).

2.3.3. Prezi

Prezi es una de las herramientas digitales web más innovadoras del siglo XXI por su manera distinta de presentación de contenidos esta herramienta digital se ha vuelto innovadora ya que es moderna, de carácter creativo tipo lienzo lo que caracteriza a este software es una interface visual no estructurada que le permite al usuario:

- Insertar diferentes elementos multimedia como, imágenes, audio, texto, video.
- Organizar y diseñar esquemas, infografías, líneas de tiempo y más organizadores de acuerdo a las necesidades del usuario.
- Ingresar con o sin internet, los usuarios podrán publicar sus trabajos en la misma plataforma o también lo pueden realizar en las redes sociales, en la Web dependiendo de las necesidades que el usuario tenga.

Esta plataforma se ha vuelto muy popular en diversos ámbitos, sobre todo en el contexto educativo ya que fomenta la creatividad y la comprensión de conceptos en el estudiante. Prezi se presenta como una de las aplicaciones modernas que rompe los esquemas de presentaciones de contenidos de manera tradicional y esto le permite hacer una diferencia en el campo de la educación, ya que con sus modelos de presentaciones de contenidos no lineales y software libre este se ha convertido en una herramienta digital web

que causa sentido de motivación tanto en los profesores como estudiantes para la presentación de sus respectivos contenidos y que así de esta manera se proyecten de una manera distinta a la convencional (Rubio, 2023).

3. Metodología

Para abordar la relación entre los objetivos de aprendizaje y las asignaturas mediante proyectos basados en (PBL), se opta por una metodología de enfoque cualitativo, basado en el método, descriptivo y analítico, ya que permite comprender a profundidad las experiencias y percepciones de los docentes en la aplicación de este proyecto. Además, el método cualitativo favorece la recolección de información rica y contextualizada de las herramientas tecnológicas más utilizadas, en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

Visión

La Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” N° 2 se consolidará como un referente valioso de la sociedad lojana en la formación de niñas/ños, brindando una educación de calidad y calidez hacia la excelencia, con el aporte de profesionales capacitados, en atención a la diversidad y la inclusión educativa en igualdad de condiciones y oportunidades; con directivos y padres de familia motivados, comprometidos e inmersos en los cambios socio-culturales.

Misión

La Institución Educativa con los Niveles de Educación Inicial y Básica, brinda a niñas/os formación integral a través de metodologías activas- participativas, con el aprovechamiento de talentos humanos, recursos técnicos, pedagógicos y didácticos del entorno a fin de potenciar capacidades individuales- colectivas fomentando actitudes, valores y destrezas, para su inserción en la sociedad como entes responsables, reflexivos y críticos (Morocho, 2024).

La educación no solo es transmitir conocimientos, es formar estudiantes con valores, ética y responsabilidad. Los valores éticos se encuentran en la razón y el objetivo de la acción educativa. Aprender es ante todo educar, formar el propio ser, y este es un proceso que se desarrolla de forma permanente a lo largo de nuestras vidas. La introducción de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la creación de un nuevo espacio educativo, con nuevas reglas, que exige nuevos roles y responsabilidades, pero, en definitiva, es un espacio en el que es posible aprender. El uso responsable e inclusivo de las herramientas tecnológicas permite desarrollar experiencias de aprendizaje personalizado y eficaz es por ende que se busca fomentarlo, para mitigar cualquier impacto negativo que se pueda suscitar en el camino (Paguay, 2024).

- Identificar, a partir de referencias bibliográficas, herramientas tecnológicas que los docentes puedan utilizar para elaborar materiales interactivos, aplicándolos con responsabilidad social y ética en su labor educativa.

Tarea	Incidencia en la Institución	Fecha Inicio	Fecha Fin	Verificable
Identificación de herramientas digitales.	Solicitar el respectivo permiso a las autoridades de la Institución.	05/03/2025	11/03/2025	Lista de herramientas digitales identificadas.

Revisión de la lectura bibliográfica.	Permite fundamentar el proyecto con información actualizada, garantizando su validez académica. Fuentes de información verídicas, confiables y actualizadas. Google académico. Artículos.	12/03/2025	17/03/2025	Informe de la información recopilada.
Selección de fuentes e información.	Selección de fuentes e información.	18/03/2025	25/03/2025	Marco teórico

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

El proceso educativo es un enfoque global que contiene métodos, modelos y estrategias indispensables para que el docente pueda emplear en su proceso de enseñanza logrando adquirir el aprendizaje requerido para cada subnivel. Por ende, el uso de las TIC en un pilar fundamental para lograr dinamizar su didáctica, permitiendo el desarrollo de habilidades sociales, lingüísticas y lógicas en sus estudiantes. Asimismo, los docentes mejorarán profesionalmente (Santiago & Garvich, 2024).

Canva se ha consolidado como una de las herramientas digitales más accesibles y efectivas para la creación de materiales visuales, siendo una gran aliada en el ámbito educativo. A través de su plataforma, los docentes pueden diseñar recursos interactivos y atractivos que faciliten la comprensión de conceptos, fomenten la creatividad y mejoran el

aprendizaje de los estudiantes. Esta guía multimedia tiene como propósito proporcionar una introducción detallada al uso de Canva, orientada a aquellos que buscan integrar esta herramienta en sus clases, potenciando tanto la enseñanza como la participación estudiantil.

El uso de Canva en el proceso educativo no solo se limita a la creación de presentaciones, sino que permite a los docentes y estudiantes diseñar desde infografías hasta gráficos, carteles, videos educativos y más, adaptados a las necesidades específicas de cada materia. Mediante esta guía multimedia, se brindará una visión clara de cómo utilizar las diversas funcionalidades de la herramienta, con ejemplos prácticos y consejos para maximizar su potencial, haciendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico y visualmente enriquecedor.

- Elaborar una guía multimedia para el uso de la herramienta Canva con el fin de dar a conocer la aplicación en el proceso educativo.

Tarea	Incidencia en la Institución	Fecha Inicio	Fecha Fin	Verificable
Escoger la información concisa para su aplicación.	Brindar a los docentes un recurso accesible y práctico para la creación de materiales educativos innovadores	23/04/2025	28/05/2025	Documento con la información seleccionada.
Elegir imágenes, videos multimedia	Facilitar la creación de material educativo visualmente atractivo y dinámico, mejorando la comprensión y el interés de los estudiantes.	03/04/2025	08/05/2025	Banco de recursos multimedia

Generar la guía de Canva	Mejora la calidad educativa del docente y de la institución.	09/04/2025	13/05/2025	Guía diseñada en Canva.
--------------------------	--	------------	------------	-------------------------

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

La transformación digital en la educación pasó de ser una prospección de futuro a una realidad cercana. Desde el aprendizaje mediado por tecnologías a través de entornos virtuales de aprendizaje, sistemas de administración del aprendizaje, espacios de colaboración en la nube, a los sistemas informáticos para la gestión escolar, la presencia de las tecnologías en las instituciones educativas es cada vez mayor. (Ministerio de educación, 2023)

La integración de la guía multimedia en la plataforma Canvas ofrece una excelente oportunidad para difundirla entre los docentes de manera efectiva y accesible. Canvas es una plataforma de publicación digital que permite compartir documentos interactivos y atractivos, lo que la convierte en el medio ideal para que los educadores puedan acceder fácilmente a los recursos educativos. Al integrar la guía en Canvas, se facilita su distribución, permitiendo a los docentes consultar la información desde cualquier dispositivo con conexión a internet, promoviendo un aprendizaje autónomo y flexible.

Además, Canvas ofrece herramientas de interacción que mejoran la experiencia del usuario, como la posibilidad de navegar entre secciones, ampliar contenido y compartirlo de manera sencilla. Con esta integración, los docentes no solo tendrán acceso directo a la guía multimedia sobre Canva, sino que también podrán interactuar con el material, lo que facilita su comprensión y aplicación en el aula. De esta forma, se garantiza que los recursos

educativos sean fácilmente accesibles y puedan ser utilizados por un mayor número de educadores interesados en incorporar herramientas digitales en su enseñanza.

- Integrar la guía multimedia en la plataforma Canvas para difundirla entre los docentes y facilitar su acceso a la herramienta digital.

Tarea	Incidencia en la Educación	Fecha Inicio	Fecha Fin	Verificable
Generar bienvenida e introducción a la guía en Canvas	Docentes Subnivel elemental	12/02/2025	18/03/2025	Texto de bienvenida y resumen introductorio en Canvas.
Publicar la guía multimedia en Canvas.	Facilitar el acceso a la guía digital, promoviendo el aprendizaje autónomo y el uso de la tecnología en la enseñanza.	19/02/2025	26/03/2025	Guía publicado en Canvas
Dar publicidad a la guía.	Asegurar que los docentes conozcan y utilicen la herramienta, fomentando la transformación digital en el aula.	27/02/2025	04/03/2025	Registro de Difusión (e.g., anuncios, enlaces compartidos)

4. Resultados

4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

4.1.1. La necesidad de ese proyecto. ¿Por qué se va a hacer?

El proyecto propuesto surge ante la necesidad de optimizar la técnica pedagógica del docente, mediante el uso de herramientas digitales. Debido a que, a pesar de los avances tecnológicos, muchos docentes enfrentan desafíos en la implementación de tecnologías avanzadas que potencien el proceso de enseñanza-aprendizaje, aún no han optado por el uso de herramientas digitales en sus prácticas pedagógicas o, si las utilizan, carecen de una guía para su correcto uso. Por ende, no se da una integración efectiva de la IA en las clases, lo que limita la personalización del aprendizaje y didáctica de la formación.

4.1.2. Finalidad del proyecto ¿Para qué se va a hacer?

El propósito es optimizar la técnica pedagógica docente, mediante la utilización de la herramienta digital Canva, en la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío N°2, con el fin de mejorar la calidad del aprendizaje, promoviendo el uso responsable y ético en las herramientas tecnológicas.

4.1.3. ¿Qué problemática resuelve?

- Cambio del método tradicional de aprendizaje por uno actualizado, promoviendo un ambiente más dinámico e interactivo.
- Mejora la calidad educativa mediante la utilización de herramientas digitales, garantizando experiencias más interactivas.
- Fortalece la capacitación docente, sobre el uso de las herramientas digitales.

4.1.4. Las exigencias que tiene ¿Cómo se va a hacer?

- Capacitar a los docentes sobre el uso de la herramienta digital Canva, para fortalecer la técnica pedagógica.
- Desarrollo de materiales digitales, como guías, infografías y videos explicativos.

- Implementación de actividades prácticas, como la creación de recursos didácticos en Canva y ejercicios interactivos.
- Crear foros de Debates.

4.1.5. Análisis FODA de la institución

DEBILIDADES	FORTALEZAS
<p>La enseñanza se basa en enfoques transmisivos, con poca interacción y uso limitado de herramientas TIC.</p> <p>La implementación del currículo actualizado no ha sido plenamente asimilada por todo el cuerpo docente.</p> <p>La transición de una enseñanza tradicional a un enfoque más activo puede enfrentar obstáculos por parte de algunos docentes.</p>	<p>A pesar de la predominancia de metodologías tradicionales, los docentes muestran interés en la formación continua y en la mejora de los procesos pedagógicos.</p> <p>Se han implementado mantenimiento a las salas de cómputo para implementar actividades digitales, aunque su uso aún es limitado.</p> <p>La convivencia entre estudiantes y docentes es armónica, y se prioriza la resolución de conflictos a través del diálogo.</p>
AMENAZAS	OPORTUNIDADES

<p>La falta de acompañamiento en el hogar dificulta la consolidación de aprendizajes significativos.</p> <p>Situaciones de vulnerabilidad pueden impactar en la asistencia y rendimiento académico de los estudiantes.</p> <p>La escasez de capacitaciones direccionadas a herramientas digitales dificulta la actualización pedagógica y la implementación de metodologías innovadoras en el aula.</p>	<p>Existen posibilidades de actualización pedagógica para modernizar la enseñanza y hacerla más participativa.</p> <p>Se pueden desarrollar estrategias para fortalecer la participación de los padres en el proceso formativo.</p> <p>Incorporar estrategias innovadoras puede mejorar la calidad del aprendizaje y el desempeño de los estudiantes.</p>
---	---

La educación es un importante agente de cambio social y promotora de desarrollo que prepara a los estudiantes para defenderse en el futuro, la misma que se encuentra en constante cambio debido a los avances tecnológicos, por ende, es esencial adaptarse a esta nueva era tecnológica, con un método pedagógico actualizado, sin dejar de lado el código ético. Para garantizar una convivencia armoniosa, basados en la conducta y valores, contribuyendo a formar ciudadanos responsables y a consolidar una cultura basada en la ética y el respeto. Por ende, es fundamental crear pilares de compromiso que sean clave para el crecimiento personal y profesional brindando una mejor vocación para la sociedad. Además, Contribuye a la construcción de una sociedad solidaria, honesta, innovadora, científica, técnica, comprometida y responsable. Con ello, se pretende un compromiso y una actuación profesional, encaminada en la construcción de una sociedad mejor, el logro del bien común y de la justicia social, adaptada a los constantes cambios tecnológicos por un bien común, mediante una ética personal, social y profesional. (Galiana, et al., 2024)

a. Compromisos y deberes en relación con el alumnado.

- Cumplir con los deberes y tareas escolares de forma honesta, sin plagiar ni

copiar.

- Valorar los esfuerzos y logros del estudiante.
- Respetar las normas y reglamentos para una convivencia armónica y responsable.
- Ser inclusivo y amigable con todos los compañeros, sin discriminación.
- Actualización del método pedagógico.
- Cuidar los espacios, instalaciones y recursos educativos como propios.

b. Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado.

- Mantener una comunicación abierta y constante con las familias, fomentando su participación en el proceso educativo de sus hijos.
- Respetar y valorar la diversidad cultural y social de las familias, promoviendo la colaboración para el bienestar de los estudiantes.
- Proporcionar información clara y objetiva sobre el progreso académico y personal de los estudiantes.
- Fomentar un trabajo conjunto entre la institución y la familia para fortalecer el desarrollo integral del alumnado.

c. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.

- Mostrar el máximo respeto por los procesos que designe la institución como autoridad, demostrar conocimiento, ética y lealtad, en el proceso enseñanza aprendizaje.
- El compromiso y deber con la institución es un trabajo arduo y continuo, esto implica desarrollar contenidos y métodos que fomenten el aprendizaje.
- Dentro de los deberes también podemos recalcar el cumplir con las leyes y normas vigentes en el ámbito educativo, mantenerse capacitados y actualizados para mejorar la práctica docente y responder a las necesidades de los estudiantes y la sociedad; participar en reuniones, comités y actividades

institucionales que promuevan la mejora de la educación y la convivencia escolar. Fomentar un ambiente de respeto y sana convivencia dentro de la institución educativa, deben asumir un rol activo y comprometido en la institución educativa, no solo como transmisores de conocimiento, sino también como agentes de cambio y desarrollo integral de los estudiantes.

d. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- Compartir conocimientos adquiridos e información que sea de gran ayuda.
- Indagar información bibliográfica que ayude a fortalecer y adquirir nuevos conocimientos que sean para un bien común.
- Realizar foros de debate y reuniones vía zoom, para aclarar dudas e inquietudes.
- Mantener una participación activa y comprometida.

e. Compromisos y deberes en relación con la profesión

- Desarrollar con profesionalidad el compromiso de aplicar y actualizar continuamente las técnicas pedagógicas, mediante el uso de herramientas digitales, como parte de la responsabilidad docente de brindar una educación de calidad.
- Cumplir con el deber de planificar y ejecutar estrategias metodológicas innovadoras que optimicen el proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizando el desarrollo de competencias digitales y pedagógicas en los estudiantes.

f. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- Asumir y cumplir los deberes de promover el uso responsable y ético de las herramientas digitales en la comunidad educativa, formando estudiantes con pensamiento crítico, capaces de enfrentar los retos de la sociedad actual.
- Mantener el compromiso de contribuir al desarrollo social y educativo de la comunidad, garantizando la inclusión y el acceso equitativo a la tecnología como medio para reducir la brecha digital y fortalecer la participación activa en la transformación educativa.

4.1.6. *Elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.*

La incorporación de tecnología en el ámbito educativo presenta un potencial transformador para personalizar el aprendizaje y mejorar la calidad de la educación, hoy en día representa una herramienta esencial e imprescindible, siendo una exigencia de la vida (Martínez, 2021). Por ello, este proyecto tiene como objetivo optimizar la técnica pedagógica docente, mediante la utilización de la herramienta digital Canva, en la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío N°2, para mejorar la calidad de aprendizaje, promoviendo el uso responsable y ético en las herramientas tecnológicas.

Actualmente, se reconoce la importancia de la personalización del aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Sin embargo, lograr una personalización efectiva puede ser un desafío en un entorno con muchos alumnos y limitaciones de tiempo (Navarrete, 2024). Para ello, es indispensable que los docentes adquieran las competencias necesarias para utilizar estas herramientas de manera efectiva, integrándose en su práctica diaria de forma innovadora y ética. Por ende se va a elaborar una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje, la misma que se detalla a continuación:

4.1.6.1. Test sobre cada módulo.

Imagen 1. Test sobre cada módulo



Para evaluar los conocimientos y fomentar la reflexión se debe incluir un test final de cada módulo de una manera interactiva, clara y concisa con un determinado tiempo de entrega. Fortaleciendo la flexibilidad de horario, la comprensión del tema entre docente y estudiantes reforzando una buena comunicación en entornos virtuales.

- Al finalizar cada módulo se desarrolla un test en relación a cada tema tratado.
- Antes de realizar el test, se dará a conocer con anticipación las instrucciones para realizar esta actividad.
- Cada test contará con sus indicaciones.
- El test contará con 5 preguntas de opción múltiple, relacionadas al tema tratado.
- Cada test obtendrá la calificación del 20%.
- El tiempo límite para finalizar el test será de 45 minutos.
- Se permitirá solo un intento para realizar el test.
- Si el test no se lo realiza en el lapso de tiempo establecido, no podrá ser realizado y no podrá completar el puntaje para aprobar el curso.

4.1.6.2. Entregable al finalizar cada módulo.

Imagen 2. Entregable al finalizar cada módulo.

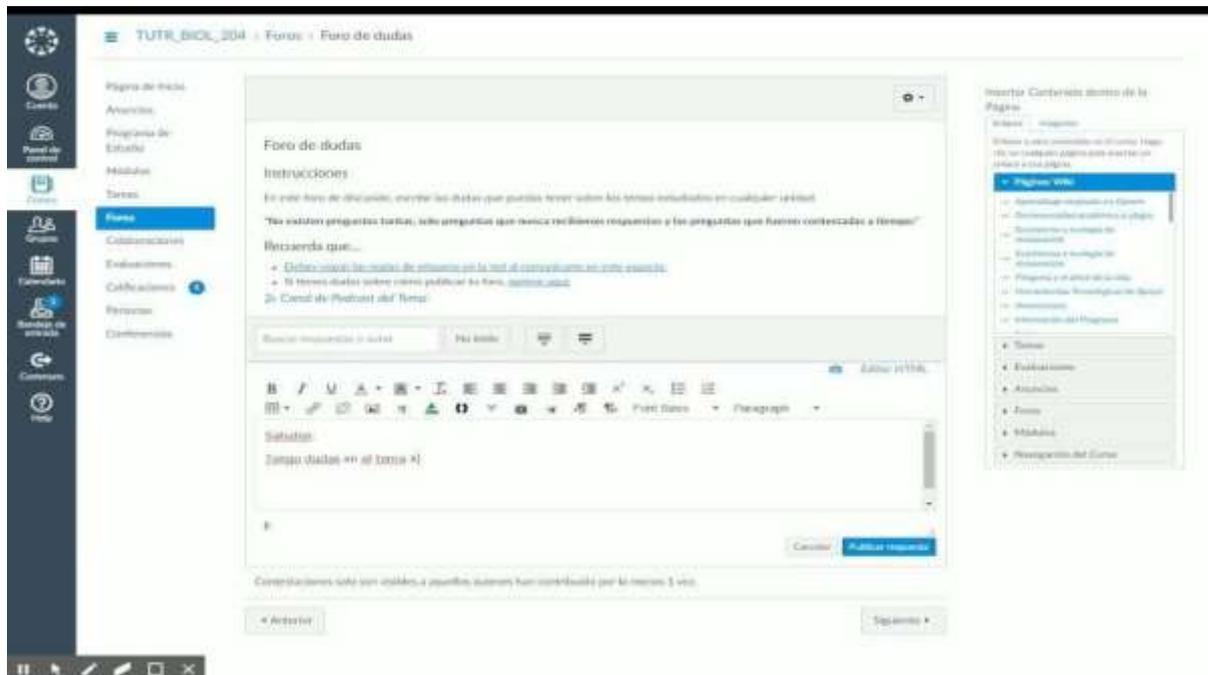


En este curso se procederá a realizar un entregable al finalizar cada módulo. El mismo será de gran utilidad para poner en práctica lo aprendido y determinar si los temas tratados han sido entendidos y tomar las debidas medidas correctivas.

- El entregable de cada módulo se habilita después de haber revisado el material compartido en la plataforma y después de haber realizado el test, caso contrario no se habilitará.
- El entregable tendrá su lapso de tiempo para la entrega, en caso de no subir en las fechas límites establecidas, no podrá subir la actividad.
- Esta actividad contará con un puntaje requerido para aprobar el módulo.
- En la plataforma se subirán las especificaciones que se deben cumplir para realizar cada entregable de cada módulo.
- Se deberá respetar los límites y tiempos establecidos.
- Se evaluará que cumpla con todo lo solicitado.

4.1.6.3. Foro de debate.

Imagen 3. Foro de debate



Un foro de debate permite la participación activa de todos los involucrados, incluyendo docentes, estudiantes y expertos en educación. Esto facilita la colaboración y el intercambio de ideas, lo que puede enriquecer la guía con perspectivas diversas.

El foro académico se desarrollará en tres días, con el objetivo de promover un ambiente de discusión crítica y constructiva, que fomente el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades de comunicación asertiva entre los alumnos y profesores. Durante el proceso, se espera que los estudiantes se involucren activamente, respondan de manera respetuosa y reflexiva, y participen en un entorno de aprendizaje colaborativo.

4.1.6.4. Estructura del foro. La evaluación de los tres foros tendrá un calor total del 60% de la calificación final del curso. Cada foro tendrá un calor individual del 20% de manera que la participación activa y el cumplimiento de las tareas en cada uno de los tres días será esencial para lograr el máximo puntaje.

- Foro Día 1: 20% de la clasificación total
- Foro Día 2: 20% de la clasificación total

- Doro Día 3: 20% de la calificación total

Día 1:

- **Pregunta del foro:** Se presentará la primera pregunta relacionada con el tema de estudio.
- **Instrucciones:** Los estudiantes deben leer la pregunta y proporcionar una respuesta detallada en un plazo determinado. Al finalizar, deberán responder al menos a tres compañeros de forma respetuosa y constructiva.
- **Condición para avanzar:** La respuesta a la pregunta inicial y las respuestas a tres compañeros son necesarias para desbloquear el segundo foro.

Día 2:

- **Pregunta del foro:** Se presentará una segunda pregunta que continuará desarrollando el tema de estudio.
- **Instrucciones:** Los estudiantes deberán responder a la nueva pregunta y luego interactuar con otros compañeros de la misma forma, respondiendo a al menos tres de ellos. Las respuestas deben ser asertivas y siempre tratar de construir sobre las ideas compartidas por los demás.
- **Condición para avanzar:** Solo se podrá acceder al tercer foro después de haber respondido a la pregunta y participado en las respuestas a tres compañeros.

Día 3:

- **Pregunta del foro:** La tercera pregunta cerrará el ciclo de la discusión, profundizando en un aspecto clave del tema.
- **Instrucciones:** Los estudiantes deben formular una reflexión final sobre el tema y responder de manera crítica y constructiva a tres compañeros, favoreciendo la aportación de nuevas ideas y perspectivas.
- **Condición para finalizar:** Se espera que todos los estudiantes hayan completado el

foro y las interacciones con sus compañeros para recibir la evaluación final.

4.1.6.5. Normas sobre uso de plataforma digital.

- El docente será notificado oportunamente, vía correo electrónico o WhatsApp, el Link para hacer ingreso a la plataforma virtual o por cualquier consulta.
- La clase contendrá videos siendo una guía de apoyo pedagógico para el docente, de manera que serán guardadas en la plataforma Canvas para su reproducción.
- Evitar distracciones como música, conversaciones u otras actividades que distraigan la atención dentro de la plataforma.
- El lenguaje utilizado (verbal o escrito) deberá ser el apropiado para los foros de debate siempre respetando las opiniones de los demás.
- El espacio digital de la clase es personal e intransferible, de manera que está prohibida su difusión.

4.2. Diseño de materiales educativos digitales

4.2.1. Contextualización

Optimizar la técnica pedagógica del docente, mediante el uso de la herramienta digital Canva, para fortalecer la técnica pedagógica, está dirigido a siete docentes del Subnivel Medio de la Escuela de Educación Básica 'Miguel Riofrío N°2', de la ciudad de Loja, Provincia de Loja, mediante modalidad virtual, la misma que se lleva a cabo mediante la LMS Canvas, en el mismo que tienen acceso al material auto instruccional, que cuenta con infografía, videos, diapositivas, actividades evaluativas, foros. El propósito es optimizar la técnica pedagógica docente, mediante la utilización de la herramienta digital Canva, con el fin de mejorar la calidad del aprendizaje, promoviendo el uso responsable y ético en las herramientas tecnológicas. Los contenidos a tratar son la estructura y registro de la herramienta canva, además como crear organizadores gráficos, diapositivas, infografía, juegos y uso de la pizarra digital en la herramienta Canva. El mismo está dividido en tres módulos, cada uno tiene una duración de una semana, con un total de tres semanas.

4.2.2. Contenidos: Conceptuales, procedimientos y actitudinales

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
1. La importancia de la innovación pedagógica.	a) Creaciones de presentaciones educativas usando Canva.	I. Valorar el uso ético y creativo de las herramientas digitales.
2. Incorporación de herramientas digitales en la educación mediante el diseño de recursos pedagógicos con Canva.	b) Diseño de infografía educativas para reforzar el aprendizaje.	II. Fomentar la responsabilidad en el manejo de entornos digitales.
3. Integración de la Inteligencia Artificial en el aula.	c) Participación activa en actividades prácticas de creación de materiales didácticos.	III. Reconocer el trabajo en equipos y la colaboración en entornos virtuales.

4.2.3. Recursos digitales educativos planteados:

Los recursos digitales educativos que acompañarán durante el proceso de intervención formativo en la capacitación de docente en el manejo de la herramienta digital:

S1: Para la *primera sesión* se apoya en videos de YouTube del tema de clase a tratar con una duración de 5 a 8 minutos cada video.

S2: Para la *segunda sesión* una infografía, elaboración de organizadores, diapositivas sobre la herramienta aprendida y su presentación.

S3: Para la *tercera sesión* una guía multimedia con las temáticas estudiadas que facilitará la adopción de nuevas estrategias pedagógicas.

Su justificación se basa en garantizar una capacitación sucesiva y estructurada, combinando recursos digitales educativos y materiales didácticos, visuales e interactivos. Esto permite el intercambio de buenas prácticas de comprensión en el manejo de las herramientas digitales, certificando que el docente mejore sus habilidades pedagógicas en la enseñanza. Para ello, se ha diseñado una intervención formativa estructurada en tres sesiones, cada una apoyada en distintos tipos de recursos digitales, facilitando captar la atención de manera visual y auditiva para potenciar la comprensión, la innovación educativa en sus prácticas de enseñanza.

Integración híbrida progresiva para complementar las técnicas pedagógicas tradicionales.

Método tradicional	Herramienta digital complementaria	Beneficio
Exposición oral	Pizarra interactiva	+40% retención
Trabajo en grupo	Padlet para colaboración remota	Mayor diversidad de ideas
Evaluación escrita	Formularios Google con feedback automático	Reducción de 50% en tiempo de corrección

Estas estrategias deben implementarse con un enfoque gradual, comenzando por pilotos en asignaturas clave y expandiéndose según resultados.

4.2.4. Preguntas de reflexión previas la guión multimedia

a. ¿Qué?

El contenido del material multimedia se enfocará en “La importancia y el uso de la herramienta Canva.” Para delimitar el contenido, se partirá de una planificación curricular donde se identificarán módulos con temáticas susceptibles mediante recursos multimedia.

Primer módulo. (creación de organizadores gráficos, diapositivas e infografías).

El propósito de este módulo es capacitar a los docentes en el uso de la herramienta Canva para elaborar materiales visuales educativos que fomenten la comprensión y el

aprendizaje significativo. Se enseñará el uso básico de plantillas, la edición de texto, la incorporación de imágenes y otros elementos gráficos, así como el diseño y personalización de recursos visuales como organizadores gráficos, presentaciones e infografías.

Se introducirán principios básicos del diseño visual educativo, como el uso del color, el contraste, la alineación, la jerarquía y la tipografía, elementos que permiten generar recursos atractivos y funcionales. Los docentes aprenderán a crear diversos tipos de organizadores gráficos, como mapas conceptuales, diagramas de Venn, cuadros comparativos y líneas de tiempo, adaptándose a diferentes niveles y asignaturas.

Además, se abordará la elaboración de presentaciones interactivas que incluyan animaciones, enlaces, transiciones y narraciones para dinamizar las clases. También se explorará el diseño de infografías educativas como herramientas de síntesis visual de contenidos complejos. Las sesiones estarán acompañadas de ejemplos prácticos y actividades individuales de creación, en las que los participantes podrán aplicar los conocimientos adquiridos a materiales concretos de su planificación diaria.

Segundo módulo. (creación de videos y pizarra digital).

En este módulo se explorarán herramientas tecnológicas para la producción de contenido audiovisual educativo, con énfasis en la creación de videos y el uso didáctico de la pizarra digital como recurso interactivo. Se abordarán aspectos clave como la elaboración de guiones pedagógicos, técnicas de narración clara y efectiva, y principios básicos de edición audiovisual.

Los docentes aprenderán a utilizar Canva como plataforma para la edición de videos educativos, integrando texto, imágenes, audio y efectos visuales de manera sencilla. También se brindarán recomendaciones para grabar videos de forma casera con buena calidad, aprovechando recursos disponibles como celulares o computadoras.

Paralelamente, se capacitará en el uso pedagógico de la pizarra digital, con el fin de promover la participación activa del estudiante durante las clases. Se enseñará a integrar herramientas como pizarras colaborativas en línea, anotaciones en tiempo real, y funciones interactivas que permiten enriquecer las estrategias de enseñanza. Este módulo permitirá que los participantes incorporen los recursos aprendidos en la planificación de actividades, evaluaciones y dinámicas que promuevan el aprendizaje activo.

Tercer módulo. (creación de juegos)

La intención de este módulo es fomentar el desarrollo de habilidades docentes mediante la creación de juegos digitales que estimulen la motivación, la participación y el pensamiento crítico de los estudiantes. Se mostrará cómo diseñar juegos educativos que no solo sean entretenidos, sino que refuercen el aprendizaje de contenidos curriculares.

Se trabajará con plataformas como Canva, Educaplay, Wordwall, Genially y otras herramientas que permiten crear juegos interactivos adaptados a distintas asignaturas y niveles educativos. Los docentes aprenderán a diseñar trivias, sopas de letras, rompecabezas, juegos de asociación, ruletas y tableros interactivos, entre otros.

Además, se discutirán los beneficios pedagógicos del juego como estrategia didáctica, destacando su valor en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. A lo largo del módulo se propondrán casos prácticos y ejercicios guiados que facilitarán la aplicación de los conceptos aprendidos en el diseño de juegos específicos para el aula, permitiendo a los docentes generar experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas.

b. ¿Para quién?

El material multimedia estará dirigido a siete docentes del Subnivel Medio de la Escuela de Educación Básica 'Miguel Riofrío N°2', de la ciudad de Loja, quienes serán los encargados de aplicar estas técnicas en el aula para innovar sus clases con sus estudiantes.

Se considera un perfil de docentes con conocimientos intermedios en tecnología con edades que oscilan entre los 30 a 50 años, motivados por conocer y mejorar sus prácticas de enseñanza a través del uso de herramientas tecnológicas.

c. ¿Para qué?

El propósito es crear el material multimedia para capacitar a los docentes en el uso efectivo de herramientas digitales (como Canva), con el fin de optimizar sus prácticas pedagógicas e integrarlas de manera eficaz en el aula. Esto facilitará la planificación, el desarrollo y la evaluación de contenidos, promoviendo clases más dinámicas, comprensivas e innovadoras, y mejorando los métodos de enseñanza al adaptarlos a los intereses y necesidades actuales de los estudiantes.

d. ¿Cómo?

Los recursos planeados a ocuparse para el diseño del material multimedia para esta capacitación serán herramientas digitales accesibles y de fácil manejo para los docentes, tales como:

- Canva (diseño de infografías educativas y presentaciones de diapositivas).
- Kahoot o Quizizz (evaluaciones).
- Powtoom (videos interactivos).
- Google Workspace o drive (documentos colaborativos, formularios, presentaciones).

Esta combinación de herramientas permitirá presentaciones animadas, videos llamativos y actividades interactivas encaminadas en mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los docentes. Se espera que estas herramientas utilizadas fomenten una transformación del aula tradicional al aula digital, y que el docente pueda utilizar estas herramientas en su entorno educativo de forma efectiva, creativa e interactiva permitiendo una enseñanza más contextualizada, visual, comprensible, flexible y participativa con sus estudiantes.

e. ¿Cuándo?

Se plantea desarrollar y aplicar el uso de estos materiales multimedia en una clase de 45 minutos de manera virtual de la siguiente manera:

- Saludo y video introductorio a la clase. (10 minutos)
- Presentación de infografía (5 minutos)
- Desarrollo del tema (10 minutos)
- Foro abierto para responder inquietudes (5 minutos)
- Espacio para test. (10 minutos)
- Cierre de clase (5 minutos)
- Entregable caso práctico (fuera de clase)

4.2.5. *Manifiesto*

Se va desarrollar clases mucho más dinámicas e interactivas con ayuda de herramientas digitales, que permitan adaptarnos a la era de la digitalización con clases mucho más activas en la que se pueda llegar de manera más fácil y comprensible a los docentes del Subnivel Medio en la Escuela "Miguel Riofrío N°2" que recibirán esta capacitación, para que puedan comprender el uso y manejo de Canva, una herramienta digital, versátil para la creación de recursos visuales y didácticos, que les permite optimizar la técnica pedagógica, facilitando la construcción de materiales atractivos y efectivos que potencien el aprendizaje de sus estudiantes. Para realizar esta capacitación, se va a utilizar las siguientes herramientas digitales que se mencionan a continuación:

Canva: Herramienta de diseño gráfico que permite crear presentaciones, infografías, pósters y otros materiales visuales. Se utiliza para diseñar recursos educativos atractivos.

Powtoon: Plataforma para crear videos animados de manera sencilla, ideal para explicar educativos atractivos.

Educaplay: Herramientas para elaborar juegos educativos interactivos como crucigramas, sopa de letras y juegos de tipo quiz.

Google drive: Utilizado como repositorio de recursos, permite el almacenamiento y organización de los materiales creados.

Banco de Imágenes libres: como **Pixabay** y **Unsplash** usados para ilustrar los materiales sin infringir derechos de autor.

La combinación de estas herramientas asegura la creación de contenidos educativos dinámicos, accesibles, visuales y reutilizables.

En conclusión, este manifiesto representa un compromiso conjunto para transformar la práctica pedagógica mediante la tecnología, utilizando Canva como herramienta clave y Canvas como plataforma de gestión, en beneficio del aprendizaje significativo y la innovación educativa en la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío N°2" de Loja.

4.2.6. Guiones Multimedia

a. Infografía

- **Título:** Canva, herramienta digital para optimizar la técnica pedagógica.
- **Descriptivo:** Se diseñará una infografía, en la misma que se dará a conocer que es Canva, sus ventajas y el uso que se le puede dar para optimizar la técnica pedagógica.
- **Base didáctica:**
 - **Objetivo:** Conocer la importancia de Canva en la optimización de la técnica pedagógica.
 - **Contenido:** Utilización de herramientas digitales, para crear contenido didáctico.
 - **Competencia:** Uso de la herramienta Canva, para crear contenido mucho más didáctico e interactivo.
 - **Criterios de evaluación:** Reconocer la importancia y modo de uso de la herramienta digital Canva.
- **Tipo de recurso o actividad:** Infografía con texto e imágenes, que ayuden a identificar la importancia y uso de la herramienta digital Canva.

- **Parametrización:** Se incluye información sobre qué es Canva sus ventajas y usos que se le puede dar, mediante textos claros y concisos acompañados de imágenes que ayuden a comprender la importancia y uso de la herramienta digital Canva.
- **Archivador:** Imágenes y textos, relacionados con el tema.
- **Enlace de la Infografía:** <https://acortar.link/VqXyiX>
- **Carpeta de los elementos utilizados para la multimedia:** <https://n9.cl/64mtu>

b. Video

- **Título:** Canva en la educación: Diseña, enseña y transforma.
- **Descriptivo:** Vídeo animado creado en Powtoon que presenta de forma clara, atractiva y educativa qué es Canva, su utilidad en el ámbito docente y cómo aprovecharlo para crear materiales visuales innovadores.
- **Base Didáctica:**
 - **Objetivo:** Comprender el valor de Canva como herramienta digital para la creación de recursos educativos.
 - **Contenido:** Aplicación de herramientas TIC en el diseño didáctico.
 - **Competencia:** Usa Canva para elaborar materiales visuales que mejoran el aprendizaje.
 - **Criterios de evaluación:** Identifica las principales funciones de Canva y plantea un posible uso educativo.
- **Tipo de recurso o actividad:** Video animado en Powtoon con texto breve, imágenes, íconos educativos y ejemplos visuales del uso de Canva.
- **Parametrización:**
 - **Texto/Narración:** Frases claras y motivadoras, acompañadas de ejemplos visuales de diseños en Canva.
 - **Feedback:** Incluir al final del video la pregunta: “¿Cómo podrías integrar Canva en tus clases para mejorar la presentación de contenidos?”
 - **Instrucciones:** Ver el video, reflexionar sobre el uso de Canva y pensar en una

aplicación concreta en tu área docente.

- **Archivador:**

- Capturas de pantalla del entorno de Canva (editor, plantillas).
- Iconografía educativa y creativa.
- Paleta de colores amigable.
- Animaciones suaves para mantener la atención.
- **Enlace del Video:** <https://www.powtoon.com/s/fcjQmFXT8w0/1/m/s>
- Carpeta de los elementos utilizados para la multimedia:
<https://n9.cl/64mtu>

c. **Diapositivas**

- **Título:** Canva: Diseña, aprende y enseña
- **Descriptivo:** Presentación en diapositivas que explica que es Canva, su importancia en el ámbito educativo y cómo utilizarlo para crear materiales didácticos visuales y atractivos.
- **Base Didáctica:**
 - **Objetivo:** Comprender la utilidad de Canva como herramienta de diseño digital en la educación.
 - **Contenido:** Herramientas digitales para el diseño de recursos educativos.
 - **Competencia:** Uso de TIC para la elaboración de materiales didácticos.
 - **Criterios de evaluación:** Identifica la funcionalidad de Canva y propone un uso educativo a través de una presentación.
- **Tipo de recurso o actividad:** Diapositivas con texto, imágenes, diseño visual atractivo, con enfoque educativo.
- **Parametrización:**
 - **Texto:** Breves explicaciones claras en cada diapositiva.
 - **Feedback:** Se puede incluir una pregunta final en la presentación: ¿Cómo

aplicarías Canva en tu área de enseñanza?

- **Instrucciones:** Avanza en orden las diapositivas, reflexiona sobre el uso de Canva y toma ideas para tu propia práctica docente.
- **Archivador:**
- Imágenes del entorno de Canva.
 - Iconografía digital y educativa.
 - Paleta de colores coherentes.
 - Tipografías claras y profesionales.
 - **Enlace del Video:** <https://www.powtoon.com/s/fcjQmFXT8w0/1/m/s>
 - Carpeta de los elementos utilizados para la multimedia:
<https://n9.cl/64mtu>
- **Enlaces al material**
- **Infografía:** <https://acortar.link/VqXyiX>
 - **Video:** <https://www.powtoon.com/s/fcjQmFXT8w0/1/m/s>
 - **Diapositivas:** <https://acortar.link/OMZxVI>
 - **Carpeta de los elementos utilizados para la multimedia:** <https://n9.cl/64mtu>

4.2.7. Uso de la plataforma IsEazy

a. Título del proyecto:

Optimización de la Técnica Pedagógica a través del Uso de Herramientas Digitales en el Subnivel Medio de la Escuela de Educación Básica 'Miguel Riofrío N°2'.

b. Objetivos Objetivo General

Incorporar todos los contenidos desarrollados sobre la herramienta digital Canva en un documento SCORM, utilizando una herramienta completa, sencilla y de uso gratuito, para que los docentes del Subnivel Medio de la Escuela de Educación Básica 'Miguel Riofrío N°2, puedan optimizar la técnica pedagógica, mediante la utilización de Canva.

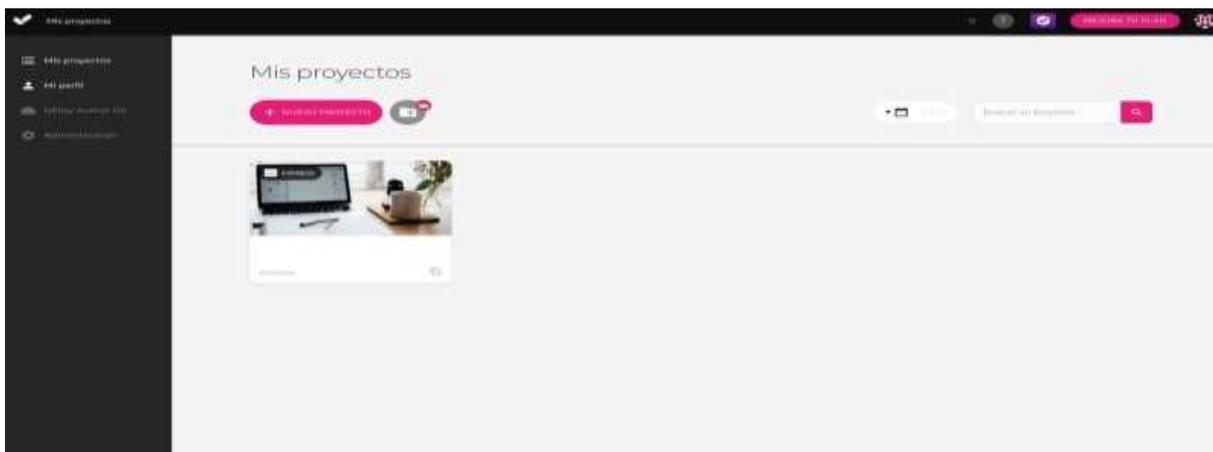
c. Objetivos Específicos

- Incorporar el uso de la plataforma IsEazy de una manera amigable y comprensible para el mejoramiento y comprensión del uso de la herramienta Canva, para ser utilizado en entornos virtuales de aprendizaje de manera más dinámica.
- Recopilar los recursos audiovisuales, utilizando las distintas herramientas virtuales para expresar y compartir los aprendizajes en diversos formatos y contextos académicos.

d. Proceso

- Como primer paso creamos para el efecto de uso de la plataforma IsEazy versión gratuita una cuenta donde se registró los datos del usuario para poder dar uso a la herramienta.

Imagen 4. Plataforma para crear el efecto



- Seguidamente se visualiza lo dinámico de la herramienta y se procedió a escoger una temática mediante el uso de las diversas plantillas que ofrece la plataforma.
- Se añadió además todos los recursos audio visuales anteriormente desarrollados y escogidos para la mejor comprensión del contenido:
 - Infografía
 - Poster
 - Pizarra Digital
 - Videos

- Collage
- Juego interactivo



- Finalizamos con la elaboración de una evaluación final sobre el uso y la comprensión de la plataforma compuesta por 5 preguntas de opción múltiple, diseñadas en la plataforma Iseazy



e. Enlace del material

<https://n9.cl/fwrjf>

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

4.3.1. Componentes que intervienen en el proceso educativo

Los participantes serán los docentes del subnivel medio de la escuela Miguel Riofrío N°2 con el tema sobre el uso, manejo y beneficios de la herramienta Canvas que se desarrollará de manera asíncrona. Los docentes que impartirán este curso son los maestrantes de la Universidad Internacional del Ecuador, de la Maestría en Educación, mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC. La formación se llevará a cabo mediante la LMS Canvas, en donde se facilitará la guía multimedia Canvas.

4.3.2. Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta

Esta es una capacitación educativa dirigida para los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío N°2” que se llevará a cabo mediante sesiones asíncronas en la que se les enseñara como hacer uso de la herramienta Canva y a su vez se

les facilitará una guía multimedia en Canvas, para difundirla a los mismos y facilitar el acceso a la herramienta tecnológica y de esta manera van adquirir los conocimientos necesarios para hacer uso de esta herramienta en el proceso educativo.

4.3.3. Actividades

Cada semana, los docentes deberán visualizar un recurso previo sobre el uso de la plataforma Canvas. Además, completarán un formulario en el que podrán dejar sus preguntas, las cuales se abordarán en la sesión siguiente junto con un nuevo recurso explicativo en video.

Después de tres semanas, los docentes deberán elaborar un producto de su elección, como una presentación, un cuestionario interactivo o una infografía, el cual representará el 70% de la calificación.

Finalmente, deberán responder un formulario evaluativo, que constituirá el 30% de la calificación.

4.3.4. Usos del entorno

Se compartirán materiales formativos en la plataforma Canvas, garantizando que los docentes tengan acceso a contenidos actualizados y relevantes para su práctica pedagógica. Además, se fomentará el trabajo colaborativo entre docentes, permitiendo la creación conjunta de materiales didácticos y el intercambio de buenas prácticas, además se solventaron y aclararon dudas para mejorar sus habilidades.

Se dará el seguimiento respectivo y acompañamiento a los docentes para asegurar una navegación eficiente.

4.3.5. Recursos de apoyo:

a. Metodológicos

Se ejecutará las sesiones asincrónicas en la que se les explicara sobre la metodología que se va a llevar a cabo durante la capacitación.

b. Documentales

Se proporcionará una guía multimedia sobre el uso de Canva, la misma que facilitará la adopción de nuevas estrategias pedagógicas, para la incorporación de herramientas digitales en la enseñanza.

c. Informativos

Se difundirá la guía a través de la LMS Canvas, asegurando su acceso a los docentes donde les permita un acceso rápido y sencillo a los materiales, facilitando su consulta en cualquier momento.

d. Relacionales

Se desarrollará la creación de una comunidad virtual de docentes para compartir experiencias, resolver dudas y mejorar su dominio de las herramientas digitales.

4.3.6. Plan de clases

- Duración: 3 meses
- Modalidad: Educación Virtual
- Plataforma: Canvas

La capacitación tendrá una duración de tres módulos, que serán en tres meses. Durante las dos primeras semanas de cada mes se presentarán los contenidos de clase, y en la tercera semana se aplicará un test. Para su respectiva aplicación se llevará en la siguiente LMS que es Canvas.

La plataforma Canvas presentará los siguientes ítems.

a. Video de presentación

Como parte principal se brindará un video de bienvenida dando a conocer quienes estarán a cargo de la capacitación del uso de la herramienta digital Canva y a su vez los temas de abordaje. (Para la creación del video se utilizará la herramienta Canva).

b. Presentación de participantes

Cada participante realizará una breve presentación en la que compartirá su nombre, profesión, edad y aspiraciones en esta capacitación. Para ello, deberán acceder al formulario de Google a través del enlace disponible en la sección de material de Canvas.

c. Tabla de contenido.

La presentación se realizará de manera escrita en el formulario de Google, para que los participantes completen los datos.

Descripción de la estructura para los tres módulos de capacitación:

d. Video introductorio

Video de bienvenida y un breve resumen sobre la importancia del uso de la herramienta tecnológica Canva. (Para la creación de los videos se utilizará la herramienta Canva).

- Primer módulo. (creación de organizadores gráficos, diapositivas e infografías)
- Segundo módulo. (creación de videos y pizarra digital)
- Tercer módulo. (creación de juegos)

e. Video para el inicio del módulo.

- Video explicativo sobre la herramienta tecnológica Canva sobre su acceso y estructura. (Herramienta Canva).

f. Presentación en diapositivas

- Indicaciones o pasos para realizar cada una de las actividades iniciales.

(Herramienta Canva).

g. Videos

- Videos de powtoon del uso del Canva. (enlaces de youtube)

h. Infografías

- Infografía del uso del Canva (Herramienta Canva).

i. Test interactivo

- Quiz interactivo sobre lo aprendido. (Herramienta Canva).

j. Entregable caso práctico por módulo

- Realizar un producto final de las actividades por módulo en Canva y generar el link para su visualización.

k. Foro abierto

- Se llevará a cabo un debate para resolver dudas y compartir los aprendizajes.

4.3.7. Herramientas Digitales del docente

a. Educaplay

Es una plataforma en línea que permite crear y compartir actividades educativas interactivas. Su objetivo es facilitar el aprendizaje mediante juegos y ejercicios dinámicos. Entre sus principales características, ofrece actividades como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, relacionar columnas y mapas interactivos.

Se utiliza en entornos educativos para reforzar contenidos, evaluar conocimientos y motivar a los estudiantes a través de metodologías lúdicas. Los docentes pueden personalizar las actividades según las necesidades de sus alumnos y realizar un seguimiento de su progreso.

b. Genially

Es una herramienta en línea que se utiliza para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida, permite crear presentaciones, infografías, videos, cuestionarios, encuestas, postales, micrositos, catálogos, guías o gráficos. Además, es

versátil, permite trabajar en la nube, es una herramienta de fácil adaptación y manejo, tiene gran variedad de plantillas gratuitas para trabajar. Ofreciendo así una potente solución para enriquecer los materiales educativos destinados a los estudiantes, permitiendo el trabajo conjunto entre estudiantes y docentes.

c. Wordwall

Wordwall es una herramienta digital que permite crear y editar actividades educativas. Permite desarrollar a los docentes juegos interactivos en clase, que pueden ser utilizados en formato digital o impreso. Además, los juegos pueden ser multijugador, promoviendo la participación simultánea de varios estudiantes desde diferentes dispositivos. Los usuarios pueden crear las actividades desde plantillas ya prediseñadas y adaptarlas según su planificación. La utilización de esta herramienta es la manera más fácil de crear tus propios recursos didácticos y actividades personalizadas para tu aula.

d. Interacty

Interacty se destaca como una herramienta poderosa para la creación de contenido interactivo. Con su variedad de plantillas, editor visual intuitivo, y capacidades analíticas, ofrece a los creadores de contenido una solución completa para diseñar experiencias interactivas que capturan y retienen la atención del público.

e. Screencast

Genera videotutoriales, permite grabar la pantalla de un dispositivo electrónico, como un teléfono o una computadora, para compartirla como un video. También se le conoce como videografía o grabación de pantalla.

4.3.8. Estructura del curso

a. Video de presentación

Como parte principal se brindará un video de bienvenida dando a conocer quienes estarán a cargo de la capacitación del uso de la herramienta digital Canva y a su vez los temas de abordaje. (Se utilizará la herramienta Canva)

b. Presentación de participantes

Cada participante realizará una breve presentación en la que compartirá su nombre, profesión, edad y aspiraciones en esta capacitación. Para ello, deberán acceder al formulario de Google a través del enlace disponible en la sección de material de Classroom.

c. Tabla de contenido.

La presentación se realizará de manera escrita en el formulario de Google, para que los participantes completen los datos.

4.3.9. Descripción de la estructura para los tres módulos de capacitación:

- Video introductorio
- Video de bienvenida y un breve resumen sobre la importancia del uso de la herramienta tecnológica Canva. (Se utilizará la herramienta Canva).

a. Primer módulo.

- Tema: Creación de organizadores gráficos, diapositivas e infografías en la herramienta Canva.
- Video explicativo sobre la herramienta tecnológica Canva sobre su acceso y estructura. (Herramienta Powtoon)
- Video de youtube sobre la creación de organizadores gráficos, diapositivas e infografías en la herramienta Canva. (Link de youtube)
- Presentación en diapositivas sobre cómo crear organizadores gráficos, diapositivas e infografías en la herramienta Canva. (Herramienta Canva)
- Test interactivo, sobre lo aprendido. (Educaplay)
- Entrega-ble caso práctico por módulo: Realizar una Diapositiva sobre un tema específico en Canva y generar el link para su visualización.

- Foro abierto. Para alguna duda o inquietud de la clase.

b. Segundo módulo.

- Tema: Creación de videos y pizarra digital en la herramienta Canva.
- Videos: Videos de YouTube de cómo crear un video y una pizarra digital en la herramienta Canva. (enlaces)
- Presentación en diapositivas sobre cómo crear vídeos y una pizarra digital en Canva. (Herramienta Canva)
- Infografía: Infografía sobre el segundo módulo. (Herramienta Canva) Test interactivo: Quiz interactivo sobre lo aprendido. (Educaplay)
- Entregable caso práctico por módulo: Realizar un video en Canva y generar el link para su visualización.

c. Tercer Módulo

- Tema: Creación de juegos en la herramienta Canva.
- Video explicativo sobre la creación de juegos en la herramienta Canva. (Herramienta Canva)
- Presentación en diapositivas sobre cómo crear juegos en la herramienta Canva. (Herramienta Canva)
- Infografías: Infografía sobre el tercer módulo. (Herramienta Canva)
- Test interactivo, sobre lo aprendido. (Educaplay)
- Entregable caso práctico por módulo: Crear un juego en Canva y generar el link para su visualización.
- Foro abierto

5. Conclusiones

- A través de la revisión de la literatura, se constata que la aplicación de tecnologías potencia la enseñanza en los docentes, permitiendo brindar clases interactivas y motivando a su alumnado en su aprendizaje. Por ende, se identificaron múltiples herramientas digitales que contienen potencial educativo, entre las cuales se resalta a Canva por su versatilidad, accesibilidad y sobre todo facilidad de uso para cada uno de sus usuarios. Así mismo, se evidencia la necesidad de un buen uso ético y responsable considerando la privacidad y diversidad de cada beneficiario.
- La creación de la guía multimedia proporciona información sintetizada y clara sobre el uso de Canva, con su estructura didáctica y visualmente atractiva. Este recurso representa la respuesta de la necesidad de herramientas prácticas que guíen y apoyen a los docentes en el uso o creación de materiales digitales, direccionados a la práctica de metodología activa.
- La integración de la guía en la plataforma Canvas asegura un manejo correcto al acceso de los diferentes recursos que proporciona Canva, fomentando un entorno de aprendizaje autónomo y flexible para el desarrollo de cada módulo, impulsando el uso y la versatilidad de la TIC como un pilar fundamental para el crecimiento profesional.
- La investigación realizada, indica que Canva al ser implementada de manera atractiva y estratégica junto a una guía contextualizada, es una herramienta digital eficiente para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuyendo a una transformación significativa en el desarrollo formativo. La presente investigación confirma que la integración de recursos multimedia fortalece la calidad educativa y responde a las diferentes necesidades educativas.

6. Recomendaciones

- Fomentar programas de formación continua sobre el uso de herramientas digitales abarcando plataformas y recursos que puedan dinamizar y diversificar las estrategias docentes.
- Incluir espacios de integración de LMS en la planificación institucional para espacios colaborativos donde se pueda compartir experiencias, recursos y buenas prácticas en el uso de tecnologías educativas.
- Evaluar periódicamente el impacto que genera el uso de las herramientas digitales en la práctica docente para conocer las mejoras que se pueda realizar en el campo profesional, para brindar una buena práctica docente.

7. Referencias Bibliográficas

- Bates, T. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning* (2nd ed.). Tony Bates Associates Ltd. <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>
- Berrocal, H. A., & Aravena, D. M. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5). Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/848/1147>
- Bringas, E. C. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*. Obtenido de https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html?utm_source=rss#vcite
- Galiana, P., Pator, M., & Rodes, F. (2024). Código ético y de buenas prácticas del Instituto de Medicina Legal y Ciencias Forenses de Alicante. *Gac. int. cienc. forense* (53). Obtenido de <https://roderic.uv.es/items/ed02029e-5ce1-43a3-9939-cf1887c3f3ad>
- INÉSEM. (2025). Importancia de las herramientas digitales en la educación. Obtenido de <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/herramientas-digitales-educativas/>
- Martínez, J. C. (2021). Optimización del Rendimiento Académico a través de la Participación de Padres Mediante TIC. *Revista Boaciencia*, 1(1), 92. Obtenido de <https://boaciencia.org/index.php/saludyambiente/article/view/172/236>
- Ministerio de Educación. (2025). Reducción de la brecha digital en el Sistema Nacional de Educación. <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2023/02/PROYNDNTE.pdf>
- Morocho, M. J. (2024). *Juegos de roles en el desarrollo de competencias comunicacionales en estudiantes de sexto "A", Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío"*.

Universidad Nacional de Loja, Loja. Obtenido de: <https://dspace.unl.edu.ec/server/api/core/bitstreams/d7df16ea4d3a48cca9bed57092e7d50f/content>

Navarrete, J. R. (2024). Estrategias didácticas virtuales y su importancia en el aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*. Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882024000100516

Paguay, et al. (septiembre de 2024). La ética en el uso de la inteligencia artificial en los procesos educativos. *Retos de la Ciencia*, 1. Obtenido de <https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/530/733>

Proaño Arteaga, G. L., De la Peña Consuegra, G., & Alcívar Moreira, G. I. (2023). *Herramientas Digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión*. Universidad Técnica De Manabí, Portoviejo. Obtenido de <https://www.investigarmgr.com/ojs/index.php/mgr/article/view/553/2223>

Quilca Cualchi, J. E., Vaca Espin, G. A., Boderó Arizaga, L. d., & Yáñez Cando, X. O. (Junio de 2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8. Obtenido de <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/2990/7838>

Rubio, J. E. (2023). *El software educativo PREZI y su influencia en el desarrollo de las capacidades del área de educación para el trabajo en los estudiantes del 5to de secundaria de la Institución Educativa "Santa Ana-San Francisco de Asís", Sánchez Carrión-Huamachuco, 202*. Universidad de San Martín de Porres., Lima-Perú. Obtenido de https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/11439/esquivel_rj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sinaluisa, F. F. (2024). El uso de la inteligencia artificial en las habilidades pedagógicas de los docentes del subnivel de Educación Básica Media. *Universidad Nacional de*

Chimborazo Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnológicas,
Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14150>

Torres-Torres, O. L. (2024). Evaluación de Genially como herramienta didáctica en la práctica docente de la educación a distancia. *Journal of Economic and Social Science Research / Vol. 04/ Núm.01/ www.economicsocialresearch.com* Pág. 1 de 18 *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(1). Obtenido de <https://economicsocialresearch.com/index.php/home/article/view/82/296>

Vinueza, G. (2020). Genially: Convirtiendo tus ideas en experiencias. *Revista para el aula*. Obtenido de <https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2021-01/pea-036-018.p>