

**Factores que afectan la fidelización de clientes en comercios minoristas del Cantón Latacunga****Factors that affect customer loyalty in retail businesses in the Latacunga Canton**

Lcdo. Jorge Luis Molina Lema, Mgs., Lcda. Cynthia Marjorie Morales Delgado & Mgs. Vivian Coromoto Rojas Ceballos, PhD.

**DIMENSIÓN CIENTÍFICA**

Enero - junio, V°7 - N°1; 2026

**Recibido:** 21-01-2026

**Aceptado:** 24-01-2026

**Publicado:** 28-01-2026

**PAIS**

- Ecuador, Milagro
- Ecuador, Milagro
- Ecuador, Milagro

**INSTITUCION**

- Universidad Estatal de Milagro
- Universidad Estatal de Milagro
- Universidad Estatal de Milagro

**CORREO:**

- ✉ [jmolinal11@unemi.edu.ec](mailto:jmolinal11@unemi.edu.ec)
- ✉ [cmoralesd4@unemi.edu.ec](mailto:cmoralesd4@unemi.edu.ec)
- ✉ [vrojasc@unemi.edu.ec](mailto:vrojasc@unemi.edu.ec)

**ORCID:**

- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-9828-1589>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0009-1579-3430>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-0885-0857>

**FORMATO DE CITA APA.**

Molina, J., Morales, C. & Rojas, V. (2026). Capacitación docente sobre las herramientas digitales innovadoras aplicables en la Educación Superior. *Revista G-ner@ndo*, V°7 (N°1). Pág. 947 – 994.

**Resumen**

Las herramientas digitales innovadoras agrupan una serie de aplicaciones online que permiten personalizar el proceso educativo y propiciar un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor. Objetivo: Diseñar un plan de capacitación docente sobre las herramientas digitales innovadoras mediante sesiones de aprendizaje prácticas que contribuyan al fortalecimiento de su uso en la educación superior. Metodología: La investigación es de tipo descriptiva, no experimental y bibliográfica documental, abordada bajo un enfoque mixto, con la participación de 63 estudiantes, 10 docentes y 3 autoridades, a quienes se les aplicó un test de motivación, una encuesta y una entrevista. Resultados: La mayor parte de estudiantes perciben su formación académica como un proceso cansado, tedioso y hasta cierto aburrido, lo cual ha repercutido en su rendimiento académico y bajo nivel de motivación. Los catedráticos en su mayoría refieren desconocer o no haber utilizado estas herramientas en su praxis pedagógica, sin embargo, reconocen su importancia en el proceso educativo. Las autoridades afirman que una capacitación sobre el uso de las herramientas digitales innovadoras, es una imperiosa necesidad que debe ser resuelta con el apoyo conjunto de todo el profesorado. Conclusión: El plan de capacitación propuesto es viable de implementar, por cuanto, contempla un vasto contenido informativo y una serie de asignaciones prácticas que les permitirán a los participantes adquirir las competencias digitales necesarias para innovar el proceso de enseñanza y garantizar un modelo educativo más interactivo y personalizado.

**Palabras clave:** Capacitación docente; Herramientas digitales innovadoras; Bubbl; Canva; Padlet; Educaplay.

**Abstract**

Innovative digital tools encompass a range of online applications that allow for personalized learning and foster a more dynamic and enriching learning environment. Objective: To design a teacher training plan on innovative digital tools through practical learning sessions that contribute to strengthening their use in higher education. Methodology: This descriptive, non-experimental, and documentary research study employed a mixed-methods approach. Participants included 63 students, 10 teachers, and 3 administrators, who completed a motivation test, a survey, and an interview. Results: Most students perceive their academic training as a tiring, tedious, and even somewhat boring process, which has negatively impacted their academic performance and resulted in low motivation. The majority of professors reported being unfamiliar with or having never used these tools in their teaching practice; however, they acknowledged their importance in the educational process. Authorities state that training on the use of innovative digital tools is an urgent need that must be addressed with the joint support of all teachers. Conclusion: The proposed training plan is feasible to implement, as it includes extensive information and a series of practical assignments that will allow participants to acquire the necessary digital skills to innovate the teaching process and ensure a more interactive and personalized educational model.

**Keywords:** Teacher training; Innovative digital tools; Bubbl; Canva; Padlet; Educaplay.

## Introducción

En la actualidad la educación superior o universitaria tiene la ardua tarea de promover la formación de profesionales en distintos ámbitos que contribuyan al desarrollo socioeconómico de un país. Esto implica que los estudiantes participen de un proceso de enseñanza dinámico y enriquecedor, donde se fomente la investigación, la innovación, el pensamiento crítico reflexivo y otras habilidades que favorezcan su inserción laboral, la difusión de su identidad cultural, el apoyo a la ciencia y la tecnología, la sostenibilidad ambiental y la satisfacción de las necesidades básicas inherentes al bienestar integral del ser humano (Moreno et al., 2024).

En este sentido, como lo menciona Cortijo Ruiz et al. (2023), se espera que la educación superior logre formar profesionales libres, competentes y consientes de la realidad que los rodea, con un dominio sólido de su disciplina y las competencias o destrezas que faciliten el trabajo en equipo, las relaciones interpersonales, la resolución de situaciones problemáticas y el pensar de manera crítica o debidamente sustentada. Bajo esta premisa, el personal docente a cargo de dicha formación académica profesional es el responsable de promover el uso de nuevas herramientas o recursos que propicien un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor, donde asuman un rol protagónico y puedan concretar los objetivos pretendidos en un programa educativo (Martínez Gómez y Letor Mena, 2022).

De acuerdo con Moran Borja et al. (2021), entre las opciones que se puede considerar en la actual transformación digital que afronta la humanidad, se encuentra precisamente las herramientas digitales innovadoras, que son un conjunto de recursos propiciados por el avance de la tecnología en el ámbito educativo, las cuales se enfocan en la creación y presentación de contenido interactivo y llamativo, plataformas virtuales que

---

facilitan la interacción en línea sincrónica y asincrónica, las aplicaciones de gamificación que dinamicen la experiencia del educando y otras tecnologías que generen escenarios de enseñanza más inmersivos.

Estas herramientas como lo indica Merchán Naranjo (2021), agrupan una serie de aplicaciones informáticas que permiten personalizar el proceso de enseñanza aprendizaje acorde con las necesidades de los estudiantes y los objetivos que se pretenden concretar a largo y/o corto plazo; además, estos recursos tecnológicos son propicios para fortalecer procesos mentales como la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico reflexivo de los educandos, lo cual facilita la comprensión de los contenidos abordados en cada asignatura y mejora su desenvolverse a nivel académico, social y laboral.

Heredia Hinojosa (2023) sostiene que tras la pandemia del COVID 19, el uso de las herramientas digitales innovadoras ha crecido de forma exponencial en la educación, un hecho que ha derivado en una profunda transformación de la educación superior, por cuanto, no solo se enfocan en modernizar la manera de transmitir los esquemas cognitivos, al contrario, el permanente avance de dichos recursos tecnológicos propiciaron una serie de oportunidades para obtener una mejora significativa en la accesibilidad, la calidad, la equidad y la personalización del proceso de enseñanza aprendizaje.

Hoy en día alrededor del 70% de instituciones de educación superior de todo el mundo, han decidido implementar una serie de iniciativas enfocadas en promover la transformación digital de sus programas educativos y la manera en que sean abordados; de igual manera, 7 de cada 10 universidades integraron alguna oferta académica en la que los estudiantes puedan participar en línea (Lindner, 2025). Al respecto, el informe de Fernández Cerero et al. (2024), refiere que 6 de cada 10 docentes universitarios utilizan regularmente estos recursos digitales en su praxis pedagógica; así mismo,

---

aproximadamente el 60% de estudiantes acceden a sus contenidos académicos por medio de algún dispositivo móvil con conectividad a internet.

Sin embargo, como lo refiere el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2024), la implementación de estas herramientas se ha visto seriamente limitada por aspectos como la carencia de infraestructura tecnológica y la deficiente o nula conectividad a internet, es decir, una significativa brecha digital existente en cada nación alrededor del mundo, sobre todo en aquellas localidades con carencias económicas y de difícil acceso geográfico. Esta realidad dificulta la personalización del proceso de enseñanza y propicia escenarios de aprendizaje tradicionalistas y carentes de motivación, donde el educando asume un rol pasivo y se limita únicamente a memorizar y repetir la información impartida por el docente.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2023), se estima que 8 de cada 10 instituciones de educación superior de América Latina, han promovido un sin número de políticas institucionales que potenciarán la conectividad a internet en toda su infraestructura y la integración de las herramientas online en la planificación del personal docente. Esto como lo refiere Granda (2025), abrió las puertas para que el 85% de instituciones hayan integrado distintas herramientas digitales con la finalidad de innovar la gestión del proceso educativo y propiciar nuevos entornos de enseñanza enfocados en fomentar la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico de los educandos.

En Ecuador se estima que 9 de cada 10 instituciones de educación superior han implementado alguna herramienta digital que permitieron innovar la forma en que se ofertan sus programas educativos y obtener mejores experiencias de aprendizaje para los estudiantes (Medina González et al., 2025). Según lo expuesto por Quiñonez Mina et al.

---

(2023), la mayor parte de docentes integran este conjunto de herramientas innovadoras de forma frecuente en su diario desenvolver, por cuanto, reúnen las características necesarias para optimizar la comunicación interpersonal, fomentar la investigación científica, fortalecer la creatividad, el pensamiento crítico y un desenvolver autónomo del educando, sin embargo, el uso efectivo de estos recursos digitales depende de manera directa, de la infraestructura tecnológica institucional y una capacitación permanente de los catedráticos encargados de la formación académica de los educandos.

Según el informe desarrollado por el Banco Interamericano de Desarrollo [BID] (2021), se estima que luego del COVID 19, apenas 1 de cada 4 docentes universitarios de la región de América Latina, recibieron algún tipo de instrucción o capacitación profesional que les permitiera adquirir las habilidades necesarias para utilizar estas herramientas e implementarlas en su praxis pedagógica. En Ecuador sucedió algo similar como lo sostiene Baidal Alvarado y Vega Monserrate (2025), únicamente el 45% de profesores que laboran en la educación superior, afirmaron haber recibido algún tipo de adiestramiento relacionado con el manejo de dichos recursos tecnológicos, dejando entrever una disparidad significativa en la formación de los catedráticos, lo que se convierte en una debilidad que les impide adaptarse a las crecientes demandas de la educación digital y los cambios metodológicos que se requiere dentro y/o fuera del salón de clases.

Ante esta realidad, la mayoría de instituciones de educación superior del Ecuador, han implementado una serie de políticas institucionales enfocadas en reducir la brecha tecnológica y fortalecer el uso de las herramientas digitales innovadoras, con la finalidad de personalizar el proceso de enseñanza y garantizar una formación académica de calidad, integradora e innovadora; sin embargo, resulta imperioso realizar un cambio integral en la organización de dichos establecimientos y enfocarse en promover una permanente capacitación del personal docente, por cuanto, esto aumentará las posibilidades de

---

propiciar escenarios de enseñanza más dinámicos, motivadores y personalizados (Arequipa Sagñay et al., 2025).

Si bien estas herramientas son claves en la educación superior, su uso se ha visto seriamente condicionado por aspectos relacionados con la significativa brecha digital que afrontan algunas instituciones educativas del país, caracterizado precisamente por la carencia de infraestructura tecnológica, el limitado servicio de internet y la falta de capacitación del personal docente. Esta situación como lo indica Morales Veliz et al. (2025), ha hecho que muchos estudiantes perciban su formación universitaria, como un proceso tedioso, cansado y poco motivador, resultado de una metodología tradicionalista, donde prevalecen actividades que fomentan la memorización y la repetición mecánica.

Ahora bien, luego de haber mantenido un breve diálogo informal con algunos docentes de la institución de educación superior donde se abordó la presente investigación, se pudo determinar que la mayoría de los catedráticos que laboran con el primer ciclo de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial, evidencian un bajo dominio y hasta cierto desconocimiento de las herramientas digitales innovadoras que pudieran ser integradas en su praxis pedagógica, lo cual limita su uso y expone al estudiante universitario a escenarios de enseñanza tediosos y carentes de motivación.

Esta situación deja entrever la imperiosa necesidad de capacitar al personal docente en aspectos relacionados con el manejo de las herramientas digitales innovadoras y con ello fortalecer su uso dentro y fuera de la institución educativa, por cuanto, representan una oportunidad para promover escenarios de enseñanza más dinámicos y enriquecedores, donde se fomente una enseñanza de calidad, integradora, incluyente y sumamente innovadora, contribuyendo en la formación de profesionales competentes, críticos y conscientes de la realidad en la que se desenvuelven.

---

Además, el dominio de estas herramientas puede ayudar a garantizar la continuidad normal del proceso educativo, sobre todo frente a sucesos inesperados que impidan asistir de forma presencial a una institución educativa, tal como sucedió con el COVID 19 o la crisis penitenciaria que atravesó el Ecuador. Atendiendo todos estos antecedentes surgió la siguiente pregunta de investigación: “¿Cómo fortalecer el uso de las herramientas digitales innovadoras en los docentes de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial del Instituto de Educación Superior de la provincia de Cañar-Ecuador?”

Por su parte, el objetivo general consistió en: Diseñar un plan de capacitación docente sobre las herramientas digitales innovadoras mediante sesiones de aprendizaje prácticas que contribuyan al fortalecimiento de su uso dentro de la praxis pedagógica de los catedráticos de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial.

En tanto que los objetivos específicos fueron los siguientes: Fundamentar teóricamente la temática planteada en la investigación; Analizar la percepción de los docentes del primer ciclo de la de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial sobre el uso de las herramientas digitales innovadoras; Conocer la percepción de los estudiantes del primer ciclo de la de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial sobre la metodología implementada por los docentes; Determinar el nivel de motivación de los estudiantes del primer ciclo de la de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial en el abordaje de su proceso de aprendizaje; Plantear una propuesta viable de implementación en el contexto de la educación superior.

---

## **Métodos y Materiales**

### **Tipo de investigación**

La presente investigación es de tipo descriptiva, por cuanto, permitió describir de manera breve y concisa una serie de aspectos relacionados con la percepción que tiene la población que participó en el trabajo investigativo, sobre el uso de las herramientas digitales innovadoras en su diario desenvolver dentro y/o fuera del salón de clases. Estos detalles servirán de base para comprender la realidad del contexto donde se ejecuta el estudio y tomar las decisiones oportunas al momento de diseñar la propuesta de solución.

De igual manera, la investigación es no experimental, por cuanto, no se contempló el desarrollo de ningún experimento donde el investigador hubiera podido manipular los datos para obtener cierta respuesta esperada. La validación de la propuesta de solución diseñada, se realizó a través de una consulta a ciertos especialistas en dicho ámbito de acción, quienes tuvieron la libertad de exponer su perspectiva personal sobre el contenido y emitir las posibles recomendaciones, sin recibir injerencia alguna por parte de los autores del estudio.

Así mismo, la investigación es bibliográfica documental, puesto que se consideró una serie de fuentes de información para respaldar o sustentar la temática planteada, es decir, estudios debidamente validados y publicados en bases de datos científicas en un tiempo no mayor a los últimos cinco años.

Por último, la investigación también es de campo, por cuanto, la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, tuvo lugar de manera directa en el contexto donde se desenvuelven habitualmente la población considerada en el estudio, es decir, las aulas

---



del primer ciclo de la de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial del Instituto de Educación Superior XYZ.

#### Diseño y enfoque de investigación

La investigación tiene un diseño descriptivo, por cuanto, se procedió a detallar y analizar minuciosamente los aspectos relacionados con el nivel de conocimiento, frecuencia de uso, la importancia, el grado de motivación estudiantil y otras características que evidencie la población en estudio sobre las herramientas digitales innovadoras. Este procedimiento permitió describir tal cual la realidad en la que se pone de manifiesto la problemática abordada, sin recibir injerencia alguna por parte de los investigadores.

De igual manera, la investigación fue abordada bajo un enfoque mixto, porque se contempló el análisis minucioso de distintos datos cuantificables y no cuantificables, los cuales fueron obtenidos con la aplicación de los instrumentos de recolección respectivos.

#### Población y muestra

En el desarrollo de la presente investigación participaron las siguientes unidades de observación: los docentes, autoridades y estudiantes del primer ciclo de la de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial del Instituto de Educación Superior XYZ.

**Tabla 1.** *Población que participó del estudio*

Unidades de observación	#	%
Estudiantes del primer ciclo A	35	46%
Estudiantes del primer ciclo B	28	37%
Docentes – Catedráticos	10	13%
Autoridades	3	4%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Elaboración propia (2025)

Se consideró a los jóvenes estudiantes del primer ciclo A y B de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial del Instituto de Educación Superior XYZ.

De igual manera, participaron los catedráticos encargados de la formación académica de dichos educandos en cada uno de los paralelos antes referidos; y como autoridades se consideró al decano de la facultad, el coordinador académico y director de la carrera.

Considerando la naturaleza de la investigación, la muestra de la presente investigación, fue la totalidad de la población antes mencionada. El tipo de muestreo fue probabilístico aleatorio, lo que implica que todas las unidades de observación tuvieron la misma posibilidad de participar en el estudio.

#### Técnicas e instrumentos de recolección

Las técnicas empíricas utilizadas en la presente investigación fueron las siguientes: la encuesta; la entrevista y el test de motivación estudiantil.

El instrumento utilizado en la encuesta, consistió en dos cuestionarios de 10 preguntas cerradas. El primero se aplicó al personal docente con la finalidad de analizar su percepción sobre el uso de las herramientas digitales innovadoras. El segundo fue aplicado a los estudiantes para conocer la manera en que percibían la metodología implementada por los docentes al momento de abordar su proceso de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del salón de clases.

El instrumento utilizado en la entrevista, consistió en un cuestionario conformado por 6 preguntas abiertas, las cuales se aplicaron a las autoridades que participaron del estudio, con la finalidad de analizar su percepción sobre el uso de las herramientas digitales innovadoras en la praxis pedagógica de los docentes.

---

Por último, el instrumento utilizado para el test de motivación estudiantil, consistió en el Cuestionario de Motivación Enzo, compuesto por 10 preguntas que permitieron valorar ciertos aspectos de la conducta del estudiante, con la finalidad de determinar el nivel de motivación que evidencia un educando.

Este instrumento ostenta un Alfa de Cronbach de 0.86 y es una adaptación del cuestionario de motivación en el ámbito laboral planteado por Colis et al. (1996). Todas las preguntas disponen de dos opciones para contestar: Verdadero o Falso. El proceso de valoración consiste en otorgarle un punto en cada interrogante que coincida con las siguientes respuestas: 1V – 2F – 3F – 4V – 5F – 6F – 7F – 8F – 9V – 10V.

Luego de haberle asignado los valores respectivos, se debe realizar una sumatoria general e interpretar el resultado de acuerdo con la siguiente escala de valoración: Nivel bajo = 0 a 3 puntos; Nivel medio = de 4 a 6 puntos; y Nivel alto = 7 a 10 puntos.

### Análisis de resultados

**Tabla 2.** Resultados obtenidos con la encuesta aplicada al personal docente

	Alternativas	#	%
1. ¿Conoce las herramientas digitales innovadoras?	a) Si, las conozco bien	1	10%
	b) Si, pero tengo un conocimiento básico	2	20%
	c) He escuchado, pero no las he utilizado	3	30%
	d) No las conozco	4	40%
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
2. ¿Cómo califica su nivel de conocimiento y dominio de las herramientas digitales innovadoras?	a) Alto	1	10%
	b) Medio	2	20%
	c) Bajo	4	40%
	d) Muy Bajo	3	30%
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
3. ¿En qué herramienta usted muestra un conocimiento y/o dominio aceptable?	a) Canva	2	20%
	b) Bubl	1	10%
	c) Padlet	1	10%
	d) Educaplay	1	10%
	e) Ninguna	5	50%
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
	a) Siempre	2	20%

	Alternativas	#	%
4. <i>¿Con que frecuencia utiliza las herramientas antes expuestas en su praxis pedagógica?</i>	b) A veces	1	10%
	c) Nunca	3	30%
	d) Cuando me piden hacerlo	4	40%
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
5. <i>¿Las herramientas digitales innovadoras mejoran el proceso de enseñanza propuesto para los estudiantes?</i>	a) Totalmente en desacuerdo	0	0%
	b) En desacuerdo	0	0%
	c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	30%
	d) De acuerdo	2	20%
	e) Totalmente de acuerdo	5	50%
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
6. <i>¿Las herramientas digitales innovadoras fortalecen la motivación de los estudiantes?</i>	a) Si	8	80%
	b) No	0	0%
	c) Desconoce	2	20%
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
7. <i>¿Qué aspectos mejora el uso de las herramientas digitales innovadoras?</i>	a) Creatividad	4	40%
	b) Pensamiento critico	2	20%
	c) Interacción	1	10%
	d) Comprensión de contenidos abstractos	3	30%
	e) Desconoce a ciencia cierta	0	0%
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
8. <i>¿Ha recibido alguna capacitación sobre el uso de las herramientas digitales innovadoras?</i>	a) Si	2	20%
	b) No	8	80%
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
9. <i>¿Cuáles cree que son las principales dificultades para integrar estas herramientas en su praxis pedagógica?</i>	a) Falta de capacitación	4	40%
	b) Falta de tiempo – Sobrecarga laboral	3	30%
	c) Infraestructura tecnológica insuficiente	1	10%
	d) Renuencia al cambio	1	10%
	e) Falta de apoyo institucional	1	10%
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
10. <i>¿Cree necesario recibir mayor formación académica profesional en el uso de las herramientas digitales innovadoras?</i>	a) Si	8	80%
	b) No	0	0%
	c) No estoy seguro	2	20%
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Tabla 3. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes**

Preguntas	Alternativas	#	%
1. <i>¿Cómo percibe su formación académica recibida?</i>	a) Aburrida	38	58%
	b) Complicada de entender	19	29%
	c) Motivadora – interesante	8	13%
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>
2. <i>¿Qué aspectos sobresale en su formación académica?</i>	a) Los docentes son estrictos	12	18%
	b) Las tareas son excesivas	19	29%
	c) Poca motivación	29	45%
	d) Implementación de herramientas digitales	5	8%

Preguntas	Alternativas	#	%
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>
3. ¿Con qué frecuencia los docentes utilizan las herramientas digitales innovadoras?	a) Siempre	4	6%
	b) A veces	8	12%
	c) Nunca	15	23%
	d) Rara vez	27	42%
	e) Cuando se lo pide	11	17%
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>
4. ¿El uso de las herramientas digitales innovadoras hace las clases más dinámicas e interesantes?	a) Si	62	95%
	b) No	3	5%
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>
5. ¿Con qué frecuencia comprende los contenidos tratados en clases?	a) Siempre	10	15%
	b) A veces	17	26%
	c) Rara vez	26	40%
	d) Nunca	12	19%
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>
6. ¿El docente plantea actividades que fomentan el análisis crítico reflexivo?	a) Siempre	11	17%
	b) A veces	31	48%
	c) Nunca	23	35%
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>
7. ¿Cuán satisfecho se encuentra con la metodología de los docentes?	a) Muy satisfecho	8	12%
	b) Medianamente satisfecho	21	32%
	c) Nada satisfecho	31	48%
	d) Indeciso	5	8%
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>
8. ¿Usted puede cumplir con las actividades propuestas por los docentes en cualquier momento y lugar que se encuentre?	a) Siempre	8	12%
	b) A veces	27	42%
	c) Nunca	31	46%
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>
9. ¿Usted puede desarrollar las actividades planteadas por el docente de forma autónoma?	a) Si	23	35%
	b) No	42	65%
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>
10. ¿Cree pertinente que los docentes utilicen las herramientas digitales innovadoras en su praxis pedagógica?	a) Si	48	74%
	b) No	5	8%
	c) Me da igual	12	18%
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

**Tabla 4.** Nivel de motivación de los estudiantes que participaron del estudio

<b>Nivel de motivación de los estudiantes</b>		
	<b>#</b>	<b>%</b>
a. Alta	5	8%
b. Media	17	26%
c. Baja	43	66%
<b>TOTAL</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Cuestionario de motivación Enzo

Análisis e interpretación; El 66% de estudiantes que participaron del presente estudio, evidenciaron un bajo nivel de motivación, en tanto que el 26% se encuentran en un nivel medio y apenas un 8% reflejan altamente motivados. Estos datos dejan entrever que la mayor parte de jóvenes universitarios afronta una serie de dificultades que les impide involucrarse de manera activa en su formación académica y mantenerse predispuestos para participar de las actividades planificadas por los docentes encargados de su proceso educativo.

El predominio de una baja motivación por parte de los estudiantes, es una realidad que puede derivar de aspectos como la escasa vinculación entre los contenidos teóricos y la práctica profesional, bajas expectativas de lo que conlleva la carrera universitaria elegida, una metodología docente basada en el tradicionalismo y otros factores socioeconómicos de carácter personal y/o familiar. De igual manera, la transición entre el bachillerato y la educación superior pudo haber sido complejo, sin información clara ni acompañamiento acertado, propiciando desmotivación y tendencia a la deserción escolar temprana.

#### Síntesis de las entrevistas aplicadas a las autoridades

En la interrogante 1: ¿Qué dificultades observa en el desenvolver académico de los estudiantes del primer ciclo de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial?; las autoridades entrevistadas refieren que la principal dificultad evidenciada por los jóvenes universitarios, es el carente interés o predisposición para participar activamente de su proceso educativo, siendo percibido por muchos como una situación cansada, tediosa y hasta cierto punto obligada por su entorno familiar, por ende, el rendimiento de muchos educandos deja mucho que desear, hay un alto índice de ausentismo escolar y son propensos a la deserción escolar.

---

En la interrogante 2: ¿Qué dificultades ha podido evidenciar en la praxis pedagógica del personal docente a cargo del primer ciclo de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial?; los entrevistados concuerdan que la mayor parte de catedráticos de la institución, evidencian una significativa sobre carga laboral, por cuanto, no solo se desempeñan como docentes de dicho grupo estudiantil, sino que también son coordinadores de proyectos institucionales, tutores de tesis, asesores, coordinadores de área y otras funciones que les resta tiempo y dificulta su labor pedagógica, siendo común que recurran a actividades y recursos que propician un ambiente de aprendizaje tradicionalista, basado prácticamente en la memorización y repetición, generando problemas para mantener la atención y comportamiento de los educandos.

En la interrogante 3: ¿Qué considera necesario para fortalecer la motivación estudiantil en el primer ciclo de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial?; se requiere un cambio integral en la metodología que adopten los docentes para abordar el proceso de enseñanza, es decir, prever actividades y recursos que se ajusten a las necesidades de los estudiantes, brindar un acompañamiento personalizado, promover una permanente retroalimentación, fomentar el trabajo grupal dentro y fuera del salón de clases, integrar herramientas tecnológicas innovadoras y plantear situaciones de aprendizaje donde el educando asuma un rol protagónico y se convierta en el propio constructor de sus nuevos esquemas cognitivos, tomando como base sus experiencias previas, inclusive sin la necesidad de mantener un contacto directo o presencial con el profesor .

En la interrogante 4: ¿En el último año se han realizado talleres de capacitación docente sobre el uso de herramientas digitales innovadoras?; las autoridades entrevistadas indican que no se ha ejecutado ningún taller de capacitación, por cuanto, se afrontó un proceso de auditoría interna y se requirió la participación activa de todos los profesores incluso fuera de su jornada laboral. De igual manera, mencionaron que la sobrecarga

---

laboral es evidente y hay dificultad para acordar una fecha y horario en el cual se pudiera desarrollar este tipo de eventos.

En la interrogante 5: ¿Cree que es importante que los docentes integren las herramientas digitales innovadoras en su praxis pedagógica, por qué?; los entrevistados concuerdan en que estos recursos tecnológicos son fundamentales al momento de propiciar experiencias de aprendizaje más interesantes, motivadoras y enriquecedoras, un hecho que favorece el desenvolverse de los educandos y potencia su formación integral. De igual manera, hacen hincapié en que dicha integración no garantiza calidad educativa, por cuanto, se requiere de una planificación acertada y actividades que pongan énfasis en el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo. Finalmente, refieren que son ideales para personalizar el proceso de enseñanza, facilitar la comprensión de contenidos abstractos, fortalecer la interacción, la creatividad, la autonomía y el trabajo práctico.

En la interrogante 6: ¿La institución se encuentra en condiciones para capacitar al personal docente sobre el uso de las herramientas digitales innovadoras?; todos los entrevistados afirmaron que sí, que estos eventos son viables de implementar en la institución, siempre y cuando los catedráticos muestren interés por asistir y participar activamente de los mismos.

**Tabla 5. Triangulación de resultados**

Instrumentos Indicadores	Encuesta a estudiantes	Encuesta a personal docente	Entrevista a autoridades	Test de motivación estudiantil
<b>Percepción del proceso de enseñanza</b>	La mayor parte de estudiantes perciben el proceso de enseñanza aprendizaje, como aburrido y complicado de entender, siendo evidente un carente desinterés o predisposición por participar de las actividades propuestas por el docente.	Falta de recursos que fomenten el análisis crítico reflexivo de los estudiantes y propician una carente motivación estudiantil	Actividades y recursos que propician un ambiente de aprendizaje tradicionalista, basado prácticamente en la memorización y repetición	Tedioso, cansa dado y falta de interés
<b>Conocimiento de herramientas</b>	Demuestran un conocimiento y dominio aceptable de las herramientas digitales innovadoras	La mayor parte de docente han escuchado sobre estas herramientas,	Conocen la importancia de estas herramientas y destacan la necesidad	Las herramientas digitales innovadoras favorecen la



Instrumentos	Encuesta a estudiantes	Encuesta a personal docente	Entrevista a autoridades	Test de motivación estudiantil
<b>Indicadores</b>				
<b>digitales innovadoras</b>		pero carecen de las competencias digitales necesarias para utilizarlas de forma correcta	de capacitar al personal docente	motivación de los estudiantes
<b>Frecuencia de uso</b>	Las utilizan de manera frecuente en sus actividades diarias	Lo utilizan con poca frecuencia, mayormente cuando los estudiantes se lo piden	Refieren que es necesario promover la integración de estas herramientas	Carente uso y baja motivación estudiantil por propiciar un escenario carente de interés
<b>Importancia de herramientas digitales innovadoras</b>	Mejora el interés Promueve un ambiente activo Clases dinámicas y motivadoras	Fomentan la participación activa del estudiante y facilitan el abordaje de contenidos complejos o abstractos	Propicia experiencias de aprendizaje más interesantes, motivadoras y enriquecedoras	Mejoran la predisposición del estudiante
<b>Desafíos en el proceso educativo</b>	Implementar recursos que mejoren el interés y predisposición de los educandos	Capacitar al personal docente sobre el uso de herramientas digitales innovadoras Falta de infraestructura tecnológica Brecha digital	Sobrecarga laboral Carente conexión a internet Bajo dominio de las herramientas digitales innovadoras	Promover el uso de recursos que mejoren el interés y motivación de los estudiantes
<b>Capacitación docente</b>	Baja motivación por sobrellevar las actividades propuestas por el docente	Baja motivación o interés de los estudiantes	No se ejecutan talleres de capacitación por la sobre carga laboral y otros procedimientos internos	Falta de capacitación docente
<b>Motivación estudiantil</b>	Se sienten aburridos al recibir clases Muchos no hacen las tareas por considerarlas tediosas	Los estudiantes se muestran carentes de interés	Hay poco interés de los estudiantes	Bajo nivel de interés estudiantil

*Fuente:* Elaboración propia (2025)

## Propuesta

Tema de propuesta

Plan de capacitación docente sobre las herramientas digitales innovadoras para los catedráticos del primer ciclo de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial del Instituto de Educación Superior XYZ de la ciudad de Cañar.

Beneficiarios de la propuesta

Los beneficiarios directos del presente plan de capacitación, serán los catedráticos del primer ciclo de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial del Instituto de

Educación Superior XYZ de la ciudad de Cañar, por cuanto, serán parte de un proceso de actualización de conocimientos que les permitirá fortalecer sus competencias digitales y pedagógicas. Posteriormente, estos aprendizajes los podrá integrar en su desempeño profesional y propiciar escenarios educativos más dinámicos y enriquecedores, donde el estudiante asuma un rol protagónico y se convierta en el propio constructor de sus nuevos conocimientos.

Los beneficiarios indirectos del presente plan de capacitación, serán los estudiantes del primer ciclo de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial del Instituto de Educación Superior XYZ de la ciudad de Cañar, por cuanto, todos los cambios metodológicos que incorpore el profesorado a cargo de su formación académica, influirán en su diario desenvolverse dentro y/o fuera del salón de clases.

### **Sustentación teórica**

Los planes de capacitación docente

La formación del personal docente que participa en la educación superior, contempla un proceso permanente de capacitación y desarrollo profesional, es decir, los docentes reciben una orientación competente que les permitan adquirir, actualizar y/o fortalecer una serie de esquemas cognitivos, pedagógicos y didácticos, sumado a un conjunto de habilidades investigativas, competencias digitales y valores éticos que favorezcan su desempeño y propicien mejores escenarios de enseñanza para los estudiantes.

Esta formación como lo refiere Mena et al. (2024), también considera la preparación interdisciplinar, el uso de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, la didáctica universitaria, el proceso de evaluación de aprendizajes y la vinculación con la sociedad,

---

aspectos fundamentales para sobrellevar las demandas educativas de manera eficaz. De igual manera, le permite al docente identificar oportunamente las necesidades de los educandos y establecer un escenario de enseñanza dinámico y enriquecedor, donde asuman un rol protagónico y se conviertan en los propios constructores de sus conocimientos, tomando como base las experiencias previas que haya adquirido.

De acuerdo con Izquierdo et al. (2020), la calidad de la educación superior en un contexto sociocultural determinado, es una realidad que depende directamente de la preparación de su personal docente; en otras palabras, una plantilla de catedráticos que se capacite de forma permanente, es un aspecto clave para conseguir que la preparación de los educandos universitarios tenga lugar de manera más efectiva, integradora e incluyente, acorde con sus necesidades y las características de su contexto sociocultural.

Por su parte, según lo expuesto por Blanco et al. (2024), los docentes que se desempeñen en la educación superior y se capaciten de forma permanente, contarán con los conocimientos y habilidades necesarias para responder los cambios sociales, científicos y tecnológicos que afronta la sociedad en general. Además, podrán contribuir favorablemente en la formación integral de profesionales críticos, competentes, innovadores y realmente comprometidos con su entorno próximo.

Bajo esta premisa, un plan de capacitación docente es una herramienta fundamental para garantizar que los docentes que se desempeñen en la educación superior, logren adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para responder acertadamente los diferentes cambios sociales, científicos y tecnológicos que afronta la sociedad en general. De igual manera, dicha formación es necesaria al momento de garantizar un escenario educativo donde los estudiantes participen activamente de su proceso educativo y logren desarrollar aprendizajes realmente significativos, lo que contribuye favorablemente en la

---

formación integral de profesionales críticos, competentes, innovadores y realmente comprometidos con su entorno próximo.

El plan de capacitación docente es un documento donde se establecen las actividades y recursos necesarios para que los catedráticos de una institución educativa logren adquirir o actualizar sus esquemas cognitivos, didácticos y pedagógicos aplicados a la educación superior. Esto como lo señala Moro (2024), favorece su desempeño profesional y le permite establecer ambientes de enseñanza donde los estudiantes asuman un rol protagónico y participen activamente de las acciones propuestas dentro y/o fuera del salón de clases, lo que facilita la consecución de los objetivos pretendidos en un área de conocimiento determinado.

Estos planes de capacitación se estructuran considerando las necesidades y/o prioridades que reflejen los docentes de una institución de educación superior, con la finalidad de que puedan ampliar sus esquemas cognitivos, habilidades de liderazgo, competencias digitales y otras destrezas que les permitan ejercer su rol de educador, investigador, gestor, administrador y mediador del proceso educativo. Por su parte, la aceptación o renuencia de un plan de desarrollo profesional depende en gran medida de la sobrecarga laboral del profesor, la situación socioeconómica, la diversidad cultural del territorio y la brecha digital propia de cada contexto (Blanco et al., 2024).

En general, un plan de capacitación docente es una herramienta donde se establecen las actividades y los recursos que sean necesarios para garantizar que los participantes logren desarrollar y/o actualizar los conocimientos y habilidades pretendidas en un periodo de tiempo determinado, con la finalidad de propiciar mejores experiencias de aprendizaje y contribuir favorablemente en la formación académica de los educandos.

Las herramientas digitales innovadoras

---

El permanente auge de las tecnologías digitales en diferentes ámbitos del desenvolver humano, representa un considerable ahorro de tiempo y dinero al momento de cumplir con alguna actividad específica. En lo que concierne a la educación superior, dichas herramientas ofrecen una serie de metodologías activas, de mayor flexibilidad y enfocadas en solventar oportunamente las necesidades de los educandos, lo permite establecer ambientes de enseñanza más dinámicos y enriquecedores, donde el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje y el docente actúe como un verdadero orientador que promueva la construcción activa de los nuevos esquemas cognitivos (Concha Abarca et al., 2023).

Entre estas alternativas metodológicas se encuentran precisamente las herramientas digitales innovadoras, definidas por Camayo Ávila y Maita Díaz (2025), como un conjunto de recursos tecnológicos que implementan nuevas funciones y cuya ejecución se basan en ciertos enfoques pedagógicos que fomentan la autonomía de educando y promueven también la interactividad, la investigación y el trabajo en equipo, aspectos claves para personalizar y enriquecer el proceso de enseñanza dentro y fuera del salón de clases, lo cual derivaría en mayor interés, motivación y predisposición de los educandos.

Estas herramientas agrupan distintos aplicativos y plataformas digitales cuyo funcionamiento se sustenta básicamente en la inteligencia artificial, la red global de servidores remotos y la colaboración en línea, con la finalidad de automatizar las tareas que forman parte del proceso educativo, optimizar los recursos y crear nuevas maneras de participar. Estos soportes tecnológicos propician escenarios de enseñanza más eficientes y personalizados acorde con las necesidades del educando y las características de su contexto sociocultural, lo que permite fomentar el análisis crítico reflexivo y concretar un aprendizaje sumamente creativo, más allá de lo básico o lo tradicionalista (Merchán Vera et al., 2025).

---

Según Camayo Ávila y Maita Díaz (2025), estas herramientas son programas o plataformas que funcionan con una conexión estable a internet, integrando distintas funciones interactivas, inteligentes y colaborativas, permitiendo gestionar, compartir, crear y automatizar vastos contenidos de información en cuestión de segundos, sin importar si los datos son simples o de mayor complejidad. La implementación de estos softwares facilita el acceso al conocimiento y potencian el aprendizaje autónomo, es decir, el estudiante no se limita únicamente a repetir de forma mecánico, al contrario, asume un rol protagónico y se convierte en el propio constructor de sus nuevos esquemas cognitivos (Caicedo Quinteros, 2022).

De acuerdo con Merchán Vera et al. (2025), las herramientas digitales innovadoras se caracterizan precisamente por los siguientes aspectos:

La accesibilidad, estas herramientas facilitan el acceso a un vasto contenido informativo de carácter educativo, lo cual puede llevarse a cabo en cualquier momento y lugar, siempre y cuando disponga de un dispositivo móvil con una conexión estable a internet.

La interactividad, los estudiantes pueden explorar y/o experimentar distintos entornos y funcionalidades, lo que fomenta un aprendizaje autónomo y realmente significativo, con una retroalimentación permanente en tiempo real.

La flexibilidad, las funcionalidades de estas herramientas se adaptan a los distintos estilos de aprendizaje existentes en un colectivo estudiantil, lo que garantiza que todos tengan las mismas oportunidades de explorar, experimentar y aprender.

La personalización del aprendizaje, algunas de estas herramientas integran ciertos sistemas basados en la inteligencia artificial, lo que permite ajustar las actividades, recursos

---

y contenidos informativos, según el rendimiento académico del educando y sus posibles necesidades.

La capacidad de integración, se puede combinar distintos recursos digitales en un mismo aplicativo, con la finalidad de propiciar escenarios de aprendizaje más completos y pertinentes con la temática tratada y el objetivo pretendido.

Las herramientas digitales innovadoras son importantes en la educación superior, porque poseen un amplio potencial para establecer ambientes de aprendizaje más dinámicos y motivadores, donde se fomente la autonomía, las relaciones interpersonales, la creatividad, el pensamiento crítico y otros procesos mentales claves para concretar una formación académica de mayor calidad, integradora e incluyente. Así mismo, los docentes pueden hacer uso de estos recursos como un soporte dentro de su planificación didáctica, lo que facilita la implementación de metodologías activas como el aprendizaje basado en problemas, la clase invertida, el aprendizaje autónomo o el colaborativo, otorgándole al educando un rol más activo y permitiéndole que aprenda a través de la exploración y la experimentación (Cerezo Vera y Rivadeneira Barreiro, 2022).

Juarez Ordoñez y Honores Marrufo (2025), afirman que estas herramientas permiten diversificar la metodología del personal docente, es decir, cuenta con múltiples alternativas para aprovechar los recursos didácticos disponibles y las experiencias previas del educando, optimizar la evaluación del desempeño académico y mejorar la interacción comunicativa de los estudiantes dentro y/o fuera del salón de clases; así mismo, estos soportes digitales ofrecen ciertas analíticas y vastos datos informativos que pueden ser utilizados por el profesorado al momento de tomar decisiones sobre su praxis pedagógica o brindar un acertado seguimiento al progreso del educando.

---

Entre las herramientas fundamentales que se debe dominar en la educación superior, se encuentran las siguientes: Canva, Bubl, Padlet y Educaplay.

**Tabla 6.** *Herramientas digitales innovadoras aplicables en la educación superior*

<i>Herramienta</i>	<i>Características principales</i>
<b>Canva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicativo que se utiliza para diseñar proyectos audiovisuales, donde el estudiante ponga de manifiesto su capacidad de análisis y razonamiento.</li> <li>▪ Esta herramienta fomenta la creatividad del educando y permite combinar elementos como textos, imágenes, símbolos, audio y video.</li> <li>▪ La interfaz es sumamente intuitiva para el educando, lo que facilita la navegación y el acceso a las diferentes funcionalidades que ofrece el aplicativo.</li> <li>▪ Permite fortalecer el trabajo colaborativo en línea, afianzando valores como el respeto, la cooperación, la responsabilidad, la honestidad y la prudencia personal.</li> </ul>
<b>Bubl</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicación que permite organizar ideas y presentarlas en diagramas estructurales o jerárquicos, lo que facilita su comprensión.</li> <li>▪ La interfaz es intuitiva y las opciones son fáciles de diferenciar, lo que facilita su uso por parte de los usuarios sin la necesidad de tener un vasto conocimiento digital.</li> <li>▪ Promueve el trabajo colaborativo en tiempo real y favorece la interacción con otros usuarios sin importar el lugar en el que se encuentren.</li> <li>▪ El usuario tiene la capacidad de personalizar formas, estructuras y colores, lo que mejora la comprensión visual del contenido.</li> </ul>
<b>Padlet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Es una herramienta colaborativa utilizada para la creación de murales interactivos online.</li> <li>▪ Este aplicativo permite recopilar y organizar distintos contenidos como textos, imágenes, videos, audios y enlaces en un solo espacio personal.</li> <li>▪ Se puede trabajar de manera colaborativa en tiempo real, lo que fomenta el trabajo grupal.</li> <li>▪ El aplicativo ofrece una serie de formatos de muro, lo que le permite al usuario fortalecer su creatividad.</li> <li>▪ Su uso no requiere conocimientos técnicos avanzados y al funcionar en la nube, le permite al usuario acceder desde cualquier dispositivo móvil conectado a internet.</li> </ul>
<b>Educaplay</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Es un aplicativo online que se enfoca básicamente en el aprendizaje interactivo, es decir, permite crear actividades didácticas de carácter lúdico o basado en la gamificación.</li> <li>▪ Esta herramienta se utiliza para crear crucigramas, cuestionarios, videos quiz, mapas conceptuales, sopa de letras y otras actividades lúdicas.</li> <li>▪ Es ideal para fomentar el interés y predisposición de los estudiantes.</li> <li>▪ El usuario puede acceder a un vasto contenido multimedia que dinamiza la experiencia de aprendizaje y permite brindar una retroalimentación en tiempo real de los resultados que se obtuviera al ejecutar una actividad.</li> <li>▪ Los recursos que genera esta herramienta, son fundamentales para fomentar la autonomía, el análisis crítico reflexivo y la interacción con sus pares.</li> </ul>

*Fuente:* (Arcenales et al., 2020)



La integración de estas herramientas digitales innovadoras representa una valiosa oportunidad para sobrellevar las continuas exigencias de un mundo cada vez más globalizado y digitalizado. En este sentido, las instituciones de educación superior deben promover el uso de dichos recursos tecnológicos en la praxis pedagógica de los docentes, por cuanto, ayudaría a modernizar el proceso de enseñanza y conseguir profesionales realmente preparados y competentes para afrontar los diversos retos que presenta el mercado laboral y el de la investigación científica (Arcentales et al., 2020).

Bajo esta premisa, la capacitación del personal docente en temas relacionados con el dominio de las herramientas digitales innovadoras, se ha convertido en uno de los principales retos o desafíos de la educación superior. Este proceso de instrucción se enfoca en actualizar conocimientos, habilidades y competencias digitales que mejoren su desempeño profesional y contribuyan en la mejora permanente de la calidad educativa. De igual manera, el profesorado podrá auscultar posibles dudas o inquietudes que limitan su accionar didáctico, lo cual facilitará la integración de estos soportes tecnológicos en su quehacer educativo, logrando romper las barreras del tradicionalismo y fomentar un verdadero aprendizaje autónomo, significativo y constructivista (Atanasio Asencios et al., 2025).

#### Teorías de aprendizaje que sustentan la propuesta

En la presente propuesta se contempló la teoría del constructivismo de Jean Piaget, del aprendizaje significativo de David Ausbel y del Aprendizaje Sociocultural de Lev Vygotsky, por cuanto, cada uno de estos enunciados guardan relación con los distintos cambios sociales, tecnológicos y pedagógicos que definen a la sociedad del conocimiento, lo que facilita la labor del docente al momento de prever las acciones y recursos pesarios

---

para enriquecer y dinamizar las experiencias de aprendizaje de los educandos (Huacón Carranza et al., 2023).

Las tres teorías antes mencionadas coinciden de manera enfática en un aspecto, el estudiante es el elemento fundamental del proceso educativo y es percibido como un ser activo y único, es decir, todos tienen la capacidad de construir nuevos esquemas cognitivos, habilidades o destrezas, pero cada quien lo hace a su ritmo, en base a sus propias experiencias previas, la interacción con su entorno próximo y los contenidos abordados en cada área disciplinar que forma parte de un programa de formación académica.

El constructivismo, considera que las herramientas digitales innovadoras son una alternativa metodológica que facilitan la labor de docente dentro o fuera del salón de clases, pudiendo utilizarlas para plantear escenarios de enseñanza motivadores donde el estudiante explore, investigue, analice y construya sus nuevos conocimientos de forma autónoma y progresiva; además, son recurso efectivos para fortalecer el pensamiento crítico y el razonamiento lógico, procesos mentales claves para la resolución de problemas reales aplicados en su ámbito de formación académica – profesional (Guerrero et al., 2022).

El aprendizaje significativo, refiere que los contenidos deben presentarse de manera contextualizada y creativa con la finalidad de que el estudiante se motive y participe de las actividades planteadas por el docente. En este sentido, estas herramientas representan una oportunidad para facilitar la conexión entre los conocimientos previos de los educandos y la nueva información compartida, por cuanto, el uso de organizadores gráficos, mapas conceptuales, videos interactivos, plataformas virtuales y otros recursos tecnológicos, son un medio efectivo para personalizar el proceso de enseñanza y obtener una comprensión profunda y duradera por parte de los estudiantes (Campos, 2024).

---

El aprendizaje social de Vygotsky, contempla que las herramientas digitales innovadoras son un recurso didáctico clave para fortalecer la praxis pedagógica del docente y promover escenarios educativos donde los estudiantes asuman un rol protagónico, interactúen con sus pares, trabajen colaborativamente y construyan nuevos conocimientos de manera conjunta sin importar el lugar en el que se encuentren. Estos aplicativos ofrecen una serie de funcionalidades que permite concretar un aprendizaje mediado, una tutoría entre pares y el desarrollo secuencial de la zona de desarrollo próximo (ZDP) (Guerrero et al., 2022).

En lo que concierne al modelo pedagógico que sustenta el diseño de un plan de capacitación docente sobre el uso de las herramientas digitales innovadoras, se contempló la metodología TPACK (Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido), puesto que se atendió las distintas necesidades o vacíos presentaron los catedráticos del primer ciclo de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial del Instituto de Educación Superior XYZ de la ciudad de Cañar, a más de las características del contexto sociocultural y los objetivos pretendidos en cada sesión de aprendizaje (Aguirre Zambrano et al., 2025).

De igual manera, el plan de capacitación contempla el uso de diversos recursos digitales que favorezcan la comprensión de los contenidos abordados. Este accionar se complementa con actividades dinámicas que serán abordadas por los participantes de forma autónoma y grupal, requiriendo el uso de algunas herramientas online, es decir, se atiende tanto la parte teórica como lo práctico.

A nivel práctico, se espera que los recursos utilizados en el plan de capacitación docente, despierten el interés y predisposición para participar activamente de las actividades planteadas y comprender los contenidos teóricos – procedimentales tratados en cada sesión de aprendizaje. Estos conocimientos se pondrán de manifiesto

---

posteriormente en su praxis pedagógica, propiciando escenarios de enseñanza más dinámicos y enriquecedores.

#### Etapas para el diseño de la propuesta

##### Fase de diagnóstico

Esta fase estuvo a cargo de los docentes investigadores de la presente investigación, quienes aplicaron distintos instrumentos de recolección de datos como encuestas, una entrevista y un test de motivación, con el objetivo de identificar los aspectos más importantes que respalden el desarrollo del presente plan de capacitación docente. Entre los resultados de mayor relevancia que se pudo obtener, denotan los siguientes:

El plan de capacitación es una herramienta fundamental para mejorar la praxis pedagógica del profesorado en la educación superior, por cuanto, les permite actualizar conocimientos o desarrollar ciertas competencias que favorecen su desempeño profesional dentro y fuera del salón de clases, pudiendo aprovechar una serie de estrategias y recursos que propicien un ambiente de aprendizaje más interesante, comprensible y motivador.

La mayor parte de estudiantes del primer ciclo de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial del Instituto de Educación Superior XYZ de la ciudad de Cañar, perciben su formación académica como un proceso cansado, tedioso y hasta cierto aburrido. Esta situación deriva en gran medida por la monotonía de las clases y la metodología tradicionalista del profesorado, lo cual ha repercutido en su rendimiento académico y bajo nivel de motivación.

La mayoría de catedráticos refieren desconocer o no haber utilizado las herramientas digitales innovadoras en su praxis pedagógica, sin embargo, reconocen la importancia que conlleva el uso de dichos recursos tecnológicos en el proceso educativo.

---

De igual manera, afirmaron que necesitan una capacitación o recibir mayor formación académica profesional sobre el uso de estas herramientas.

Finalmente, las autoridades entrevistadas concuerdan en que una capacitación docente sobre el uso de las herramientas digitales innovadoras, es una imperiosa necesidad que debe ser resuelta con el apoyo conjunto de todo el profesorado, sin embargo, la sobrecarga laboral y la falta de tiempo, son aspectos que influyen para que dicha formación no se haya dado de la manera esperada. Adicionalmente, mencionan que estos recursos son propicios para despertar el interés de los jóvenes y facilitan la comprensión de contenidos abstractos, lo cual se vería reflejado en su rendimiento académico.

#### Fase de planeación

El objetivo de esta fase consistió en planificar de manera anticipada las acciones y recursos que fueran necesarios para la ejecución del plan de capacitación docente sobre el manejo de las herramientas digitales innovadoras. Esto estuvo a cargo de las investigadoras y se realizó con la participación de los beneficiarios directos, con la finalidad de que la propuesta se diseñe acorde con sus necesidades y la realidad del entorno laboral donde se desenvuelven.

En esta fase se consideraron las siguientes actividades: mantener una reunión con los docentes que participaran del taller para socializar los resultados que se obtuvieron en la fase de diagnóstico y analizar sus aspiraciones personales sobre la idea de realizar un plan de capacitación acerca de las herramientas digitales innovadoras. Posteriormente, es necesario identificar las aplicaciones de mayor prioridad o utilidad en la educación superior, tomando en cuenta los datos obtenidos con la encuesta aplicada al profesorado y los estudiantes.

---

Las aplicaciones innovadoras que se priorizaron fueron: Canva, Bubl, Padlet, Educaplay. En base a estas herramientas se procedió a organizar el plan de capacitación considerando los siguientes detalles:

- Tiempo de duración: 4 semanas
- Sesiones de aprendizaje: 3 sesiones por semana
- Estructura de las sesiones de aprendizaje: Análisis teórico (1 día), Demostración práctica (1 día), Trabajo autónomo práctico y evaluación de conocimientos (1 días)
- Horas de sesiones de aprendizaje: Análisis teórico (1 hora), Demostración práctica (2 horas), Trabajo autónomo práctico y evaluación de conocimientos (2 horas)
- Duración de cada sesión: 1 hora (60 minutos)

Una vez que las cuatro semanas del plan de capacitación se hayan cumplido, se procederá a realizar una retroalimentación general de conocimientos y habilidades adquiridas, para finalmente realizar un Proyecto Final Grupal donde se integren todas las herramientas digitales innovadoras trabajadas en las sesiones de aprendizaje.

Fase de diseño del plan de capacitación por sesiones de aprendizaje.

**Tabla 7.** Plan de capacitación docente sobre herramientas digitales innovadoras

SEMANA 1: HERRAMIENTA BUBBL		SEMANA 2: HERRAMIENTA CANVA	
SESIÓN 1: PARTE TEÓRICA		SESIÓN 1: PARTE TEÓRICA	
Día: lunes	Duración: 1 hora	Día: lunes	Duración: 1 hora
<b>Objetivo:</b> Comprender la importancia que conlleva el pensamiento visual en la comprensión de información y las funciones que ofrece la herramienta Bubbl	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ordenador</li><li>▪ Internet</li><li>▪ Pizarra</li><li>▪ Marcadores</li><li>▪ Proyector</li><li>▪ USB</li></ul>	<b>Objetivo:</b> Conocer la interfaz del aplicativo Canva y sus principales usos en el marco educativo	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ordenador</li><li>▪ Internet</li><li>▪ Pizarra</li><li>▪ Marcadores</li><li>▪ Proyector</li><li>▪ USB</li></ul>

<p><b>Conocimientos previos</b> Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es pensamiento visual?</li> <li>¿Qué es resumir?</li> <li>¿Qué es el pensamiento crítico?</li> <li>¿Qué es un mapa mental?</li> <li>¿Qué es un mapa conceptual?</li> <li>¿Con que herramienta han diseñado estos mapas?</li> <li>Han escuchado hablar de la herramienta Bubbl</li> <li>¿Qué saben de esta herramienta?</li> </ul> <p>Realizar un diálogo grupal y consensuado con las respuestas obtenidas.</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar video <a href="https://acortar.link/1cDUcl">https://acortar.link/1cDUcl</a></li> <li>Analizar ideas generales</li> <li>Descubrir términos nuevos</li> <li>Diferenciar los términos pensamiento visual, pensamiento crítico, resumen, mapa mental y mapa conceptual</li> <li>Proponer ejemplos de cada término analizado</li> <li>Compartir experiencias personales en relación a estos términos</li> <li>Compartir el link de una sección informativa sobre la herramienta Bubbl <a href="https://acortar.link/LG7R05">https://acortar.link/LG7R05</a></li> <li>Lectura comentada</li> <li>Exponer dudas o inquietudes</li> <li>Analizar funciones de la herramienta</li> <li>Explicación de las principales opciones que presenta la barra de herramientas de Bubbl</li> <li>Analizar ejemplos de mapas mentales y conceptuales</li> <li>Generalizar qué es Bubbl, sus funciones generales y las limitaciones que presenta la versión gratuita</li> <li>Analizar las ventajas de la herramienta frente a mapas en papel</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con la información analizada vamos a realizar un mapa mental sobre el pensamiento crítico y su importancia en la educación superior</li> <li>De igual manera vamos a realizar un mapa conceptual sobre la herramienta Bubbl abordando el concepto, características, vénetas, limitaciones, funciones y herramientas principales</li> <li>Estos trabajos serán hechos a mano y llevarlos a la siguiente sesión de aprendizaje de forma impresa.</li> </ul>	<p><b>Conocimientos previos</b> Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es una infografía?</li> <li>¿Qué es un tríptico?</li> <li>¿Qué es un recurso multimedia?</li> <li>¿Creen que son importantes estos recursos? Por qué</li> <li>¿Qué aplicativo utilizas para diseñar estos materiales?</li> <li>Han escuchado hablar de la herramienta Canva</li> <li>¿Qué saben de esta herramienta?</li> </ul> <p>Realizar un diálogo grupal y consensuado con las respuestas obtenidas.</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar video <a href="https://acortar.link/LG7R05">https://acortar.link/LG7R05</a></li> <li>Analizar ideas generales</li> <li>Descubrir términos nuevos</li> <li>Definir los términos infografía, tríptico y video audiovisual</li> <li>Presentar ejemplos de cada material</li> <li>Describir características de cada material</li> <li>Reconocer importante de los materiales mencionados en la educación superior</li> <li>Dialogar sobre el proceso para realizar cada uno de estos materiales</li> <li>Compartir experiencias personales</li> <li>Compartir el link de una sección informativa sobre la herramienta Canva <a href="https://www.arimetrics.com/glosario-digital/canva/">https://www.arimetrics.com/glosario-digital/canva/</a></li> <li>Lectura comentada</li> <li>Explicación de las principales opciones que presenta la interfaz de Canva</li> <li>Analizar limitaciones de Canva en versión gratuita</li> <li>Analizar las ventajas de la herramienta frente al papel</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formar parejas</li> <li>Seleccionar temas relacionados con sus asignaturas</li> <li>La mitad de participantes realizar un tríptico en papel sobre la temática seleccionada</li> <li>La otra mitad de participantes realizar una infografía sobre la temática seleccionada</li> </ul>
<b>SESIÓN 2: PARTE PRÁCTICA</b>	
<b>Día:</b> miércoles	<b>Duración:</b> 2 horas
<b>Objetivo:</b> Familiarizarse con el entorno de la herramienta Bubbl y utilizarla en el diseño de pequeños mapas mentales y conceptuales	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador</li> <li>Internet</li> <li>Pizarra</li> <li>Marcadores</li> <li>Proyector</li> <li>USB</li> </ul>
<p><b>Conocimientos previos</b> Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Por qué es importante el pensamiento crítico?</li> <li>¿Qué función cumplen los mapas mentales y conceptuales en la educación superior?</li> <li>¿Por qué es importante Bubbl?</li> </ul> <p>Realizar un diálogo consensuado con las respuestas</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar diapositivas sobre interfaz de Bubbl</li> <li>Explicar manera de descargar aplicativo, registrarse o crear cuenta</li> <li>Identificar los menús de la interfaz</li> <li>Demostrar el funcionamiento de las opciones nodos, colores y conexiones</li> <li>Desarrollar un mapa desde cero con la participación de los docentes</li> </ul>	<p><b>Conocimientos previos</b> Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Por qué es importante los materiales visuales?</li> <li>¿Qué función cumplen los trípticos y la infografía?</li> <li>¿Qué es lo más complejo de Canva?</li> </ul> <p>Realizar un diálogo consensuado con las respuestas</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar diapositivas sobre interfaz de Canva</li> <li>Explicar manera de descargar aplicativo, registrarse o crear cuenta</li> <li>Identificar los menús de la interfaz</li> <li>Analizar plantillas de infografías y trípticos</li> <li>Descubrir limitaciones de la versión gratuita</li> <li>Demostrar el proceso que conlleva la creación de un tríptico y un flyer</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Explicación de como reorganizar ideas</li> <li>Demostración de cómo guardar el archivo y descargarlo en diferentes formatos</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Replicar las acciones realizadas por los capacitadores</li> <li>Crear una cuenta personal</li> <li>Diseñar los mapas que hicieron en papel utilizando la herramienta Bubbl</li> <li>Imprimir archivos</li> <li>Compartirlos por correo electrónico</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Explicación de herramientas para grabar video y crear un proyecto audio visual</li> <li>Demostración de cómo guardar el archivo y descargarlo en diferentes formatos</li> <li>Explicación de las maneras en que se puede compartir los proyectos generados</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Replicar las acciones realizadas por los capacitadores</li> <li>Crear una cuenta personal en Canva</li> <li>Diseñar el tríptico y la infografía diseñada en papel, pero de forma individual</li> <li>Imprimir archivos y compartirlos por correo electrónico</li> <li>Compartir proyectos en redes sociales</li> </ul>	
<b>SESIÓN 3: TRABAJO AUTÓNOMO - EVALUACIÓN</b>		<b>SESIÓN 3: TRABAJO AUTÓNOMO - EVALUACIÓN</b>	
<b>Día:</b> viernes	<b>Duración:</b> 2 horas	<b>Duración:</b> 2 horas	<b>Duración:</b> 2 horas
<b>Objetivo:</b> Aplicar la herramienta de forma autónoma e identificar posibles dificultades que presenten los participantes	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador</li> <li>Internet</li> <li>Pizarra</li> <li>Marcadores</li> <li>Proyector</li> <li>USB</li> </ul>	<b>Objetivo:</b> Familiarizarse con el entorno de la herramienta Canva y utilizarla en el diseño de distintos proyectos visuales	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador</li> <li>Internet</li> <li>Pizarra</li> <li>Marcadores</li> <li>Proyector</li> <li>USB</li> </ul>
<p><b>Conocimientos previos</b></p> <p>Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es lo más complejo hasta ahora?</li> <li>¿creen que es de utilidad la herramienta? Po qué</li> </ul> <p>Despejar dudas e inquietudes</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entregar diferentes mapas impresos</li> <li>Repicar los mapas utilizando la herramienta</li> <li>Demostrar su creatividad con la herramienta</li> <li>Entregar mapa de forma impresa y digital en formato PDF</li> <li>Retroalimentar posibles fallas o errores</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Socialización de trabajos realizados</li> <li>Charla final sobre lo positivo y lo negativo de la semana</li> </ul>		<p><b>Conocimientos previos</b></p> <p>Realizar una lluvia de ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es lo más complejo hasta ahora?</li> <li>¿creen que es de utilidad la herramienta? Po qué</li> </ul> <p>Despejar dudas e inquietudes</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entregar diferentes trípticos e infografías impresas</li> <li>Solicitar que repliquen los proyectos entregados</li> <li>Demostrar su creatividad al momento de diseñar los proyectos</li> <li>Compartir proyectos de forma impresa y digital</li> <li>Retroalimentar posibles fallas o errores</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Socialización de trabajos realizados</li> <li>Charla final sobre lo positivo y lo negativo de la semana</li> </ul>	
<b>SEMANA 3: HERRAMIENTA PADLET</b>		<b>SEMANA 4: HERRAMIENTA EDUCAPLAY</b>	
<b>SESIÓN 1: PARTE TEÓRICA</b>		<b>SESIÓN 1: PARTE TEÓRICA</b>	
<b>Día:</b> lunes	<b>Duración:</b> 1 hora	<b>Día:</b> lunes	<b>Duración:</b> 1 hora
<b>Objetivo:</b> Comprender la importancia que conlleva el uso de la herramienta Padlet en la educación superior	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador</li> <li>Internet</li> <li>Pizarra</li> <li>Marcadores</li> <li>Proyector</li> <li>USB</li> </ul>	<b>Objetivo:</b> Comprender la importancia que conlleva la gamificación en la educación superior	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador</li> <li>Internet</li> <li>Pizarra</li> <li>Marcadores</li> <li>Proyector</li> <li>USB</li> </ul>
<p><b>Conocimientos previos</b></p> <p>Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es un muro de opiniones?</li> <li>¿Qué funciones creen que pueden cumplir los muros de información?</li> <li>¿Han utilizado muros de información en sus clases?</li> <li>¿Cómo fomentan la interacción entre los estudiantes?</li> <li>¿Qué es una participación sincrónica?</li> <li>Han escuchado hablar de la herramienta Padlet</li> <li>¿Qué saben de esta herramienta?</li> </ul> <p>Realizar un dialogo grupal y consensuado con las respuestas obtenidas.</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar videos <a href="https://acortar.link/i9v5NS">https://acortar.link/i9v5NS</a></li> <li>Analizar ideas generales</li> <li>Descubrir términos nuevos</li> <li>Diferenciar los términos interacción, sincrónico y asincrónico, muros informativos</li> <li>Proponer ejemplos de cada término analizado</li> </ul>		<p><b>Conocimientos previos</b></p> <p>Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es la gamificación?</li> <li>¿Qué es una actividad lúdica?</li> <li>¿Con que recursos lúdicos ha trabajado?</li> <li>¿Es importante el juego en el proceso de enseñanza, por qué?</li> <li>¿Qué es la motivación?</li> <li>¿Con que herramienta fomenta la motivación en los estudiantes?</li> <li>Han escuchado hablar de la herramienta Educaplay</li> <li>¿Qué saben de esta herramienta?</li> </ul> <p>Realizar un diálogo grupal y consensuado con las respuestas obtenidas.</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KNiiW0yzKNk">https://www.youtube.com/watch?v=KNiiW0yzKNk</a></li> <li>Analizar ideas generales</li> <li>Descubrir términos nuevos</li> </ul>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir experiencias personales en relación a estos términos</li> <li>Compartir <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ga1uPz_5MvE">https://www.youtube.com/watch?v=Ga1uPz_5MvE</a> video</li> <li>Lectura comentada</li> <li>Exponer dudas o inquietudes</li> <li>Analizar funciones de la herramienta</li> <li>Explicación de las principales opciones</li> <li>Analizar ejemplos de muros informativos</li> <li>Analizar las ventajas de la herramienta</li> <li>Descubrir limitaciones</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir links de evaluación de conocimientos adquiridos</li> <li><a href="https://wordwall.net/es/resource/27157476/formazione/padlet-quiz">https://wordwall.net/es/resource/27157476/formazione/padlet-quiz</a></li> <li><a href="https://wordwall.net/es/resource/58214031/cuestionario-de-padlet">https://wordwall.net/es/resource/58214031/cuestionario-de-padlet</a></li> <li>Desarrollar actividades propuestas</li> <li>Valorar resultados</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferenciar los términos gamificación, actividad lúdica, secuencial de juego, motivación</li> <li>Proponer ejemplos de cada término analizado</li> <li>Compartir experiencias personales en relación a estos términos</li> <li>Compartir el link de una sección informativa sobre la herramienta Educaplay <a href="https://www.upv.es/contenidos/adigital/educaplay/">https://www.upv.es/contenidos/adigital/educaplay/</a></li> <li>Compartir diapositivas <a href="https://acortar.link/ceEL8y">https://acortar.link/ceEL8y</a></li> <li>Lectura comentada</li> <li>Exponer dudas o inquietudes</li> <li>Analizar funciones de la herramienta Educaplay</li> <li>Explicación de las actividades lúdicas o juegos que se puede crear con la aplicación</li> <li>Analizar ejemplos de cada tipo de juego</li> <li>Generalizar qué es Educaplay, sus funciones generales y las limitaciones</li> <li>Analizar las ventajas de la herramienta</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con la información analizada vamos a realizar un mapa conceptual sobre la gamificación utilizando Bubbl</li> <li>Realizar un tríptico en Canva sobre la herramienta Educaplay</li> </ul>	
<b>SESIÓN 2: PARTE PRÁCTICA</b>		<b>SESIÓN 2: PARTE PRÁCTICA</b>	
<b>Día:</b> miércoles	<b>Duración:</b> 2 horas	<b>Duración:</b> 2 horas	<b>Duración:</b> 2 horas
<b>Objetivo:</b> Conocer la interfaz de la herramienta PADLET e interactuar con las funciones que presenta	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador</li> <li>Internet</li> <li>Pizarra</li> <li>Marcadores</li> <li>Proyector</li> <li>USB</li> </ul>	<b>Objetivo:</b> Familiarizarse con el entorno de la herramienta Canva y utilizarla en el diseño de distintos juegos didácticos	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador</li> <li>Internet</li> <li>Pizarra</li> <li>Marcadores</li> <li>Proyector</li> <li>USB</li> </ul>
<p><b>Conocimientos previos</b></p> <p>Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Por qué es importante la interacción sincrónica?</li> <li>¿Qué función cumplen la interacción sincrónica en la educación superior?</li> <li>¿Por qué es importante Padlet?</li> </ul> <p>Realizar un diálogo consensuado con las respuestas</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar diapositivas sobre interfaz de Padlet</li> <li>Explicar manera de descargar aplicativo, registrarse o crear cuenta</li> <li>Identificar los menús de la interfaz</li> <li>Mostrar el funcionamiento de los muros informativos</li> <li>Explicar el funcionamiento de cada muro</li> <li>Explicación de opciones que presenta cada muro</li> <li>Explicación de como interactuar en tiempo real con los muros</li> <li>Generar links y Qr de proyectos para compartir</li> <li>Demostración de cómo guardar el archivo y descargarlo en diferentes formatos</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Replicar las acciones realizadas por los capacitadores</li> <li>Crear una cuenta personal</li> <li>Diseñar una infografía en Canva sobre la importancia de Padlet</li> <li>Imprimir archivos</li> <li>Compartirlos por correo electrónico</li> </ul>		<p><b>Conocimientos previos</b></p> <p>Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Por qué es importante la gamificación en la educación superior?</li> <li>¿Qué función cumplen la gamificación en la formación del estudiante?</li> <li>¿Por qué es importante Educaplay?</li> </ul> <p>Realizar un diálogo consensuado con las respuestas</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explicar manera de descargar aplicativo, registrarse o crear cuenta</li> <li>Identificar los menús de la interfaz</li> <li>Mostrar cómo crear un juego haciendo uso de las plantillas brindadas</li> <li>Desarrollar una sopa de letras, un crucigrama, un froggy jumps y un video quiz.</li> <li>Demostración de cómo realizar cambios, generar códigos o url para compartir</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Replicar las acciones realizadas por los capacitadores</li> <li>Crear un tipo de juego distinto</li> <li>Generar links para compartir trabajos</li> <li>Compartir los proyectos realizados por correo electrónico y en redes sociales</li> </ul>	
<b>SESIÓN 3: TRABAJO AUTÓNOMO - EVALUACIÓN</b>		<b>SESIÓN 3: TRABAJO AUTÓNOMO - EVALUACIÓN</b>	
<b>Día:</b> viernes	<b>Duración:</b> 2 horas	<b>Duración:</b> 2 horas	<b>Duración:</b> 2 horas
<b>Objetivo:</b> Aplicar la herramienta de forma autónoma para diseñar proyectos visuales donde puedan interactuar de manera sincrónica	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador</li> <li>Internet</li> <li>Pizarra</li> <li>Marcadores</li> <li>Proyector</li> <li>USB</li> </ul>	<b>Objetivo:</b> Familiarizarse con el entorno de la herramienta Educaplay y utilizarla en el diseño de diferentes tipos de juegos lúdicos	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador</li> <li>Internet</li> <li>Pizarra</li> <li>Marcadores</li> <li>Proyector</li> <li>USB</li> </ul>
<p><b>Conocimientos previos</b></p> <p>Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p>		<p><b>Conocimientos previos</b></p>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es lo más complejo hasta ahora?</li> <li>¿Creen que es de utilidad la herramienta? Po qué</li> </ul> <p>Despejar dudas e inquietudes</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entregar diferentes mapas impresos</li> <li>Repicar los mapas utilizando la herramienta</li> <li>Demostrar su creatividad con la herramienta</li> <li>Entregar mapa de forma impresa y digital en formato PDF</li> <li>Retroalimentar posibles fallas o errores</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Socialización de trabajos realizados</li> <li>Charla final sobre lo positivo y lo negativo de la semana</li> </ul>	<p>Realizar una lluvia de ideas en base a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es lo más complejo hasta ahora?</li> <li>¿Creen que es de utilidad la herramienta? Po qué</li> </ul> <p>Despejar dudas e inquietudes</p> <p><b>Desarrollo de sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sortear los tipos de juegos analizados</li> <li>Cada participante debe crear una actividad lúdica con distintas temáticas</li> <li>Retroalimentar posibles fallas o errores</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Socialización de trabajos realizados</li> <li>Charla final sobre lo positivo y lo negativo de la semana</li> </ul>
<p align="center"><b>PROYECTO FINAL</b></p> <p>Una vez que las 4 semanas hayan terminado, se procederá a formar grupos de 4 personas. Cada grupo deberá realizar un video utilizando Canva, donde se explique los siguientes detalles: Definición, características e importancia de cada aplicativo; ejemplos breves de los ejercicios realizados; lo positivo y negativo del taller; aspiraciones a futuro. Todos los integrantes deben participar en el video y no debe extenderse de 10 minutos. El video será subido a YouTube y compartido por correo electrónico y redes sociales.</p>	

### Detalles a considerar para la ejecución de la propuesta

Antes de ejecutar el presente plan de capacitación se recomienda considerar las siguientes recomendaciones:

- Gestionar los permisos respectivos con las autoridades de la institución y dialogar con los docentes sobre la importancia que conlleva el desarrollo de este plan de capacitación.
- Concienciar al profesorado sobre la necesidad de abordar temas relacionados con el uso de las herramientas digitales innovadoras en su praxis pedagógica.
- Firmar una hoja de compromiso con la asistencia al plan de capacitación de cada docente.
- Prever todos los recursos que se requieren para ejecutar las sesiones de aprendizaje.
- Organizar el laboratorio de computación de la institución donde se piensa ejecutar el taller.

- Dar seguimiento al uso de estas herramientas por parte de los docentes en sus labores diarias con los estudiantes.
- Promover el desarrollo de más talleres de capacitación dirigidos al profesorado con la finalidad de garantizar escenarios de enseñanza más dinámicos y enriquecedores.

#### Validación de la propuesta

La validación del plan de capacitación se realizó mediante la técnica denominada “consulta a especialistas”, la cual consistió en aplicar una rubrica de valoración basada en una Escala de Likert con cuatro opciones (MA: Muy adecuado – A: Adecuado – PA: Poco adecuado – NA: No adecuado), abordando distintos aspectos que permitieran identificar las fortalezas de la propuesta y las posibles recomendaciones que se pudieran considerar para perfeccionarla acorde con la realidad donde se realizó el estudio.

Este instrumento se aplicó a 10 profesionales de la institución con distintos perfiles académicos, tal como se detalla a continuación:

**Tabla 8.** *Perfil académico de los especialistas que validaron la propuesta*

Grado académico de master		Licenciados		Formación universitaria		Más de 5 años de experiencia		Con investigaciones sobre el tema	
Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
6	4	8	2	10	0	7	3	2	8

**Fuente:** Elaboración propia (2025)

A estos profesionales se les entregó la escala de valoración, conjuntamente con el plan de capacitación y la documentación que sustentó su diseño. En base a esta información procedieron a validar cada aspecto de la rúbrica, obteniendo los siguientes resultados:

**Tabla 9. Resultados de la validación**

Indicadores	Descripción	MA	%	A	%	PA	%	I	%
<b>Rigor científico</b>	Las bases teóricas respaldan la propuesta diseñada	9	90%	1	10%	0	0%	0	0%
<b>Actualidad</b>	El tema planteado tiene una relevancia actual	10	100%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Importancia</b>	El tema seleccionado es importante para el ámbito investigativo en la educación superior	10	100%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Claridad</b>	Las actividades, recursos y recomendaciones a considerar en la implementación del plan, son claras y precisas	9	90%	1	10%	0	0%	0	0%
<b>Factibilidad</b>	Las actividades planteadas en el plan de capacitaciones guardan coherencia con el contexto donde se llevó a cabo la investigación	10	100%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Pertinencia</b>	El plan de capacitación es oportuno para el desarrollo profesional	10	100%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Viabilidad</b>	La propuesta está diseñada acorde con el contexto donde se llevó a cabo la investigación	7	70%	3	30%	0	0%	0	0%
<b>Coherencia</b>	El plan se presenta de manera organizada y razonable	10	100%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Tiempo</b>	El tiempo propuesto para las actividades del plan de capacitación es pertinente	8	80%	2	20%	0	0%	0	0%

*Fuente:* Elaboración propia (2025)

Análisis e interpretación; Según los especialistas que validaron la presente propuesta, se pudo determinar lo siguiente: el 90% concuerdan en que el plan tiene un sustento teórico muy adecuado, es decir, las actividades planteadas se respaldan en bases teóricas idóneas con el objetivo pretendido. De igual manera, el 100% de dichos profesionales afirmaron que la relevancia e importancia del estudio abordado es muy adecuado para el ámbito investigativo en la educación superior, un hecho que contribuye de manera significativa en la formación profesional de los catedráticos y se pondrá de manifiesto en su praxis pedagógica.

En lo que concierne a la claridad de la propuesta, el 90% de los especialistas consultados la califican como muy adecuada, por cuanto, las actividades, recursos y recomendaciones a considerar en la implementación del plan de capacitación, son claras y precisas; es decir, son fáciles de comprender y evita posibles confusiones por parte de los participantes. Así mismo, el 100% de estos profesionales también concuerdan que la factibilidad y la pertinencia del plan es muy adecuado, porque el contenido se respaldó en los resultados obtenidos con los instrumentos aplicados y contribuyen directamente en el

desarrollo profesional del profesorado de la educación superior, lo cual propicia mejores experiencias de aprendizaje para los educandos.

En cuanto a la coherencia del plan de capacitación, el 100% de especialistas consultados afirmaron que es muy adecuado, por cuanto, el contenido se presenta de manera organizada y con cierta lógica que facilitará su implementación. Por su parte, en relación con la viabilidad de la propuesta, el 70% la califica de muy adecuada y el 30% de adecuada, dejando entrever que la propuesta mayormente se ajusta con la realidad del contexto donde se llevó a cabo la investigación. Por último, en lo que concierne al tiempo estimado para la implementación de la propuesta, el 80% la califica como muy adecuado y el 20% de adecuado, es decir, las actividades planteadas se ajustan a los plazos previstos.

### **Discusión**

Hoy en día, las competencias digitales representan uno de los pilares fundamentales en la educación superior, por ello, el personal docente tiene la responsabilidad de aprender a usar un sin número de recursos provistos por el permanente apogeo de la tecnología en el ámbito educativo y reconocer el potencial que tienen para transformar el proceso de enseñanza en una realidad más dinámica y enriquecedora. En este sentido, el plan de capacitación docente diseñado en la presente investigación, responder la imperiosa necesidad de mejorar la praxis pedagógica del profesorado que labora con el primer ciclo de la de la carrera de Tecnología Superior en Educación Inicial del Instituto de Educación Superior XYZ de la ciudad de Cañar y promover un escenario académico dónde el estudiante asuma un rol más protagónico y pueda aprender de forma autónoma, crítica y reflexiva integrando aplicaciones como Bubbl, Canva, Padlet y Educaplay.

De acuerdo con Véliz Bravo y Briones Palacios (2024), un plan de capacitación docente debe despertar el interés de los participantes y promover su participación activa en

---

la consecución de los objetivos pretendidos, por ello, se recomienda considerar principios básicos como el aprendizaje significativo, el uso de recursos didácticos interactivos, el incentivo de la práctica y la contextualización. La propuesta diseñada considera dichos preceptos, por cuanto, contempló una serie de actividades prácticas y recursos interactivos que permitan manipular las herramientas digitales innovadoras y reconocer cada una de sus funcionalidades de forma autónoma; de igual manera, estas acciones se plantearon acorde con las necesidades del profesorado, las características propias del contexto sociocultural donde se llevó a cabo el estudio y los objetivos pretendidos en cada sesión de aprendizaje.

Según el estudio abordado por Yépez Pastor et al. (2021), una capacitación docente debe combinar actividades que puedan desarrollarse de forma sincrónica y asincrónica, por cuanto, propician experiencias de aprendizaje más efectivas, duraderas y significativas, es decir, se enfoca en afianzar las habilidades técnicas que se requieren para utilizar las herramientas digitales innovadoras y las competencias pedagógicas que faciliten la integración de dichos recursos tecnológicos en su praxis pedagógica, promoviendo la innovación educativa dentro y fuera del salón de clases.

En el presente plan de capacitación docente se articulan actividades sincrónicas que serán abordadas en tiempo real, entre las cuales se encuentran las clases interactivas presenciales, el dialogo guiado, el análisis de material audiovisual y el desarrollo de tareas dentro del salón de cómputo. Estas acciones resultan propicias para que los docentes puedan auscultar dudas o inquietudes de manera conjunta con el capacitador, recibir retroalimentación inmediata y participar en demostraciones prácticas de las funciones que ofrece cada herramienta digital innovadora.

---

De igual manera, el plan de capacitación también contempla actividades asincrónicas como el análisis de un vasto contenido multimedia y proyectos prácticos desarrollados en base a las herramientas digitales innovadoras. Estas experiencias permiten que los participantes puedan avanzar a su propio ritmo de aprendizaje y nivel de competencia digital, es decir, tienen la oportunidad de profundizar en ciertos contenidos sin presión alguna, explorar las funcionalidades de las aplicaciones tratadas y reflexionar sobre la manera de integrar dichos recursos tecnológicos en sus planificaciones didácticas.

Por su parte, atendiendo lo expuesto por Blanco Iturralde et al. (2024), resulta fundamental que los planes de capacitación docente no contemplen únicamente el análisis de fundamentos teóricos y/o ejercicios técnicos básicos, sino también, casos relevantes al contexto pedagógico donde se desenvuelvan los participantes, con la finalidad de descubrir nuevas alternativas tecnológicas que mejoren su proceder dentro y/o fuera del salón de clases. En este sentido, se puede considerar proyectos prácticos que requieran de una herramienta digital o incluso combinar las funciones de dos o más aplicativos.

Esta aseveración se pone de manifiesto en la propuesta diseñada, puesto que contempla actividades aplicadas a situaciones reales dentro de la educación superior, tal es el caso de proyectos colaborativos en Padlet, creación de infografías y videos en Canva, diseño de organizadores gráficos en Bubbl y ejercicios interactivos en Educaplay. Además, se cuenta con asignaciones donde el participante debe combinar las funciones de dos o más herramientas a la vez, fomentando la autonomía, la retroalimentación, la creatividad, la metacognición y el pensamiento crítico sobre la pedagogía digital, lo que le permite al profesorado, innovar su praxis pedagógica y establecer ambientes de enseñanza más dinámicos, interesantes y motivadores para sus educandos.

---

Arias Sinchi et al. (2025) recomienda que las capacitaciones dirigidas al personal docente deben basarse en recursos interactivos que despierten el interés de los participantes durante las jornadas de aprendizaje, porque mientras mayor sea su motivación, mejores son los resultados obtenidos en un periodo de tiempo determinado; además, estas experiencias las podrá replicar con sus estudiantes. Esta afirmación fue considerada en el diseño de la presente propuesta, por cuanto se contempla un vasto material informativo multimedia y otros recursos digitales interactivos que propician un ambiente de enseñanza dinámico e inspirador, donde asuma un rol más activo y se convierta en el propio constructor de sus nuevos conocimientos.

Otro aspecto clave según Campoverde Luque et al. (2025), es promover la reflexión crítica de la práctica docente, es decir, se debe plantear espacios formativos donde el profesorado pueda analizar, cuestionar y comprender las razones que sustenten el uso de las herramientas digitales innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje. En el presente plan de capacitación se consideró dicha recomendación, asignando una fase teórica (análisis documental, diálogos consensuados, resúmenes, organizadores gráficos, foros de discusión) para que los participantes puedan profundizar sobre los conceptos y ventajas que conlleva la integración de estos recursos tecnológicos en su praxis pedagógica, articulando críticamente las experiencias personales y su impacto en el rendimiento académico escolar. Esto permitirá que las nuevas tecnologías emergentes sean percibidas como una serie de oportunidades innovadoras que potencian el desenvolverse de los educandos y facilitan la consecución de los objetivos educativos pretendidos a corto o largo plazo.

Todas estas aseveraciones ponen de manifiesto la importancia que conlleva la ejecución de un plan de capacitación docente sobre el uso de las herramientas digitales innovadoras (Bubbl, Canva, Padlet y Educaplay), por cuanto, son recursos que permiten

---



establecer ambientes de aprendizajes más dinámicos y enriquecedores, que despierte el interés y mejore la predisposición de los estudiantes para participar de las actividades previstas por el profesorado, lo cual se vería reflejado en su rendimiento académico.

De igual manera, la integración de estas herramientas digitales en la praxis pedagógica de los docentes de educación superior, permitirá que los estudiantes asuman un rol más protagónico y se conviertan en los responsables de gestionar su tiempo acorde a su ritmo de aprendizaje. Así mismo, representan una alternativa efectiva para facilitar la comprensión de ciertos contenidos abstractos y acceder a una diversidad de recursos multimedia que dinamiza la formación académica de los educandos y fomenta la interacción con su entorno próximo.

Según Delgado y Castillo (2024), las herramientas digitales innovadoras fomentan el análisis, la creatividad y ofrecen varias funciones para diseñar recursos interactivos, los cuales pueden ser implementados en cualquier etapa del proceso de enseñanza aprendizaje. Esta afirmación se pone de manifiesto en el plan de capacitación diseñado, por cuanto, en cada sesión de aprendizaje se plantean una serie de actividades prácticas enfocadas en que los participantes aprendan a utilizar de manera creativa e imaginativa las aplicaciones Bubbl, Canva, Padlet y Educaplay. De igual manera, estas asignaciones propician una retroalimentación en tiempo real, momento propicio para que los docentes despejen cualquier duda o inquietud personal, e identificar posibles fortalezas u oportunidades de mejora que coadyuven a garantizar una educación superior de calidad.

Si bien el plan de capacitación diseñado tiene un alto potencial para mejorar el proceder del profesorado en la educación superior, se debe reconocer también la existencia de ciertas limitaciones que pueden condicionar la integración de las herramientas digitales innovadoras en la praxis pedagógica de dichos profesionales. En el presente estudio se

---

pudo identificar algunas barreras que concuerdan con las mencionadas por Rios Illapa et al. (2025), estas son: la renuencia de los docentes al cambio de metodología, la sobrecarga laboral, la falta de apoyo institucional, la carencia de competencias digitales previas, la falta de motivación y una deficiente infraestructura tecnológica.

### **Conclusiones y recomendaciones**

Las herramientas digitales innovadoras agrupan una serie de aplicaciones online que permiten gestionar, compartir, crear y automatizar un vasto contenido de información de manera rápida y precisa. Estos recursos tecnológicos son claves en la educación superior, por cuanto, mejoran el acceso a nuevos conocimientos, fomentan la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico, promueven un escenario educativo más activo e inclusivo, potencian las relaciones interpersonales y favorecen la adquisición de competencias digitales necesarias para dar una respuesta acertada a los cambiantes desafíos que presenta la sociedad en el ámbito académico y laboral.

Un plan de capacitación docente es una estrategia de formación profesional que se ejecuta con la finalidad de actualizar y/o fortalecer ciertos conocimientos, habilidades y destrezas que mejoren la praxis pedagógica del profesorado de una institución. La ejecución de estos programas formativos es de suma importancia para innovar el proceso de enseñanza y garantizar una educación de calidad, inclusiva y acorde con las necesidades del alumnado.

La integración de las herramientas digitales innovadoras en la educación superior, es una oportunidad innovadora que permite establecer ambientes de aprendizaje más dinámicos y enriquecedores. En este sentido, un plan de capacitación es un elemento fundamental para lograr que el profesorado amplie sus conocimientos pedagógicos y

---

cuenta con nuevos recursos que mejoren la formación académica de los estudiantes y faciliten la adquisición de aprendizajes realmente significativos.

Las herramientas digitales innovadoras seleccionadas para el plan de capacitación, fueron Bubbl, Canva, Padlet y Educaplay. Estas aplicaciones presentan una interfaz sumamente intuitiva y fácil de navegar, con una amplia gama funciones que le permite al usuario diseñar presentaciones visuales llamativas que faciliten la comprensión de un contenido informativo determinado. Estos proyectos pueden servir de recursos didácticos, con lo que logra dinamizar el proceso de enseñanza y mejorar el interés o predisposición de los estudiantes; además, son una alternativa viable de implementar en la praxis pedagógica del docente, para garantizar la continuidad normal del proceso educativo, sobre todo en situaciones de fuerza mayor que le impida al educando acudir a la institución educativa de forma presencial.

El plan de capacitación docente diseñado tiene una duración de 4 semanas, 3 sesiones semanales donde se contempla el análisis teórico (1 hora), la demostración práctica (2 horas) y el trabajo autónomo práctico – evaluación de conocimientos (1 hora). En cada sesión se comparte un vasto contenido informativo y un sin número de actividades practicas que les permitan a los participantes, entender la importancia de la herramienta digital en el proceso de enseñanza y las funciones principales que ofrece cada aplicativo propuesto.

El diseño del plan de capacitación se realizó acorde con las necesidades y/o dificultades que presentó el profesorado que participó en el levantamiento de información. Cada una de las asignaciones propuestas deben ser cumplidas de manera ordenada y secuencial, con el objetivo de que los participantes aprendan a utilizar las principales funciones de las herramientas Bubbl, Canva, Padlet y Educaplay.

---

Las competencias digitales que adquieran los participantes, podrán aplicarlas en su labor docente con la finalidad de propiciar escenarios de enseñanza más dinámicos y enriquecedores, donde se fomente la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes, procesos mentales claves para garantizar el desarrollo de aprendizajes realmente significativos.

El plan de capacitación fue debidamente validado por medio de una consulta a especialistas, para lo cual se seleccionó 10 profesionales con distintos perfiles académicos, quienes aplicaron una rubrica de valoración que permitió determinar que la propuesta diseñada es coherente, pertinente y viable de implementar en la educación superior.

## Referencias bibliográficas

- Aguirre Zambrano, J., Llamatumbi Quilumba, W., & Guachamin Oña, D. (2025). Teorías del Aprendizaje y su Vigencia en la Educación del Siglo XXI: Un Enfoque Comparativo. 593 Digital Publisher CEIT, 10(5), 589-604. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.5.3543>
- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, 6(3), 115-138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Arequipa Sagñay, S., Mosquera Taipe, B., Vera Giler, A., Vera Giler, G., & Chila Zambrano, A. (2025). Brecha digital en la educación ecuatoriana: Un enfoque para la gestión del conocimiento y la equidad. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(1), 992-1003. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.15833](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15833)
- Arias Sinchi, M., López, M., & Loaiza Sánchez, K. (2025). Aproximación a la capacitación en competencias digitales de docentes en servicio en contextos de pobreza. Rev Espacios , 46(1), 148-157. <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n01p11>
- Atanasio Asencios, M., Saavedra Jaramillo, M., & Mercado Hermenegildo, A. (2025). Herramientas digitales en el desempeño de los docentes universitarios: revisión literaria. Rev Aula Virtual, 16(13), 469-478. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15823199>
- Baidal Alvarado, V. F., & Vega Monserrate, E. C. (2025). Competencias digitales del docente en la era de la educación 4.0. Rev Polo del Conocimiento, 10(5). <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9529/html>
- Banco Interamericano de Desarrollo [BID]. (10 de Febrero de 2021). Estudio: Uso de las tecnologías digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Latinoamérica. EduNews: <https://observatorio.tec.mx/encuesta-uso-de-las-tic-en-latinoamerica/>
- Basantes, V., Esteves, Z., & Garcés, N. (2023). Las herramientas interactivas vinculantes con la competencia docente como espacio de aprendizaje, Guayaquil, Ecuador. Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, 16(12), 184-197. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2558>
- Blanco Iturralde, J., Rocha Cajas, J., Rocha Cajas, E., & Rocha Cajas, M. (2024). La Necesidad de Capacitación Docente para una Implementación Efectiva. Ciencia Latina , 8(2), 2347-2367. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10676](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10676)
- Blanco, J., Rocha, J., Rocha, E., Rocha, M., & Criollo, L. (2024). La Necesidad de Capacitación Docente para una Implementación Efectiva de la Tecnología Educativa en el Aula. Rev Ciencia Latina , 8(2), 2347-2367. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10676](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10676)
- Caicedo Quinteros, S. (2022). Herramientas digitales para la innovación en la educación
-

- secundaria. Revista Tse'de, 5(1), 140-169.  
<https://tsachila.edu.ec/ojs/index.php/TSEDE/article/view/127>
- Camayo Ávila, M., & Maita Diaz, D. (2025). Herramientas tecnológicas en educación: Revisión sistemática. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 9(36), 548-560.  
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1893/3157>
- Campos, R. (2024). Psicopedagogía y Teorías del Aprendizaje: Una Revisión Documental. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(4), 6593-6600.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12853](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12853)
- Campoverde Luque, R., Ponce Ardila, J., & Rivera Macías, G. (2021). Capacitación Pedagógica en Herramientas Digitales y su Impacto en la Calidad Educativa de las Instituciones Educativas Fiscales en época de Pandemia. 593 Digital Publisher , 6(2), 25-33. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.2-2.549>
- Cerezo Vera, M., & Rivadeneira Barreiro, M. (2022). Uso de herramientas tecnológicas para mejorar la comprensión lectora. Rev Polo del Conocimiento , 7(7). <https://orcid.org/0000-0003-2624-7688>
- Concha Abarca, J., Quispe Choque, M., & Quispe Choque, M. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7(29), 1374 – 1386.  
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.598>
- Cortijo Ruiz, G., Riquelme Soto, V., & Galvis Doménech, M. J. (2023). La educación superior como plataforma para el desarrollo humano. Revista latinoamericana de estudios educativos, 53(2), 367-383. <https://doi.org/10.48102/rlee.2023.53.2.548>
- Delgado, N., & Castillo, E. (2024). Herramienta Canva y el aprendizaje de estudiantes de básica media en la ruralidad de Chone. Rev Polo del Conocimiento, 9(7), 360-379. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i7.7506>
- Fernández Cerero, J. C., & Montenegro Rueda, M. (2024). echnological tools in higher education: A qualitative analysis from the perspective of students with disabilities. Education Sciences, 14(3), 310-317. <https://doi.org/10.3390/educsci14030310>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (Diciembre de 2020 de 2020). Dos tercios de los niños en edad escolar del mundo no tienen acceso a Internet en el hogar. Comunicado de prensa : 01
- Guerrero, t., Hazel, C., & Flores, H. (2022). Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materiales didácticos informáticos. Rev Educere, 13(45), 9-15.  
<https://ve.scielo.org/pdf/edu/v13n45/art08.pdf>
- Heredia Hinojosa, A. (2023). TIC y la Gestión por Resultados en la Educación Virtual del Nivel Básico Regular. Revista Tecnológica-Educativa Docentes, 16(2), 164-171.  
<https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.391>
- Huacón Carranza, M., Aguirre Alvarado, O., Aguilar Morocho, E., & Miranda Gavilanes, E. (2023). Análisis de las teorías de aprendizaje dentro de las instituciones
-

- educativas ecuatorianas. *Ciencia Y Educación*, 4(1), 30 - 45.  
<https://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/180>
- Izquierdo, R., García, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). Capacitación continua y desempeño docente: Una realidad invisibilizada. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Arte*, 3(1), 403-435.  
<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i1.1018>
- Lindner, J. (29 de Abril de 2025). Digital transformation in the education industry statistics. Gitnux: <https://gitnux.org/digital-transformation-in-the-education-industry-statistics>
- Martínez Gómez, M. C., & Letor Mena, D. (2022). Los fines de la educación superior en Latinoamérica. *Rev. Análisis*, 54(101), 1-25.  
<https://doi.org/10.15332/21459169.7410>
- Medina González, I., Vinueza Beltran, A., Castro Adrian, D., & Polanco Quimi, B. (2025). Transformación Digital en la Educación Ecuatoriana: Impacto de la Tecnología Educativa en la Enseñanza y Aprendizaje. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), 123-131. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)565](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)565)
- Mena, E., Villacís, P., & Mora, C. (2024). La Importancia de la Formación Docente en la Educación Básica en Ecuador. *Rev Ciencia Latina*, 8(2), 163-174.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10390](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10390)
- Merchán Naranjo, J. (2021). Educando en crisis: estudio de las prácticas docentes para implementar los currículos para la emergencia. *Revista Andina de Educación*, 4(2), 11-20. <https://doi.org/10.32719/26312816.2021.4.2.2>
- Merchán Vera, P., Quito Quichimbo, M., Ramirez Ochoa, J., López López, L., & Vega Vega, M. (2025). Integración de Herramientas Digitales Interactivas para Fomentar el Aprendizaje Autónomo en Estudiantes de Bachillerato: Un Enfoque Innovador desde la Educación Personalizada. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 6(2), 675–703. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.626>
- Morales Veliz, J. A., Varas Flores, R. S., & Loo Ávila, B. A. (2025). Brechas Digitales en la Educación Superior en Ecuador: Impacto en la Equidad Educativa y Propuesta para un Desarrollo Social Inclusivo. *Revista Veritas De Difusão Científica*, 6(3), 1741–1760. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i3.1015>
- Moreno, F., Valdiviezo, M., Bonilla, M., & Vaca, A. (2024). La educación superior en la sociedad del conocimiento: un estudio de la universidad estatal de Bolívar. *Journal of Science and Research*, 9(23), 33-50.  
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3066>
- Moro, S. (2024). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *European Public & Social Innovation Review*, 8(19), 1-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-869>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (08 de Marzo de 2023). ¿Una herramienta en los términos de quién?
-

Tecnología en la educación: <https://gem-report-2023.unesco.org/es/tecnologia-en-la-educacion/>

Quiñonez Mina, A., Raptis Estupiñán, K., Changoluisa Chicaiza, K., & Coronel Miranda, J. (2023). Currículo priorizado con énfasis en competencia digitales, comunicacionales, matemática y socioemocionales en el aprendizaje de los estudiantes del Ecuador. *MQRInvestigar*, 7(1), 1741–1756. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1741-1756>

Rivadeneira Vera, G., & Cabrera Montesdeoca, D. (2025). Guía metodológica para el uso de herramientas tecnológicas innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales en el décimo año de Educación Básica Superior. *Rev MQRInvestigar*, 9(1), 1-30. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e45>

Véliz Bravo, K., & Briones Palacios, Y. (2024). Propuesta de capacitación basada en la plataforma de educaplay para mejorar el proceso de enseñanza en los docentes. *Polo del Conocimiento*, 9(9). <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7923/html>

Yépez Pastor, Z., Delgado Monte, M., & Pérez Barrera, H. (2025). Capacitación docente para mejorar las competencias digitales. *Rev Ciencia y Educación*, 6(1), 551-563. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/1376/1679>

---