



**Universidad Siglo 21**

**Trabajo Final de Grado. Plan de Intervención**

**Licenciatura en Educación**

**DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES PARA DOCENTES**

**DEL SECUNDARIO DEL SANTA ANA**

**Autora:** María Emilia Báez Carrizo

**DNI:** 29971831

**Legajo:** VEDU12672

**Tutora:** Magda Dávila

San Juan, 22 de noviembre de 2021

## Índice

Resumen y palabras clave.....	4
Abstract and keywords.....	5
Introducción.....	6
Presentación de la Línea Temática. ....	9
Síntesis de la Institución seleccionada.....	11
Datos Generales de la Institución.....	11
Visión de la Institución.....	11
Misión.....	12
Personas y grupos que componen la comunidad educativa.....	13
Alumnos.....	16
Delimitación de la necesidad: objeto de la intervención.....	16
Objetivos General y Específicos.....	21
Justificación.....	21
Marco Teórico.....	23
Necesidad de competencias digitales en los docentes.....	23
Contenidos digitales.....	28
Características de los contenidos digitales.....	29
Contenidos digitales educativos.....	30
Tipos de contenido digital.....	31
La herramienta digital Canva.....	33
Ventajas y desventajas de Canva.....	35
Uso educativo de Canva.....	36
Herramienta de diseño Genially.....	38

Características de Genially.....	38
Ventajas y desventajas de Genially.....	39
Uso de Genially en el ámbito educativo.....	40
Aprendizaje basado en competencias.....	42
Plan de trabajo.....	43
Actividades.....	43
Cronograma.....	47
Recursos necesarios.....	48
Presupuesto.....	50
Evaluación.....	50
Evaluación de la capacitación.....	51
Evaluación de la implementación de las propuestas de intervención docente.....	51
Resultados esperados .....	52
Conclusión.....	53
Referencias.....	56
Anexo I.....	63
Anexo II.....	66
Anexo III.....	67
Anexo IV.....	68
Anexo V.....	69
Anexo VI.....	71

## Resumen

Los jóvenes deben desarrollar competencias digitales como la creación de contenidos digitales para enfrentar desafíos del siglo XXI. Los docentes, que deberían ayudarles a desarrollar estas competencias, a nivel internacional, nacional y local, perciben debilidades en sus saberes digitales. Además, según el estudio de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades (DAFO), la institución seleccionada, Instituto Santa Ana, de Argüello, Córdoba, carece de espacios para capacitación docente. Por ello, se propone este plan de intervención cuyo objetivo general es diseñar conjuntamente con los docentes del Instituto contenidos digitales, utilizando las herramientas tecnológicas Canva y Genially para acrecentar los procesos de aprendizaje e interés de sus estudiantes. La intervención se estructuró en 4 fases con ocho encuentros, uno por semana, precedidos por fases de diagnóstico y sensibilización y seguidos por una de evaluación final, todo via zoom. Para establecer la calidad de contenidos construidos y competencias digitales docentes, se usó el marco del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado del gobierno español, INTEF, utilizado por estudios a nivel nacional y local, seleccionándose el área 3, creación y edición de contenidos digitales. Implementada a nivel inicial, la capacitación puede posteriormente aplicarse a nivel intermedio y experto. Se espera que los contenidos digitales construidos, ya incorporados a actividades áulicas, motiven el acercamiento de los jóvenes a los contenidos de aprendizaje y que esta capacitación sea inicio de formación continua para docentes del Instituto.

**Palabras clave:** *competencias digitales - Construcción de contenidos digitales - capacitación docente - herramientas canva y genially*

### **Abstract**

New generations must develop digital competences such as digital content creation to face 21st century challenges. Educators, who should help students develop such competences, at the international, national and local level, admit weaknesses in their digital knowledge. Moreover, a strength, weaknesses, opportunities and threat (SWOT) study at the selected institution, Instituto Santa Ana, from Arguello, Córdoba, revealed that it lacks teachers training opportunities. Consequently, this intervention plan was proposed whose main aim was to design, together with the Institute teachers, digital contents by using the Canva and Genially technological tools so as to increase their students learning processes and interest. The intervention was structured in four phases with eight meetings, one per week, preceded by diagnosing and awareness phases and followed by an evaluation phase, all via zoom. The framework of the National Institute of Educational Technologies and Teacher Training of the Spanish government, INTEF, used by studies at the national and local level, was selected to establish the quality of the contents built and the teachers digital competences, the area selected being number 3, *creating and editing digital content*. Implemented at the initial level, the training may later be applied at the intermediate and expert levels. It is expected both that once built and incorporated into the classroom activities, the digital contents will motivate students to approach the learning contents and that this training will be the startpoint of a continuous training for the Institute teachers.

**Keywords:** *digital competencies – digital contents creation – teachers training – canva and genially tools*

## **Introducción**

Ante el avance de las tecnologías de información y comunicación operado en el siglo XXI, las generaciones actuales precisan contar con las competencias exigidas para desempeñarse con éxito en futuros trabajos o estudios superiores luego de terminar el secundario, siendo el uso de las nuevas tecnologías una de esas competencias (Cabero-Almenara et al. 2020; Chiecher, 2020; Dussel y Quevedo, 2020; Roig-Vila y Flores-Lueg, 2016).

Si bien los jóvenes parecen dominar las nuevas tecnologías, dado a que tienden más a consumir contenidos antes que a producirlos, se ha planteado la sugerencia de alentarlos en la producción de contenidos digitales (Chiecher, 2020; Passerón y Fainboim, 2020). Las personas indicadas para esa tarea son los docentes, quienes, necesitan por ello estar preparados para poder construir contenidos digitales, incluirlos en sus prácticas áulicas y poder enseñar a los jóvenes a construirlos. No obstante, tanto a nivel internacional, nacional como también en la ciudad de Córdoba, los docentes perciben debilidades en cuanto a sus saberes digitales (Dussel, 2012, 2020; Dussel y Quevedo, 2010; Lugo y Delgado, 2020; Chiecher, 2020; Villalva, Ardini, Herrera, González Angeletti y Secco, 2020).

Las realidades contextuales citadas y la carencia de espacios de capacitación manifestada por la institución seleccionada llevan a plantear este plan de intervención que se enmarca en la línea temática de innovación educativa y cuyo propósito es capacitar a los docentes de nivel secundario en competencias digitales, iniciándolos en el manejo de herramientas digitales básicas de diseño para la construcción de contenidos digitales educativos.

El objetivo general de la intervención es diseñar en conjunto con los docentes de la institución contenidos digitales, utilizando las herramientas tecnológicas Canva y Genially para acrecentar los procesos de aprendizaje y el interés de sus estudiantes.

Se espera que, una vez construidos los contenidos digitales, éstos sean incorporados por los docentes a las actividades educativas, haciéndolas más atractivas y asimilables para los jóvenes, y logrando un mayor acercamiento de estos a los contenidos del plan de estudios. Una vez que los jóvenes adquieran con posterioridad estas competencias de diseño de contenidos digitales a través de sus docentes, se espera que las mismas los preparen para los desafíos planteados por estudios superiores y empleos en este nuevo siglo. Se espera además que esta capacitación sea el inicio de una formación continua para los docentes de la institución.

En este trabajo, se presenta en primer lugar la institución seleccionada, el Instituto Santa Ana, ubicado en la zona noroeste de la ciudad de Córdoba, en el barrio Argüello; Calle Ricardo Rojas n° 7253 código postal 5147, departamento de Córdoba Capital, provincia de Córdoba, Argentina.

Luego de la presentación de la institución, se hace referencia a la necesidad detectada, se establece el objetivo general, los objetivos específicos y se formula la justificación para dar cuenta del modo de abordar la necesidad planteada. A continuación, el marco teórico aborda la necesidad de competencias digitales en los docentes, el marco de competencias tomado como base, antecedentes del tema de investigación como también aportes conceptuales.

El marco de competencias tomado como base para establecer los criterios de calidad de los contenidos construidos y las competencias digitales de los docentes es el elaborado por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) del gobierno español. Estos criterios han sido utilizados por otros

estudios a nivel nacional y local. Este plan se concentró en el área 3 de los estándares establecidos por INTEF, creación y edición de contenidos digitales.

Una vez presentada la institución seleccionada, se expone el plan de intervención, consistente en una capacitación docente sobre construcción de contenidos digitales mediante la utilización de las herramientas de diseño gráfico Canva y Genially para ser aplicados a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Esta capacitación, que se extiende a lo largo de 4 meses, se estructura en 4 fases o etapas, siendo la primera fase de diagnóstico, la segunda fase, de sensibilización de los docentes hacia los contenidos digitales y sus ventajas; la Fase 3 comprende el desarrollo de los 8 encuentros de capacitación, uno por semana, de una hora y media cada uno. En este apartado, se detalla el cronograma de trabajo, los recursos a utilizar durante el plan de intervención como también el presupuesto.

La última de las fases o etapas es la de Evaluación Final. Comprende la evaluación final de las producciones de los docentes participantes y la evaluación del plan de intervención.

Debido a la dificultad de falta de espacio en el Instituto Santa Ana, la capacitación se realiza vía zoom. Si bien se plantea a nivel inicial, puede implementarse también a nivel intermedio y a nivel experto. Se espera que esta capacitación sea el inicio de una formación continua para los docentes de Santa Ana, brindándoles diferentes contenidos digitales que fortalezcan su quehacer docente.

Se apunta a que, con el tiempo, se dicten capacitaciones con otras herramientas de diseño, o recursos, y también ofrecerlas a otros niveles de competencia según se requiera como también a docentes de otros niveles de enseñanza dentro de la misma institución.

### **Presentación de la línea temática: modelos de aprendizaje innovadores**

Los avances de la informática y la tecnología y la globalización de las comunicaciones y la información plantean a las instituciones educativas actuales el desafío de formar jóvenes capaces de desenvolverse con éxito en situaciones de incertidumbre y trabajar colaborativamente con otros para construir conocimiento, que se encuentra fácilmente en internet.

En ese escenario tan peculiar, cobra especial importancia la innovación educativa como proceso que surge en la segunda mitad del siglo XX en respuesta a las crecientes problemáticas que la sociedad plantea al sistema educativo y que adquiere protagonismo en las instituciones educativas a través de la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación o TIC (Torres, 2016, p. 13). A consecuencia de esto, se revaloran diversas modalidades de investigación-acción, auto-evaluación, reflexión sobre prácticas pedagógicas como estrategias a utilizar para sostener innovaciones educativas tendientes a mejorar la calidad de la educación (Torres, 2016, p. 13).

Dentro de este concepto y significación se inscribe el presente plan de intervención ya que pretende dar solución a una debilidad planteada en el Instituto Santa Ana, de Argüello, Córdoba y a una problemática frecuente en la juventud actual.

Por una parte, el Instituto Santa Ana tal como lo manifiesta en su presentación tiene como inquietud adoptar modelos innovadores a los fines de brindar una educación distintiva y de calidad. Por otra parte, el Instituto propone desde su proyecto institucional el desarrollo integral del hombre del nuevo siglo (Universidad Siglo 21, 2020, p. 52).

Lo primero lleva a los docentes a una constante actualización, adaptación a los cambios y apertura a las nuevas formas de innovación educativa para responder al perfil

docente buscado por la institución: un profesional con conocimientos didáctico-metodológicos que lo habiliten para planificar, conducir y evaluar el aprendizaje individual y grupal, utilizando tecnología y materiales renovados, entre otras características (Universidad Siglo 21, 2020, pp. 46-47). No obstante, el estudio de Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Debilidades (DAFO) del Instituto revela escasez de espacios para capacitación en la Institución (Universidad Siglo 21, 2020, p. 130).

Lo segundo nos remite a las referencias que diversos autores (Pérez Gómez, 2013; Serra et al. 2020) hacen en cuanto a las características de los jóvenes de esta generación digital y que lleva a la preocupación de padres y docentes en general. Debido al avance de las tecnologías y de la información, los jóvenes se sienten abrumados por la abundancia de información, que les resulta difícil procesar. Esto produce en ellos perplejidad (Pérez Gómez, 2013), mostrándose a veces desmotivados para aprender. Al mismo tiempo, la vida del joven actual gira en torno a las tecnologías, por las cuales siente gran atracción. En efecto, el acceso al conocimiento, las relaciones sociales, el ocio, están en su mayor parte directamente relacionados con las nuevas tecnologías.

Como educadores, vale la pena aprovechar todas esas herramientas tecnológicas que los jóvenes conocen y que están a nuestro alcance, para motivarlos a aprender. Una forma de hacerlo es incluir en nuestras actividades de enseñanza-aprendizaje recursos y contenidos llamativos facilitados por las nuevas tecnologías que fomenten el aprendizaje, que lo hagan más atractivo, y que despierten en el joven el deseo de acercarse al conocimiento, que lo preparará para enfrentarse a los desafíos de este nuevo milenio. Eso es lo que motiva este plan de intervención, que tiene como propósito llevar a cabo una capacitación en creación de contenidos digitales con fines educativos y está

dirigida inicialmente a docentes de nivel secundario del Instituto Santa Ana con el objeto de contribuir a encontrar una solución a la problemática planteada.

## **Síntesis de la Institución seleccionada**

### Datos Generales de la Institución

El Instituto Santa Ana es un colegio de gestión privada bilingüe de doble escolaridad obligatoria, mixto y laico, que cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales, especializada en idioma inglés (Universidad Siglo 21, 2020, p. 9).

Está ubicado en la calle Ricardo Rojas 7253 en el límite norte del Barrio Argüello, zona noroeste de la ciudad de Córdoba, aproximadamente a 7 kilómetros del centro de esta ciudad en la Provincia de Córdoba, Argentina. Limita al frente con el barrio Argüello Norte, Villa 9 de julio y Villa Silvano Funes (Universidad Siglo 21, 2020, p. 10). Funciona en un edificio propio, cuenta actualmente con 72 docentes y 407 alumnos, distribuidos en los turnos mañana y tarde (Universidad Siglo 21, 2020, p. 26).

El Instituto surgió para satisfacer las inquietudes de familias de un sector poblacional que aspiraba a esta educación bilingüe, dándose especial énfasis a valores humanos esenciales como la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad tal que el niño y su familia puedan fortalecer su autoestima y prepararse para la apertura a la sociedad (Universidad Siglo 21, 2020, p. 27).

La propuesta inicial se identificó como constructivista en cuanto a su postura de aprendizaje mientras que, en su postura política y comunicativa, se identificó como dialógica y participativa (Universidad Siglo 21, 2020, p. 27).

### **Visión de la Institución**

El Instituto Santa Ana considera a cada alumno como un ser único con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y se potencia. El Instituto desarrolla la autoestima y empatía de los alumnos para prepararlos

como actores y lectores críticos de la realidad que los rodea. El Instituto aspira a que los alumnos logren amplio dominio del idioma inglés (Universidad Siglo 21, 2020, p. 34).

La base de la convivencia escolar es el conocimiento de las normas regulatorias de la institución, el diálogo para lograr internalizarlas y el respeto de los límites para aquellos que las vulneren (Universidad Siglo 21, 2020, p. 34).

La Institución intenta brindar enseñanza personalizada, construida mediante el trabajo en equipo interdisciplinario y articulado con el nivel primario, priorizando el crecimiento del alumno y estimulando sus capacidades individuales. Se pretende abrir caminos a múltiples experiencias, creando escenarios que promuevan distintos aprendizajes y el pensamiento crítico de los alumnos (Universidad Siglo 21, p. 35).

### **Misión**

El Instituto tiende al logro de la excelencia académica y a la formación de personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, que observan atentos, que experimentan, ensayan, argumentan, que aceptan la equivocación como oportunidad de aprender y así lograr niveles cada vez mejores de producción, de reflexión, de sensibilidad y de objetividad en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los otros (Universidad Siglo 21, 2020, p. 34).

A fin de facilitar el contacto y la comunicación de padres, alumnos y la institución, el Instituto cuenta con una página web y un *Facebook*, ambos de fácil acceso, teléfono y e-mail.

El Instituto guarda relación con otros centros educativos e instituciones de la comunidad. Los alumnos del Instituto Santa Ana pueden realizar pasantías de auxiliar docente en el nivel inicial en el Centro Educativo Mater. El coro y orquesta formados con alumnos del nivel secundario y terciario de este centro realizan presentaciones en distintos eventos institucionales. Asimismo, el Instituto está vinculado con la Escuela

Javier Lazcano Colodrero, de gestión pública estatal, EGB1 Y EGB2, a través de proyectos socioeducativos en los que participan alumnos de 4º año, entendiéndose por proyecto el conjunto de acciones interrelacionadas de diseño, puesta en práctica y evaluación, orientadas al logro de un producto final (objeto, bien, servicio) en respuesta a una problemática que se pretende solucionar. Los participantes del proyecto realizan diversas tareas y asumen funciones diferentes para lograr un objetivo común lo cual propicia aprendizajes efectivos de la realidad (Universidad Siglo 21, 2020, pp. 18-19).

El edificio escolar cuenta con una sala de laboratorio informático, adecuada y acondicionada con computadas para todo el curso. Tiene luz eléctrica, luz natural proveniente del exterior y una puerta (dos hojas, con rejas) de entrada y salida (Universidad Siglo 21, 2020, p. 37).

### **Personas y grupos que componen la comunidad educativa**

Cuatro grupos componen la comunidad educativa del Instituto “Santa Ana”, a saber: un Equipo de gestión, 2) Personal docente y no docente, 3) Familia y 4) Alumnos. Los dos primeros componentes se describen a continuación y se muestran en la Tabla 1.

- 1) El **Equipo de gestión** está integrado por a) **dos representantes legales**, uno a nivel educativo y otro a nivel administrativo. b) Integran también el Equipo de gestión **seis directores**: uno para el nivel inicial castellano y desde 2019, se sumó uno para el nivel inicial inglés. Hay además dos directores para el nivel primario, castellano e inglés y dos para el nivel secundario, castellano e inglés.
- 2) El segundo grupo, **Personal docente y no docente**, está integrado por a) **Secretarios**: 2 (un secretario docente de secundario y otra secretaria para nivel inicial y primario) y b) **Equipo docente**: integrado por 16 docentes para nivel

inicial: 12 maestras y 4 auxiliares docentes, 12 docentes para nivel primario, 33 docentes para nivel secundario, 6 docentes de Educación Física, y 5 docentes de materias especiales: Arte, Música y Computación.

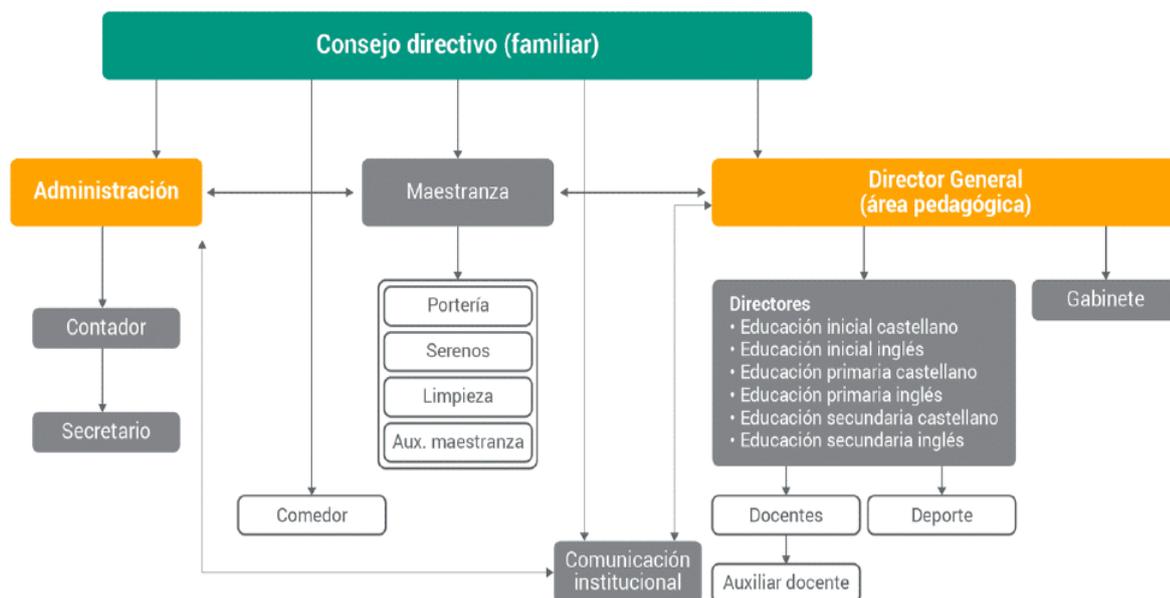
**Tabla 1. Personas y grupos que componen la comunidad educativa del Instituto**

Comunidad educativa del Instituto Santa Ana						Total
Equipo de gestión	2 representantes legales		Educativo			---
			Administrativo			---
	6 directores	Idioma	Nivel			
			Inicial	Primario	Secundario	
		Castellano	1			1
		Inglés	1 (desde 2019)			1
		Castellano		1		1
		Inglés		1		1
	Castellano			1	1	
	Inglés			1	1	
Equipo docente	72 docentes		Inicial	Primario	Secundario	
			16: 12 maestras 4 Auxiliares docentes			16
				12		12
					33	33
			6 docentes de Educación Física			6
5 docentes de materias especiales: Arte, Música, Computación			5			
Personal no docente	<b>Secretarios:</b> un secretario docente de secundario y una secretaria para el nivel inicial y el nivel primario					2
	<b>Gabinete psicopedagógico:</b> un docente					1
	<b>Ayudantes técnicos:</b> el servicio está tercerizado					---
	<b>Preceptores:</b> dos					2
	<b>Administrador de red:</b> no					---
	<b>Bibliotecaria:</b> una por la mañana					1
	<b>Personal de limpieza:</b> diez no docentes					10
<b>Personal del quiosco:</b> entre dos y tres personas se encargan de atender el quiosco					3	
<b>Número total de miembros de la comunidad educativa.....</b>						<b>97</b>

Fuente: (Universidad Siglo 21, 2020)

Hay además un **Gabinete psicopedagógico**, integrado por un docente, **Ayudantes técnicos**, servicio que está tercerizado, **2 Preceptores**, **Administrador de red**, que está vacante, **Bibliotecaria**, una por la mañana, **Personal de limpieza**, integrado por diez no docentes. Finalmente, hay entre dos y tres personas como **Personal de quiosco**, que se encargan de atender el quiosco escolar (Universidad Siglo 21, 2020, pp. 41-42).

**Gráfica 1. Organigrama del establecimiento. Normas y cultura institucional**



Fuente: Universidad Siglo 21 (2020)

## **Alumnos**

Los alumnos que asisten a la Institución son 407 de los cuales el 80% reside en los barrios de zona norte, atravesada por la Av. Rafael Núñez. El porcentaje restante reside en zonas más alejadas y dispersas (Universidad Siglo 21, 2020, p. 42).

Las funciones de cada uno de los miembros del Personal del establecimiento, la estructura directiva y sus funciones están representadas en el Organigrama mostrado en la Gráfica 1 y están perfectamente descritas y delimitadas en el documento adjunto: cargos y funciones (Universidad Siglo 21, 2020, p. 45).

### **Delimitación de la necesidad:** objeto de la intervención

El avance producido a nivel mundial por la expansión de la tecnología y el conocimiento genera desafíos y la exigencia de nuevas competencias o habilidades en los jóvenes de las generaciones actuales. La competencia digital es una de las competencias requeridas al finalizar la escuela secundaria a fin de que el joven pueda incorporarse al mundo del trabajo como también para su aprendizaje permanente (Roig-Vila y Flores-Lueg, 2016).

En el escenario europeo, según lo describen Cabero-Almenara, Romero-Tena, Barroso-Osuna, y Palacios-Rodríguez (2020), el alumno que finaliza la educación secundaria debe contar con competencias digitales exigidas por los futuros puestos de trabajo y necesarias para su educación permanente. Sin embargo, muchos no han desarrollado todavía las habilidades digitales básicas. Concluye Cabero-Almenara que para que el alumnado adquiera esas habilidades y pueda utilizarlas en su trabajo y en su educación permanente, es fundamental primero que el profesorado esté capacitado, considerándose a la **capacitación docente** como una necesidad vital en diferentes contextos internacionales (Cabero-Almenara et al., 2020).

En el escenario latinoamericano, la situación no parece ser diferente. También los jóvenes precisan, ante los desafíos del nuevo siglo, prepararse en el uso de las nuevas tecnologías a fin de contar con las competencias exigidas para desempeñar futuros trabajos o seguir estudios superiores. A partir de la implementación de las TIC y considerando que el avance de las mismas exige de los jóvenes nuevas habilidades, Monereo Font y Pozo Munizio (2009), citado en Dussel y Quevedo (2010, p. 431), consideran necesario el desarrollo de la competencia digital, que supone el uso seguro y crítico de las TIC para el trabajo, el ocio y la comunicación, siendo la escuela el escenario propicio para la adquisición de esta nueva competencia.

En el ámbito de la Provincia de Buenos Aires, según Passerón y Fainboim (2020), los jóvenes tienden más a consumir tecnología que a producirla. Sólo una minoría de ellos puede producir. En consecuencia, y como una forma de inclusión de la tecnología en la escuela, estos autores sugieren alentar a los jóvenes a **producir** contenido y ven la necesidad de que tanto educadores como educandos **produzcan** conocimiento digital (Passerón y Fainboim, 2020, pp. 55-56).

Según Passerón y Fainboim (2020), se puede proponer a los alumnos actividades que incluyan la producción de material audiovisual (fotos, videos, etc.), generación de nuevos artículos, cuentos o relatos, animación, creación de aplicaciones, edición de fotos, etc. tal de llevarlos desde el consumo pasivo de productos elaborados por terceros a la producción activa para lo cual los docentes deben estar formados.

Se hace necesario brindar a los docentes capacitación continua, una de las políticas y estrategias clave en la formación docente, tal como se analizó en la Reunión Regional de Ministros de Educación de América Latina y el Caribe (UNESCO-OREALC, 2017).

Además de haber sido reconocida por organismos internacionales, regionales y nacionales, la necesidad de formación docente en competencias digitales ha sido en muchos casos admitida por los propios docentes. En efecto, si bien la mayoría de los docentes, en sus estudios de grado, ha sido preparada para el manejo de las tecnologías de información y comunicación, diversos estudios revelan la auto-percepción de debilidades de docentes latinoamericanos y argentinos en cuanto a sus saberes digitales (Dussel (2012, 2020); Dussel y Quevedo (2010) y Lugo & Delgado (2020). Según estos autores, los docentes encuestados, además de reconocer que el uso dado a las tecnologías en la mayoría de los casos está vinculado meramente con la sistematización de información, reconocen que se desaprovechan recursos por falta de conocimiento tanto sobre distintas herramientas como de los usos que se les puede dar a esos recursos para mejorar las prácticas áulicas. Lo expuesto revela la **necesidad permanente de cursos de capacitación** que contribuyan a que el docente adquiera la competencia digital necesaria para poder utilizar en forma eficiente recursos digitales en sus clases.

Más recientemente, ante el escenario de la pandemia y refiriéndose al ámbito argentino, Dussel (2020) señala que la emergencia ha hecho reflexionar a muchos docentes indiferentes ante la tecnología sobre el hecho de que, tanto alumnos como docentes, están atravesados por la digitalidad. Por lo tanto, a los fines de enseñar, se debe saber más sobre el mundo digital, sobre las plataformas en las que se interactúa, sobre la imagen y el nuevo valor acordado a la misma, sobre el trabajo con medios digitales, en los cuales seguramente no ha tenido la suficiente preparación. Se recalca la necesidad de que estos nuevos contenidos estén presentes en la formación docente tanto inicial como en la formación continua que, según Dussel, no debería terminar nunca (Dussel, 2020).

A nivel de la provincia de Córdoba, existen estudios que revelan que, si bien los jóvenes utilizan las tecnologías y parecen ser expertos en ellas, el uso dado a las mismas es puramente social y en general, no las utilizan en un contexto educativo ni tampoco para su formación. Por ejemplo, un estudio realizado en la Universidad Nacional de Río Cuarto, Córdoba, muy próxima a la ciudad capital de la provincia y en el que participaron 454 estudiantes entre 18 y 21 años de edad de distintas carreras universitarias (ingeniería, economía y humanidades) y de una escuela secundaria, analizó datos relativos a los usos de las tecnologías y competencias digitales a través de un cuestionario de auto-percepción sobre dichos usos (Chiecher, 2020).

Los resultados de este trabajo muestran que aun cuando los estudiantes saben utilizar algunas herramientas TIC a nivel instrumental, no saben aplicarlas en un contexto educativo y en su proceso de formación para el aprendizaje. Por ejemplo, menos del 50% sabe crear una página web, obtener un gráfico de barras en Excel o crear videos (Chiecher, 2020).

Tales resultados dan sustento a la premisa planteada en la investigación de Chiecher de que la generación actual de jóvenes *'no lo sabe todo'* y que, por tanto, desde la educación, hay mucho que hacer, proponiendo que dichas acciones deberían comenzarse antes de la educación universitaria (Chiecher, 2020).

El estudio alude también a un desajuste entre las culturas juveniles y las prácticas de enseñanza por parte de los docentes debido a la utilización por parte de estos de recursos que no son los más frecuentados por los jóvenes, planteándose la necesidad de **capacitar a los docentes** tanto en el conocimiento del estudiante actual como en el dominio de herramientas digitales (Chiecher, 2020). Citando a Area-Moreira (2011), entre las actividades sugeridas para enseñar y promover las

competencias digitales, se sugieren presentaciones multimedia y creación de videos (Chiecher, 2020).

El estudio citado revela la necesidad de capacitación docente en el campo digital. También en la ciudad de Córdoba, un documento sobre experiencias, necesidades y demandas que tienen lugar en contexto de pandemia, elaborado por un grupo de investigación de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Córdoba y en el que participaron más de 300 docentes del sistema público y privado de los tres niveles revela que los docentes auto-perciben falencias en su formación digital y consideran necesaria la capacitación y formación en el uso y gestión de las TIC (Villalva et al. (2020).

Considerando que la capacitación en competencias digitales, precisamente, la construcción de **contenidos digitales** es una necesidad vital del docente a nivel internacional, nacional y local a fin de poder guiar a los estudiantes a desarrollar las habilidades digitales que requieren para ingresar en el mundo laboral y, teniendo en cuenta que son los mismos docentes los que reconocen sus limitaciones a nivel de formación digital, es que se plantea en esta intervención llevar a cabo una capacitación en competencias digitales, más precisamente en la dimensión o componente 3, creación de contenidos, de las competencias digitales sugeridas por INTEF, que coinciden con las que Chiecher, citando a Ferrari (2013) y a Viñals Blanco y Cuenca Amigo (2016), emplea en su trabajo (Chiecher, 2020).

Considerando la necesidad de mejorar las competencias digitales por una parte y la carencia de espacio para la capacitación revelada por el estudio de debilidades, amenazas, fortalezas y debilidades (DAFO) en el Instituto Santa Ana, es que se plantea este Plan de Intervención virtual con los siguientes objetivos:

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Diseñar, en conjunto con los docentes, contenidos digitales utilizando las herramientas tecnológicas Canva y Genially para acrecentar los procesos de aprendizaje y el interés de sus estudiantes.

### **Objetivos Específicos**

Diagnosticar el nivel de dominio que poseen los docentes en diferentes recursos tecnológicos.

Sensibilizar a los docentes sobre el uso de los contenidos para incrementar la motivación y mejorar los aprendizajes.

Iniciar a los docentes en el manejo de las herramientas básicas de Canva y Genially.

Realizar micro experiencias didácticas con el uso de contenidos digitales.

### **Justificación**

Dado que el alumno debe adquirir habilidades digitales para hacer frente a los desafíos del nuevo siglo, para ingresar al mundo del trabajo y para su permanente actualización, se hace necesario que los docentes, en primer lugar, estén capacitados en herramientas digitales en consonancia con el perfil que se requiere del alumno que termina el secundario y al que deben preparar.

Considerando además que, según un número de investigaciones realizadas en el ámbito regional, nacional y local (Dussel, 2012; Dussel, 2020; Dussel y Quevedo, 2010; Lugo y Delgado, 2020; Chiecher, 2020; Villalva et al. 2020), muchos docentes sienten que el desarrollo de habilidades avanzadas respecto a las TIC es un área donde necesitan mayor formación,

Teniendo en cuenta por otra parte que no se tiene conocimiento de un Marco de Referencia de competencias digitales docentes a nivel nacional pero que sin embargo, en algunos ámbitos locales se han utilizado los estándares proporcionados por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), de España, el presente Plan de Intervención plantea una capacitación docente en competencias digitales para la construcción de contenidos digitales en el Instituto Santa Ana, de Argüello, Provincia de Córdoba. El proyecto brindará un espacio de capacitación a fin de responder a la carencia planteada en el estudio de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades (DAFO). Aplicado este estudio en el Instituto Santa Ana, el mismo arrojó como debilidad, entre otras, la falta de espacios de capacitación.

Teniendo en cuenta los estándares planteados por el Marco de INTEF, la capacitación apunta al área 3 del dicho marco, **creación y edición de contenidos digitales** y específicamente, a la **creación de imágenes** utilizando para ello la herramienta Canva, y más tarde, construcción de juegos (gamificación) utilizando la herramienta Genially.

El propósito final es lograr que, una vez construidos los contenidos digitales, los mismos puedan ser incorporados a las actividades educativas. La incorporación a las actividades de aprendizaje de los contenidos digitales generados con la herramienta cuyo uso se aprenda permitirá hacer que dichas actividades resulten más atractivas para los jóvenes estudiantes y asimilables por ellos. Por otra parte, una vez capacitados los docentes, serán ellos mismos quienes se encarguen de compartir lo aprendido con los estudiantes.

En un primer momento, la capacitación se plantea a nivel inicial pero progresivamente se implementará a nivel intermedio y finalmente a nivel experto.

El proyecto brindará competencia a los docentes, los beneficios de lo cual recaerán en los alumnos y finalmente, en la comunidad. Teniendo en cuenta que la competencia digital es una de las requeridas al finalizar la escuela secundaria a fin de que el joven pueda incorporarse al mundo del trabajo y para su aprendizaje permanente (Roig-Vila y Flores-Lueg, 2016), los conocimientos o habilidades que lleguen a los alumnos les permitirán prepararse en forma adecuada para estudios superiores como también para la obtención de mejores empleos.

Inicialmente, la tesista estará a cargo de la capacitación. Posteriormente, y según las necesidades, podrán agregarse más capacitadores. En razón de que es la tesista quien tendrá a su cargo inicialmente la capacitación, la implementación de la misma no producirá mayores erogaciones de recursos económicos.

Dado además que no se cuenta con espacio para capacitación, el curso se hará de modo virtual con ocho encuentros, cuatro para cada herramienta, de 90 minutos cada uno, completando una extensión total de 360 horas de sesiones de aprendizaje.

Para el mismo se toma como base una de las fortalezas del instituto: su libertad para desarrollar propuestas educativas y la predisposición positiva del docente para proyectos interdisciplinarios (Universidad Siglo XXI, 2020, p. 128).

## **Marco Teórico**

### **Necesidad de competencias digitales en los docentes**

Teniendo en cuenta que la educación es el motor del desarrollo humano, Flores-Lueg y Roig-Vila (2016) consideran que el profesorado adquiere un valor trascendental como agente para la puesta en práctica de procesos innovadores que impulsen el avance hacia el paradigma educativo requerido donde el estudiante pueda adquirir esas competencias necesarias para su desenvolvimiento en la vida diaria y en su trabajo.

Dentro del contexto actual, sostienen estas autoras, la competencia digital es crucial para la formación integral de una persona como también para su aprendizaje permanente, recayendo en los docentes la responsabilidad de prepararse para lograr dichas competencias. Se hace muy necesaria la adquisición de competencia digital por parte de los docentes (Roig-Vila y Flores-Lueg, 2016).

Ahora bien, ¿qué se entiende por competencias digitales?

El Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea (2006) entienden por competencias digitales “...las facultades, capacidades, conocimientos, habilidades para usar de forma segura y crítica la tecnología en el trabajo, el ocio y la comunicación”. La competencia digital se apoya en las siguientes habilidades: uso de computadoras para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet” (European Parliament and the Council, 2006).

Debido a que, en los currículos escolares de hoy en día, las competencias digitales son fundamentales, es necesario que el profesorado esté capacitado y acreditado en estas competencias a fin de que el alumnado pueda adquirirlas. Para ese fin se elabora el Marco Común de Competencia Digital Docente (MCCDD), creado por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF), organismo dependiente del Ministerio de Educación del Gobierno de España. Este marco ofrece una referencia descriptiva para la formación, y para los procesos de evaluación y acreditación de las competencias digitales (INTEF, 2017).

Para su elaboración, según Cabero-Almenara et al., 2020) se toma como base el Marco de Competencia Digital para Ciudadanos DigComp (Carretero et al. 2017; Ferrari, 2013; Vuorikari et al. 2016). Las áreas de competencia son 5 y las competencias, 21, son las mismas que las del marco DigComp: información y

alfabetización informacional, comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales, seguridad y resolución de problemas, y se muestran en la Figura 2, tomada del documento Marco Común de Competencia Digital Docente, elaborado por el INTEF (septiembre de 2017).

La 1) **Información y alfabetización informacional** implica: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.

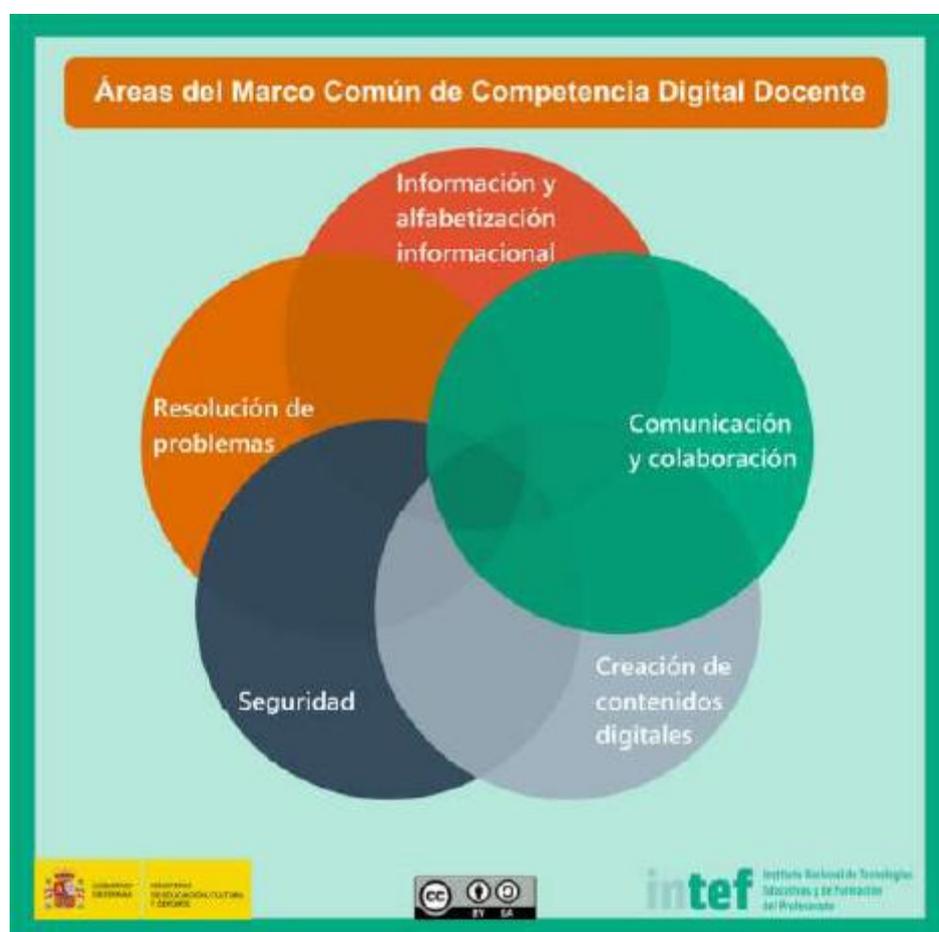


Fig. 2. Áreas del Marco Común de Competencia Digital Docente de España  
Reproducido de INTEF, 2017, p. 13

La 2da, **Comunicación y colaboración** implica; comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en líneas, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes, conciencia intercultural.

La 3ra, **Creación de contenido digital** implica: crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

**4. Seguridad** implica protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.

**5. Resolución de problemas** implica: identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros (Cabero-Almenara et al., 2020).

En lo relativo a nuestro país, no se encuentran datos de marcos nacionales de referencia de competencias digitales de los docentes. Sólo se conocen dos programas de educación digital llevados a cabo a nivel nacional, a saber, el Plan Conectar Igualdad (PCI) y el Plan Aprender Conectados (PAC). El primero de ellos, el PCI, se lanzó bajo el marco de la Ley de Educación Nacional (LEN) 26.206) y el Decreto 459/10, proporcionándose a los alumnos y docentes de la educación pública, secundaria y especial una computadora e implementándose capacitación a docentes en el uso de la misma. Se establecieron lineamientos entre los que figuraban la producción, acceso y actualización de contenidos y/o software, la incorporación de las TIC en los contenidos

curriculares, la sistematización de información y experiencias e investigación, y la gestión de información (Torres, 2019).

El 26 de abril de 2018 bajo la presidencia de Macri, se firma el Decreto Presidencial N° 386/2018 del Plan Aprendamos Conectados, PAC, también enmarcado en los objetivos de la LEN. Esta decisión llega después de varios cambios sucedidos en el PCI, que pasa a depender del Ministerio de Educación (antes lo centralizaba ANSES) y cambia su objetivo central de “reducir la brecha digital” al de “alcanzar la alfabetización digital” (Torres, 2019).

A la educación digital se agrega como objetivo la programación y la robótica, apostando a que los estudiantes pasen de consumir a producir tecnología digital. Se explicita nuevamente la innovación como política pública procurándose infraestructura tecnológica en las escuelas para que se que garantice una verdadera inserción de los estudiantes en el mundo actual y del futuro.

Sin embargo, según Torres (2019), en la actualidad existe tecnología más potente y específica, en términos educativos, en relación a los recursos que se vienen proveyendo a los establecimientos educativos. El objetivo es poner el centro en los aprendizajes y eso se logra con docentes y alumnos trabajando con contenidos en nuevos formatos y tecnologías innovadoras. (Resaltados del autor) (Decreto Presidencial N° 386/2018).

Ambos planes han recibido críticas ya que lejos de promover la creatividad e innovación que predicaban, se limitaron a transferir tecnologías y modos culturales desde otros países y corporaciones al seno de nuestra sociedad. Se les critica asimismo dificultades en el uso de tecnologías abiertas más la transferencia de robótica desde multinacionales, a desmedro de propuestas locales que promueven hardware y software libre simultáneamente (Torres, 2019).

Lo señalado impacta negativamente en la enseñanza-aprendizaje de las tecnologías digitales, resaltando los autores la necesidad de que dicha situación se revierta y que se generen propuestas de formación docente inicial y continua acorde con las necesidades y demandas reales de las escuelas públicas (Torres, 2019).

En razón de la carencia de un marco nacional que pueda servir como referencia para el desarrollo de competencias digitales, más precisamente, la creación de contenidos digitales y considerando que otros estudios en la Argentina, por ejemplo, Chiecher (2020) ha utilizado las dimensiones derivadas del marco de competencias digitales diseñado por el INTEF, esta propuesta se concentra en la 3ra competencia estipulada por ese Organismo: **Creación de contenido digital**. Es de hacer notar que cada una de las competencias tiene sub-competencias relacionadas. Cada una de las competencias reconoce tres niveles: A, Básico, B, Intermedio y C, avanzado. La Capacitación planteada en este Plan de Intervención intenta desarrollar esa tercera competencia en un nivel Básico, que incluye la capacidad de crear contenidos digitales sencillos, por ejemplo, texto, tablas, imágenes o audio (INTEF, 2017). Posteriormente, se puede pensar en otras capacitaciones a nivel Intermedio y luego C, Avanzado.

Es en esta tercera área o dimensión que esta propuesta intenta concentrarse por limitaciones de tiempo y por considerar que las habilidades cubiertas por esta área, específicamente, la creación y edición de contenidos nuevos (imágenes, videos), son las que pueden ayudar a los docentes a hacer sus clases más atractivas.

### **Contenidos digitales**

El Marco del INTEF establece como competencia general a desarrollar por los docentes la de “Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos...” pero no define el término “contenidos digitales”.

Más adelante, al mencionar los logros esperados de cada nivel, establece como meta principal de la Dimensión 3, Nivel B2 (intermedio), que el docente “produce **contenidos digitales** en diferentes formatos utilizando aplicaciones en línea, por ejemplo, documentos de texto, presentaciones multimedia, diseño de imágenes y grabación de video o audio.”, agregando que “promueve este tipo de producciones entre el alumnado” (INTEF, 2017, p. 39), mencionando como ejemplos el diseño de imágenes y la grabación de video o audio.

Podría deducirse que los contenidos digitales lo constituyen las imágenes, las presentaciones multimedia, los videos y audios, aunque no se define el término en este documento. Sin embargo, García García, en su artículo Contenidos educativos digitales. Construyendo la Sociedad del Conocimiento (2005) expresa que los contenidos digitales son materiales digitalizados (imagen, sonido, textos verbales, infografías), que surgieron con el avance de las Tecnologías de Información y Comunicación y que han sido potenciados exponencialmente con el avance de las nuevas tecnologías. Esta nueva forma de contenidos surgidos como alternativa al soporte papel del texto tradicional, puede expresar exactamente lo mismo en soporte digital con el agregado de que, a través de los colores, el sonido, el movimiento y la interactividad, posibilitados por las nuevas tecnologías, contribuyen a hacer más atractivo dicho contenido. La Internet, la red de redes, se convierte en el principal espacio de convergencia de este tipo de contenidos y en la forma ideal de acceder a ellos a través de los navegadores en una forma libre y relativamente ordenada, aunque, según García, no jerarquizada (García García, 2005).

### **Características de los contenidos digitales**

Según Rodríguez Ruiz en su blog Somechates de Marketing de contenidos (2020), entre las características que debe tener un contenido digital para ser atractivo

figura su *utilidad*. Debe satisfacer un deseo o necesidad del usuario. Esto implica tener en cuenta lo que el destinatario necesita a fin de que no sea despreciado el contenido por falta de interés.

Debe ser *original*, tanto en el sentido de ser propio, no copiado de otros, como en el sentido de ser distinto y novedoso. Por otra parte, el contenido digital debe ser *actual*. En razón de que el mundo digital avanza a un ritmo acelerado, debemos poner al día permanentemente nuestros contenidos para que no queden desactualizados. Asimismo, los contenidos digitales deben tener la capacidad de *adaptarse a los cambios*. En efecto, al ser las computadoras, celulares, tablets, etc., cada día más avanzados en sus características, nuestros contenidos deben tener la capacidad de adaptarse a todos los cambios. Otra característica importante es la facilidad para realizar búsquedas, la infinidad de temas disponibles en la red y fundamentalmente, la posibilidad de interacción. Esto implica poder analizar el contenido con personas que se encuentren en cualquier parte del mundo, con la posibilidad de completar temas, aclarar dudas, etc. característica que favorecen sobremanera a quienes reciben formación online (Rodríguez Ruiz, 2020).

### **Contenidos digitales educativos**

Citando a la Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE), el documento de Bergomás et al. (2014) elaborado para el Gobierno de Entre Ríos, Argentina, sostiene que un **contenido digital** es todo tipo de «(...) *recurso digital factible de ser publicado y recuperado en forma autónoma en distintos entornos virtuales*» (RELPE, 2005). En cambio, un **contenido educativo digital**, es aquel que tiene una intencionalidad educativa, que está pensado para formar, es decir, para intervenir en el proceso educativo de sus destinatarios, sean ellos docentes, alumnos o familias, promoviendo en ellos experiencias de aprendizaje, de cambio y

enriquecimiento. Haciendo referencia a lo expresado por IIPÉ-UNESCO (2007), Bergomás et al. (2014) definen al **contenido educativo digital** como aquel desarrollado en formato digital – hipertextual, interactivo y multimedia- con fines educativos, disponible en algún dispositivo de almacenamiento o en un sitio de Internet (soporte en línea), diferenciándose en este aspecto de los desarrollos impresos o audiovisuales (Bergomás et al. 2014).

Construir contenidos educativos digitales implica confeccionarlos tomando como base el material que como docentes tenemos, pero de forma muy atractiva y motivadora, reforzándolos con elementos interactivos que la multimedia ofrece, para favorecer la adquisición de los conocimientos a través de la utilización de las distintas herramientas gratuitas disponibles en la Web.

### **Tipos de contenido digital**

Existen distintos tipos de contenido digital. Según información obtenida en la página Aplicaciones y Tecnología, los más imprescindibles y con mejores resultados son los e-books, las newsletters, las infografías, los podcasts, las plantillas, los videos, webinar, para nombrar algunos. Rock Content (2019) en su entrada de blog, describe algunos de ellos, a saber:

#### **E-books**

Un e-book es un material digital más corto que un libro tradicional y con una lectura mucho más dinámica. Está al alcance de cualquier persona que lo descargue.

#### **Newsletter**

Son contenidos digitales mayormente informativos que se pueden distribuir a través del correo electrónico. Representan un buen complemento para informar a los lectores sobre nuevas entradas en el blog o novedades en la Web. Sin embargo, se aconseja ser original con las newsletters y no abusar de ellas.

## **Infografías**

Una infografía es la combinación de textos e imágenes con el fin de comunicar información en forma práctica, didáctica y visualmente atractiva tal de llamar la atención del lector y que se pueda compartir fácilmente. Representan el contenido perfecto para mostrar mucha información densa (datos) en forma sintética y visual. En estos tiempos en que reinan la brevedad y la inmediatez, las infografías resultan especialmente atractivas para los más jóvenes. Es importante saber esquematizar el contenido correctamente para que el lector la entienda.

## **Plantillas**

Las plantillas resultan ser un recurso muy útil para evitar tareas repetitivas. Permiten ahorrar tiempo y esfuerzo al lector.

## **Podcasts**

Los podcasts representan la radio de la actualidad. Sólo se necesita tener acceso a Internet, buscar el contenido y descargarlo. Con cualquier móvil actual se pueden grabar contenidos digitales de audio de mucha calidad. Debido a que abordan innumerables temas de interés, se pueden escuchar a cualquier hora y no perjudican la realización de otras actividades, constituyendo un importante canal de comunicación.

## **Quizzes**

Hacer preguntas e invitar a resolver pruebas es una forma comprobada de establecer una conexión entre el escritor y el lector. Además, nos permite realizar un seguimiento de los participantes, dependiendo de los quizzes que eligieron responder. Podemos suponer que, dado a que completaron el cuestionario, conocen sobre el tema y les interesa.

## **Videos**

Son los contenidos digitales preferidos antes que las imágenes, los blogs y los e-mails. Al combinar imagen, sonido y movimiento, resultan sumamente atractivos, aunque debe recordarse que tienen que ser breves. Tienen por objetivo educar sobre un tema en particular por lo que tienen un alto grado de utilidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

## **Webinars**

Según el glosario de la página Workana (2021), el término Webinar es un neologismo que combina las palabras “web” y “seminario”. Es una conferencia, taller o curso en formato video que se imparte a través de una web. Su fin, por lo tanto, es educativo y práctico. Son sustitutos de las clases en los cursos online.

## **La herramienta digital Canva**

Canva es una herramienta web de diseño gráfico, disciplina que utiliza imágenes, videos y texto para comunicar ideas y mensajes (Romero Pérez, 2020, p. 2). Esta autora presenta una imagen muy ilustrativa del efecto creado mediante la presentación con Canva. En un lado de la página presenta un cartel que informa los efectos causados por la deficiencia de Vitamina D. Este cartel informativo, a la manera tradicional, presenta sólo texto. A la derecha del cartel, la misma información se presenta en una colorida y atractiva infografía donde la imagen y los colores llaman la atención. A través de un girasol en un vivo color amarillo, se refuerza la idea de la importancia de la luz solar para la obtención de la vitamina D. Cada una de las cuatro verdes hojas que parten del tallo del girasol señalan las consecuencias, que en el primer cartel estaban sólo enumeradas. Esta segunda infografía, señala Romero Pérez, es diseño gráfico (Romero Pérez, 2020, p. 3). Naturalmente, la segunda imagen es mucho más atractiva, tal como dice la autora, el girasol representa la relevancia de la luz solar y

la imagen completa ayuda a procesar la información, a guardarla en la memoria y así poder recuperarla mucho más fácilmente.

La creadora de Canva, según lo informa Romero Pérez (2020, p. 4), es una universitaria australiana, Melanie Perkins, quien ideó esta herramienta en línea para crear anuarios escolares, cansada ya de manejar programas de diseño que, aunque potentes, eran complicados. En 2012, junto a Cliff Obrecht, crea el sitio web de diseño gráfico Canva. Es un conjunto de herramientas basadas en el formato de trabajo *Drag & Drop* (arrastrar y soltar).

Canva presenta una colección de 8000 plantillas gratuitas para 100 tipos de diseño con múltiples finalidades. Una plantilla es una combinación de elementos (fondos, tipografías, ilustraciones, fotografías), elaborada por profesionales (Romero Pérez, 2020: p.9). Al haber sido creadas por diseñadores gráficos, estas plantillas tienen un acabado estético y profesional. Podemos usar estas plantillas prediseñadas, que tienen un tamaño determinado o bien, crearlas desde cero, con medidas a nuestra necesidad, cambiando colores, tipo de letra, fotografías. Canva ofrece una biblioteca de fotos y dibujos gratuitos, sin derecho de autor, que podemos adjuntar a nuestros materiales. También ofrece una amplia variedad de formas (flechas, contenedores, figuras geométricas).

Se pueden hacer diseños desde cero, añadiéndoles imágenes, otros elementos y textos. Para ello se utiliza una interfaz en la que se pueden mover con el mouse los elementos del menú a la composición. Se pueden crear logos, posters, tarjetas de visita, flyers, portadas, programas, invitaciones, folletos, calendarios, horarios, encabezados para correos electrónicos y publicaciones para redes sociales, entre otras cosas.

Canva tiene dos versiones: una gratuita y otra de pago. Con la gratuita, el docente puede crear material educativo, utilizando sus propias fotografías e

ilustraciones. Puede utilizar también recursos descargados de internet, atendiendo siempre a los derechos de autor, es decir, debe citarse siempre al autor de los trabajos originales (Romero López, 2019, p. 3).

Con la versión paga, se cuenta con opciones más avanzadas, pudiendo utilizarse elementos Pro de manera ilimitada. Los elementos Pro pueden reconocerse ya que presentan una corona en la esquina inferior derecha.

### **Ventajas y desventajas de Canva**

La aplicación Canva de Diseño Gráfico es un gran aliado para crear diseños originales y cuenta con un número de ventajas que se mencionan en el blog Lolup Online Marketing (2017) y la Página Web de Kom, Agencia Digital de Perú, y que se enumeran a continuación:

Para comenzar, sus plantillas son confeccionadas por diseñadores por lo que tienen un acabado estético y profesional.

Una ventaja importante de esta aplicación es que **pone a disposición de todos los usuarios imágenes y diferentes formatos para poder crear el diseño deseado** en el momento que se desee.

Otra fortaleza de esta herramienta online es que **es gratuita**. A pesar de ser gratuita, es generosa en prestaciones. Bien es cierto que podemos pagar de forma mensual por ella y que podremos elegir entre otras muchas opciones como poder elegir más imágenes para nuestros proyectos o formas a incorporar en los diseños.

Canva es además una **herramienta didáctica y sencilla de utilizar**. En efecto, no se necesita conocimiento en diseño para poder crear bonitos y elegantes diseños web o de impresión.

Las **dimensiones personalizadas de todos sus diseños** constituyen otro de los beneficios del uso de Canva. En efecto, no necesitamos conocer al detalle la dimensión

exacta que necesitaremos en caso de crear cabeceras de Facebook para eventos, banners para anuncios publicitarios o infografías. La propia aplicación nos muestra cada formato con sus medidas y somos nosotros quienes añadiremos nuestro estilo sobre el diseño a menos que generemos diseños personalizados desde el principio.

Existen **5 opciones a elección para descargar nuestro archivo**. Podremos escoger entre descargarlos en formato PNG, JPG, PDF y PDF para impresión. Hace poco se incorporó la opción de crear los famosos GIFs de animación, aunque esta opción todavía se encuentra en formato de prueba.

Otra de sus ventajas la constituyen **los colores**. En función de los colores que se van utilizando en el diseño, éstos se van guardando automáticamente sin necesidad de tener que acordarnos del código hexadecimal exacto sobre la paleta de colores.

Una de las desventajas que presenta Canva es que, una vez creado el diseño, las dimensiones generadas para nuestro documento pueden modificarse ligeramente. Por otra parte, no existen líneas ni guías para determinar si nuestro diseño está centrado y ajustado al resto del proyecto, desventajas que se pueden solucionar añadiendo líneas que sirvan de guía, las que se borrarán una vez terminado el diseño.

Otra desventaja que puede presentar esta herramienta es que, a veces, la aplicación se pausa y los cambios no se guardan. Además, si la conexión a Internet no es estable, tampoco se guardan los cambios. Sin embargo, el colorido y atractivo de los diseños generados con esta herramienta y los beneficios educativos que ofrece compensan todas las dificultades que pueda presentar.

### **Uso educativo de Canva**

En el ámbito educativo, los docentes tenemos la posibilidad de crear materiales y recursos educativos adaptados a nuestras necesidades (Romero López, 2019, p. 4). En efecto, con la versión gratuita, que tiene variadas opciones, se pueden crear materiales

para todas las materias y niveles educativos, adaptados a diferentes necesidades del aula. Por ejemplo, se pueden crear juegos educativos de diversos tipos y para enseñar los más diversos temas, aprovechando la amplia variedad de plantillas. Asimismo, se pueden crear fichas informativas y de trabajo para explicar a los alumnos la naturaleza de las tareas que se les asignen y las pautas a seguir. A los fines de desarrollar una comunicación basada meramente en lo visual, se pueden crear infografías, es decir, documentos que combinan imágenes fáciles de entender, que representan diferentes conceptos con elementos textuales. Asimismo, pueden crearse diseños específicos para redes sociales a fin de aprovechar al máximo las redes, que forman parte de la vida de nuestros alumnos. Los materiales creados y las explicaciones de algunas tareas pueden subirse a Facebook o a Instagram (Romero López, 2019, pp. 5-6).

La herramienta Canva permite comenzar a trabajar con el aprendizaje basado en juegos ABJ, técnica que consiste en crear juegos con fines didácticos para distintos objetivos de aprendizaje. Al aprender a través de juegos, se refuerza el trabajo cooperativo y las metodologías activas, logrando que los alumnos “aprendan jugando”. Esto hace que el aprendizaje sea más atractivo y que los contenidos de matemáticas, de lengua, etc. se procesen y se guarden en la memoria más fácilmente, permitiendo también la fácil recuperación de estos conocimientos.

La herramienta Canva permite asimismo simplificar contenidos a través de esquemas, fichas-resumen o fichas de trabajo, que se pueden confeccionar a través de diversas plantillas. Estas representan los contenidos de forma visual, esquemática y atractiva, facilitando la comprensión y la memorización de contenidos sobre todo para alumnos con dificultades de aprendizaje, favoreciendo la igualdad e inclusión en el aula (Romero López, 2019, pp. 5-6).

Las imágenes, esquemas e infografías creadas con Canva fomentan la autonomía de los alumnos de aprender a aprender. Los alumnos pueden describir lo que ven en una infografía o bien descifrar un esquema con sus compañeros.

Lo primero que debe hacerse para comenzar a usar esta aplicación es registrarnos con nuestra dirección de correo electrónico. Podemos utilizarla tanto desde nuestros dispositivos móviles como desde la web. Para crear esa cuenta, debemos dirigirnos al sitio web [https://www.canva.com/es\\_es/](https://www.canva.com/es_es/) Ya en la página de inicio, se debe pulsar el botón de registro y elegir una de tres opciones: Registrarnos con Google, con Facebook, o con una cuenta de correo electrónico. Si lo hacemos con este último, llenamos un formulario y respondemos unas preguntas para que Canva sepa nuestro perfil de usuario. Canva nos enviará un correo de confirmación. Debemos pinchar sobre el enlace y comenzar a utilizar Canva.

## **Herramienta de diseño Genially**

### **Características de Genially**

Genially es otra interesante herramienta de diseño que permite utilizar plantillas para realizar presentaciones con interactividad y animación, a saber, informes, imágenes interactivas, guías, videos, infografías y otros recursos, postales, álbumes de foto, partiendo de plantillas prediseñadas.

En el diseño se pueden incluir ilustraciones, formas, mapas, GIFs e íconos que la herramienta ofrece. También se pueden incluir archivos, videos, audios, fotos desde las redes sociales como también desde nuestra PC.

Se puede dar animación a los elementos que se utilicen en el diseño o bien animar toda la página dándole formato de video. La animación hace que algún(os) elemento(s) de la imagen se mueva(n), captando así la atención del usuario. Esta

animación permite que el usuario que la está viendo acceda a más información o a otras páginas haciendo clic en un punto de la imagen.

Se pueden realizar trabajos colaborativos. El diseño final puede compartirse en las redes sociales.

### **Ventajas y desventajas de Genially**

Entre las ventajas ofrecidas por Genially figura la gran cantidad de formatos de presentación que ofrece, así como de modelos ya realizados que podemos usar o modificar.

Otra ventaja la constituye la gran cantidad de recursos en formato texto, audio, video, mapas e íconos que posee la aplicación. Además, la misma aplicación presenta gran cantidad de iconos para insertar y a los que se pueden dar interactividad.

En cualquier momento podemos hacer modificaciones y se mantiene la URL. Esto resulta ser muy útil si nuestra presentación está insertada en un blog o una web.

Otro punto a favor es que si hay recursos que utilizamos frecuentemente en nuestras presentaciones podemos guardarlos en la plataforma para poder utilizarlos y no tener así que cargarlos cada vez que necesitemos utilizarlos. (Imágenes, colores, tipografía).

Podemos compartir de diferentes formas y obtener código html para insertar la presentación en otro espacio web.

Un beneficio final es que podemos compartir una presentación con otras personas para trabajar todos en el mismo lienzo.

Sin embargo, Genially tiene algunas desventajas. Por ejemplo, un inconveniente importante es la agrupación de las presentaciones en grupos o carpetas. Cuando el número de presentaciones es pequeño, no representa un problema, pero si el número de presentaciones es grande, es necesario poder ordenarlas para encontrarlas con mayor facilidad.

Otro inconveniente es que la visión en móvil se desvirtúa. Sin embargo, cuenta con una pestaña en la configuración de la presentación que permite reducir el tamaño en el móvil.

En suma, Genially es una herramienta muy sencilla de manejar y que permite obtener resultados muy positivos. Es accesible tanto para docentes como para alumnos aun cuando estos cuenten con escasa competencia digital.

### **Uso de Genially en el ámbito educativo**

Genially facilita la labor docente en razón de su sencilla interfaz. Su funcionamiento es igual de sencillo que Canva pues se basa en arrastrar y soltar. Sin embargo, tiene mucho más potencial pues ofrece interactividad y animación. Requiere que nos registremos a través de nuestra cuenta de Facebook, Twitter, Google o LinkedIn utilizando la misma contraseña que tenemos en ellos (González del Hierro, 2019).

Genially es una herramienta visual intuitiva que nos permite una eficaz comunicación. Con esta herramienta podemos crear originales materiales para el aula como libros interactivos, sumamente atractivos para comunicarnos con nuestros alumnos y para mantenerlos interesados durante el proceso de enseñanza. También ofrece una gran variedad de plantillas, muchas de las cuales son totalmente gratuitas con las que podemos crear desde atractivas imágenes interactivas hasta complejos breakouts o sesiones grupales informales (González del Hierro, 2019).

En el ámbito educativo tiene un gran potencial que gira en torno a cuatro pilares fundamentales que le permiten a cualquier persona sin grandes conocimientos de diseño generar contenidos sumamente atractivos. Esos cuatro pilares son:

Interactividad: gracias a etiquetas, ventanas, conexiones entre páginas del documento y enlaces, Genially capta el interés de los alumnos al permitir explorar la información en capas. González del Hierro presenta como ejemplo una atractiva imagen

que tiene a un lado, un texto sobre la célula. A la derecha de la imagen, se encuentra una atractiva imagen de un corte transversal de la célula. Debajo de la imagen hay un hipervínculo que nos lleva a la imagen de la célula. Las diferentes partes de la célula contienen señales en las cuales podemos picar. Picando en diferentes lugares, se abre una especie de rótulo que informa al alumno el nombre de la parte de la célula indicada por la señal y una breve descripción de la función que cumple esa parte de la célula (González del Hierro, 2019). Naturalmente, los vivos colores de la figura y la interactividad hacen que la información sea más atractiva y quede grabada más fácilmente en nuestra memoria, permitiendo también que la información se recuerde y se recupere con mayor facilidad.

Storytelling es otro de los pilares de esta herramienta. Nos ayuda a narrar historias distribuyendo la información en capas de contenido y permitiendo el agregado de recursos gráficos. Esto es posible gracias a la gran variedad de íconos, imágenes, mapas y elementos interactivos de la herramienta. También podemos añadir imágenes desde nuestro equipo. Esto permite crear entornos de aprendizaje que emulan la vida real, maximizan la memorización, el pensamiento crítico y la creatividad (González del Hierro, 2019).

Otro pilar son los elementos de **animación** que dan vida a los contenidos, jerarquizan las ideas y ayudan a que el alumno se centre en los conceptos importantes. Gracias a la ayuda de efectos visuales, los contenidos estáticos se transforman en creaciones animadas que facilitan el aprendizaje.

Gamificación.

Con Genially se pueden crear juegos. A través del juego, los estudiantes se convierten en protagonistas de su aprendizaje. El juego incrementa la motivación, mejora la concentración y favorece la resolución de problemas. Genially incluye

elementos que permiten tocar, explorar, descubrir. Los alumnos se involucran más en su aprendizaje y se facilita la recuperación de contenidos (González del Hierro, 2019).

### **Aprendizaje basado en competencias**

El enfoque por competencias representa una alternativa para enfrentar y solucionar las problemáticas, los retos y las necesidades que plantea la educación. Aunque competencia podría ser entendida desde la acepción de contienda o competitividad, en el ámbito educativo se vincula con la capacidad para hacer algo, con saber cómo, por qué y para qué se hace, de modo tal que este conocimiento pueda ser transferible.

Citando a Spencer & Spencer (1993), Valiente Barderas y Galdeano Bienzobas (2009) definen al término competencia como

...una característica subyacente de un individuo, causalmente relacionada con un rendimiento efectivo o superior en una situación o trabajo, definidos en términos de un criterio (Valiente Barderas y Galdeano Bienzobas, 2009).

Según Docking (1994), los enfoques basados en competencias son usados en ámbitos educativos y de empleo. Así, una calificación laboral podría describirse como un conjunto de unidades cada una de las cuales consiste de un número de elementos de competencia. Por ejemplo, una tarea, un rol, una función o un módulo de aprendizaje puede constituir una unidad de competencia (Docking, 1994).

Respecto a las competencias, y según Álvez en el Blog Docentes al día, la Recomendación 26/92 de la UNESCO expresa que las mismas

...se refieren a las capacidades complejas que desarrolla una persona y

poseen distintos grados de integración. Se ponen de manifiesto en una gran variedad de situaciones correspondientes a los diversos ámbitos de la vida humana, personal y social. Son expresiones de los distintos grados de desarrollo personal y participación activa en los procesos sociales. (En Alvez, 2019)

El primer paso en el aprendizaje basado en competencias es la identificación de las destrezas, habilidades y actitudes o competencias específicas a las cuales se aspira. El estudiante trabaja a su propio ritmo, generalmente con el apoyo de un tutor en pro de alcanzar el dominio de las competencias. Se pueden desarrollar destrezas o habilidades que se piensan necesarias o se pueden combinar una serie de competencias en un programa completo.

En el aprendizaje por competencias los estudiantes trabajan en forma individual, por lo general online, Si ya dominan una competencia o habilidad, pueden, a través de alguna prueba o evaluación, demostrar dicho dominio y así pasar al siguiente nivel de competencia sin necesidad de realizar el curso completo (Bates, 2015).

## **PLAN DE TRABAJO**

### **Actividades**

La propuesta consiste en elaborar una capacitación docente sobre construcción de contenidos digitales mediante la utilización de herramientas de diseño gráfico para ser aplicados a los procesos de enseñanza-aprendizaje. La capacitación durará 4 meses y se desarrollará en 4 fases o etapas, a saber, **Fase 1 de Diagnóstico**, a realizarse en las Semanas 1, 2 y 3 del Plan. Corresponde a las Actividades 1.1 y 1.2 del Objetivo Específico 1. Durante esta fase, se enviará a los docentes interesados una Encuesta Inicial (Anexo I) a fin de relevar su conocimiento previo sobre herramientas de diseño.

Los resultados de la encuesta se procesarán a fin de diagnosticar el nivel de los docentes en cuanto a contenidos digitales. **La Fase 2, Sensibilización** o concientización de los docentes sobre las ventajas del uso de los contenidos digitales, responde a las actividades 2.1 y 2.2 del Objetivo Específico 2 y tendrá lugar en las semanas 4 y 5. Se presentarán distintas experiencias a los docentes a fin de concientizarlos sobre las ventajas de los contenidos digitales. **La Fase 3** comprende el **Desarrollo de los encuentros** de capacitación. Se corresponde con la actividad 3.1 del Objetivo Específico 3. Tiene una extensión de 8 semanas, cuatro para cada una de las dos herramientas en las que recibirán capacitación. Cabe señalar que luego de cada encuentro hay una instancia presencial de monitoreo para asistir al docente participante en la resolución de la tarea semanal. Se contemplan tres (3) evaluaciones parciales (Evaluación Formativa), una por cada uno de los tres primeros encuentros a fin de consolidar los saberes adquiridos durante el encuentro semanal, y tendientes a la realización del proyecto o trabajo final de evaluación. Estas evaluaciones parciales permitirán la evaluación continua del aprendizaje. Para la realización de las evaluaciones parciales, el docente participante contará con dos horas presenciales de consulta un día a la semana post encuentro virtual con la asistencia personalizada del facilitador y de un diseñador gráfico en las instalaciones del Colegio. Se contará con horarios flexibles. No obstante, se sugiere concertación previa del encuentro a través de whatsapp o email.

La presentación de la tarea semanal se evaluará mediante rúbricas analíticas de características que debe reunir un buen recurso (infografía, video, etc. (Anexo II. La rúbrica será complementada con una Encuesta de Autoevaluación (Anexo III) para obtener retroalimentación del alumno en cuanto a lo aprendido en la semana como

también sus fortalezas y debilidades en el uso de la herramienta a fin de poder brindarle ayuda suplementaria.

La **Fase 4** es la fase de **Evaluación Final**. Comprende la evaluación de las producciones finales de los docentes participantes mediante una rúbrica analítica de características que debe reunir una buena presentación digital (Ver Anexo IV). Luego del cuarto encuentro, y como corolario de la capacitación, utilizando los saberes adquiridos en cuanto al uso y utilidad de la herramienta de diseño aprendida, el docente participante elaborará una propuesta pedagógica. En la misma, utilizará contenidos digitales desarrollados con la herramienta de diseño aprendida para enseñar a sus alumnos un contenido o tópico de alguna de las asignaturas de su correspondiente plan de estudios.

La evaluación final apuntará al desarrollo de la competencia para desarrollar contenidos digitales, tal como está estipulada en el Area 3, Dimensión 3.1 en el Marco de Competencias Digitales Docentes del Instituto Nacional de Tecnología de la Educación y Formación del Profesorado INTEF (2017).

La Fase 4 comprende también la Evaluación del Plan de Intervención. En esta Fase, mediante una Encuesta de Opinión (Anexo V), se medirán las percepciones de los participantes sobre el impacto de la capacitación. Esta encuesta incluye reflexiones sobre el proceso, dificultades y forma de resolverlas, sugerencias de mejoras. La fase se completa con la sistematización de los datos por parte del facilitador sobre las experiencias pedagógicas a fin de guardar registro de las mismas para potenciar logros como también para corregir aspectos que puedan mejorarse. Esta etapa se completará con el Informe Final completado por el facilitador y enviado a las autoridades del Instituto y a los participantes. Esta Fase se completa con una evaluación del desempeño del facilitador (Anexo VI).

Debido a la dificultad de falta de espacio en el instituto Santa Ana, la capacitación se realizará vía zoom, (un encuentro semanal, una hora y media cada uno).

Durante el desarrollo de la Capacitación se emplearán técnicas de la Metodología de Aprendizaje Basado en Problema (ABP), Aprendizaje basado en juego (ABJ) y Aprendizaje basado en Proyecto (ABP) para lograr el aprendizaje de las herramientas por parte de los docentes participantes.

La distribución de objetivos específicos, actividades y sub-tareas se detallan en la Tabla N° 2 a continuación y en la Tabla 3 (Cronograma se especifica la duración de dichas actividades y sub-tareas).

**Tabla N° 2: Objetivos específicos, actividades y sub-tareas**

<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Sub-tareas</b>
<b>Objetivo 1</b> Diagnosticar el nivel de conocimiento y dominio que poseen los docentes en diferentes recursos tecnológicos	<b>Actividad 1.1</b> Relevamiento sobre conocimiento de herramientas de diseño para la creación de contenidos digitales a los fines de potenciar las actividades de enseñanza-aprendizaje y hacerlas más atractivas para los alumnos	<b>Sub-tarea 1.1.1</b> Crear modelos de encuesta inicial para docentes y enviarlas vía e-mail  <b>Sub-tarea 1.1.2</b> Recepcionar encuestas y procesarlas
	<b>Actividad 1.2</b> Adecuar plan de trabajo de acuerdo al resultado de encuestas	<b>Sub-tarea 1.2.1</b> Buscar material para los 4 encuentros  <b>Sub-tarea 1.2.2</b> Reunión con Directivos por contenido de encuestas y encuentros.  Sub-tarea 1.2.3 Informar resultado de las encuestas a los directivos. Dar a conocer la propuesta y su importancia. Plantear alternativas de horario a fin de no afectar el trabajo y dedicación de los docentes.
<b>Objetivo 2</b> Sensibilizar a los docentes sobre el uso de los contenidos digitales	<b>Actividad 2.1</b> Comunicación sobre los resultados de la encuesta	<b>Sub-tarea 2.1.1</b> Reunir a los docentes para dar a conocer la propuesta y definir quiénes participarán teniendo en cuenta los tiempos de los participantes y sus dedicaciones  <b>Sub-tarea 2.1.2</b> Informar a través de documentos pdf sobre ventajas y beneficios de incorporar contenidos digitales



		2															
<b>FASE 2</b>																	
Actividad 2.1				S.T 2.1 1													
Actividad 2.2				S.T 2.2 1													
				S.T 2.2 2													
<b>FASE 3</b>																	
Actividad 3.1					S.T 3.1 1												
					S.T 3.1 2												
<b>FASE 4</b>																	
Actividad 4.1													S.T 4.1 1	S.T 4.1 1			
Actividad 4.2																	S.T 4.2 1
																	S.T 4.2 1

Fuente: Elaboración propia, 2021

### Recursos necesarios

#### Recursos humanos

- Facilitador 1: licenciado en ciencias de la educación
- Facilitador 2: diseñador grafico

#### Recursos materiales

- Computadoras personales de los docentes
- Sala de laboratorio informático para consultas
- Conexión a internet
- Apuntes en pdf

#### Tiempo de las actividades

Clases semanales virtuales de 90 minutos (1:30 horas) durante 4 meses

En la siguiente tabla (Tabla 4), se detallan los diferentes tipos de recursos que se utilizarán para llevar a cabo los objetivos a través de la ejecución de las actividades propuestas.

**Tabla N° 4. Objetivos, actividades y recursos**

Objetivos Específicos	Actividades	RECURSOS			
		Humanos	Materiales	Logística	Tecnológicos
<b>Objetivo Específico 1</b> Diagnosticar el nivel de conocimiento y dominio que poseen los docentes en diferentes recursos tecnológicos	<b>Actividad 1.1</b> Relevamiento sobre conocimiento de herramientas de diseño para la creación de contenidos digitales a los fines de potenciar las actividades de enseñanza-aprendizaje y hacerlas más atractivas para los alumnos.	Capacitador Docentes participantes	Encuestas	Sala Laboratorio de Informática	Computadoras personales del facilitador, de los asistentes y del establecimiento
	<b>Actividad 1.2</b> Adecuar plan de trabajo de acuerdo a resultado de encuestas	Capacitador Directivos	Encuestas Material impreso y digital		
<b>Objetivo Específico 2</b> Sensibilizar a los docentes sobre el uso de los contenidos digitales	<b>Actividad 2.1</b> Comunicación sobre los resultados de la encuesta	Capacitador Docentes	Resultado de encuestas		
	<b>Actividad 2.2</b> Formulación de la propuesta de capacitación	Capacitador Diseñador Gráfico Docentes	Material impreso y digital		
<b>Objetivo Específico 3</b> Iniciar a los docentes en el manejo de las herramientas básicas de diseño Canva y Genially	<b>Actividad 3.1</b> Diseño de la propuesta pedagógica y didáctica en base a las características, necesidades e intereses de los participantes, recogidos en la encuesta	Capacitador Diseñador Gráfico Docentes	Presentaciones para Zoom Material digital e impreso		
<b>Objetivo 4</b> Realizar micro-experiencias didácticas con el uso de contenidos digitales	<b>Actividad 4.1</b> Presentación de un trabajo final sobre uso didáctico de la herramienta aprendida.	Capacitador Diseñador gráfico Docentes	Presentaciones en Genially y canva. Material impreso o digital de la planificación de la propuesta		

	<b>Actividad 4.2</b> Evaluación del Plan de Intervención	Docentes participantes Capacitador	Encuesta de opinión Informe a Autoridades y docentes participantes		
--	---	---------------------------------------	---	--	--

Fuente: elaboración propia 2021

### Presupuesto

La siguiente tabla detalla el presupuesto, diferenciando costos de los diferentes recursos y materiales aproximados que serán necesarios para materializar el proyecto.

**Tabla N° 5 Recursos y montos aproximados en dólares**

Recursos	Monto unitario	Monto aprox. u\$s
Honorarios del facilitador del proyecto	u\$s44,89 x h	u\$s2.154
Honorarios de asistente del proyecto , diseñador gráfico	u\$s29,93 x h	u\$s1.436
Recursos materiales : material impreso	u\$s3 x docente	u\$s98,97
Servicio: internet	u\$s59,86	u\$s199,53
telefonía	u\$s59,86	
luz	u\$s79,71	
Total		u\$s302,09

Fuente: elaboración propia, 2021

### Evaluación

La evaluación del plan de intervención del Instituto Santa Ana determinará si el logro de los objetivos se realizó total o parcialmente, se identificarán las debilidades y fortalezas de las diferentes actividades del presente proyecto se utilizarán como

herramientas de recaudación de información la elaboración de indicadores y fuentes de verificación y cuestionarios de recogida de información. Estos instrumentos serán elaborados en función de los objetivos planteados al inicio y servirán tanto de monitoreo como de seguimiento y evaluación del proyecto. Para ello se piensas las siguientes instancias:

### **Evaluación de la capacitación**

#### **Indicadores:**

- Número de personas que contestaron encuestas (fuente de verificación: respuesta de encuesta enviada al mail)
- Número de personas que asisten a la capacitación (fuente de verificación: registro de asistencia)
- Porcentaje de avance en la realización de la actividad parcial de cada encuentro (fuente de verificación: planilla de seguimiento de proyectos), Cronograma.

#### **Cuestionarios:**

- Porcentaje de valoraciones positivas en cuestionario de recogida de información.

Se realizará a los docentes que participen de la capacitación para obtener información sobre:

La relevancia de los contenidos abordados en la capacitación para la mejora de la práctica docente diaria, calidad del material bibliográfico y la aplicabilidad en su planificación diaria

### **Evaluación de la implementación de las propuestas de intervención docente**

#### **Indicadores:**

- Número de recursos de Canva o Genially implementados en propuestas de los docentes (Fuente de verificación: planilla de seguimiento de proyectos)

- Porcentaje de criterios de creatividad alcanzados en propuestas uso adecuado de herramientas.

- Número de fortalezas y debilidades detectadas al momento de usar herramientas Canva y Genially.

- Número de docentes que completan satisfactoriamente la sesión de capacitación

### **Autoevaluación docente**

Cuestionarios:

- Porcentaje de respuestas positivas en cuestionario de recogida de información para los docentes a fin de obtener información sobre:

- fortalezas y debilidades detectadas en los diferentes momentos de aplicación de propuestas de aplicación.

- Identificación de cambios en sus clases

### **Resultados esperados**

El presente plan de intervención espera brindar un espacio de capacitación a fin de responder a la debilidad planteada en el estudio de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades (DAFO). Aplicado este estudio en el Instituto Santa Ana, el mismo arrojó como debilidad, entre otras, la falta de espacios de capacitación.

El propósito final es lograr que, una vez construidos los contenidos digitales, los mismos puedan ser incorporados a las actividades educativas, permitiendo a los docentes enriquecer y dinamizar sus clases y fortalecer los contenidos de aprendizaje. La incorporación a las actividades de aprendizaje de los contenidos digitales generados con la herramienta cuyo uso se aprenda permitirá hacer que dichas actividades resulten más atractivas para los jóvenes estudiantes y asimilables por ellos, permitiéndoles un mejor acercamiento a los contenidos del plan de estudios.

Por otra parte, una vez capacitados los docentes, serán ellos mismos quienes se encarguen de compartir lo aprendido con los estudiantes. Esto contribuirá sin duda a enriquecer la formación integral del joven, a lo que el Instituto aspira, tal como se expresa en el perfil del egresado del instituto y permitirá al joven enfrentarse sin temor a los desafíos del siglo XXI que exige que al final de su educación secundaria, manifieste competencias digitales para poder acceder a estudios superiores y a la obtención de mejores empleos, todo lo cual redundará finalmente en beneficios para toda la comunidad de Argüello.

Se espera que esta capacitación sea el inicio de una formación continua para los docentes del Instituto Santa Ana a fin de enriquecer sus competencias digitales, brindándoles diferentes contenidos digitales que fortalezcan su quehacer docente.

Se apunta a que, con el tiempo, se dicten capacitaciones con otras herramientas de diseño, o recursos, y también a otros niveles de competencia según se requiera como también extenderla a docentes de otros niveles de enseñanza dentro de la misma institución y a docentes de otras instituciones educativas..

Se espera además una apertura de los docentes a los contenidos y a los modos de abordarlos y que, desde sus respectivos espacios curriculares, se involucren planteando mejoras cuando lo crean conveniente. Asimismo, y tal como lo revela el ideario de la institución, se espera que el equipo directivo acompañe al docente en este proceso de capacitación facilitando los recursos necesarios para su concreción.

## **Conclusiones**

Este Plan de Intervención se llevó a cabo a fin de dar solución a la falta de espacios de capacitación detectada en el Instituto Santa Ana, de Argüello, Ciudad de Córdoba por una parte y por otra parte, ante la percepción, revelada a través de estudios a nivel internacional, nacional y local de que tanto docentes como alumnos adolecen de

competencias para producir contenidos digitales. Frente a ese desafío y ante la realidad de que la competencia digital es una de las competencias exigidas a los estudiantes al finalizar su educación secundaria a fin de incorporarse al mundo del trabajo como también para su aprendizaje permanente, se propuso este plan de intervención cuyo objetivo general fue diseñar, en conjunto con los docentes, contenidos digitales utilizando las herramientas de diseño Canva y Genially para mejorar los procesos de aprendizaje de sus estudiantes e incrementar su interés.

Se seleccionaron herramientas de diseño accesibles y gratuitas, útiles tanto para docentes como para alumnos y los recursos diseñados fueron aplicables a diversas áreas.

Como base para establecer los criterios de calidad de los contenidos construidos y las competencias digitales de los docentes, se utilizó el marco de competencias digitales docentes y criterios elaborados por el INTEF del gobierno español, criterios que han sido utilizados por otros estudios a nivel nacional y local.

Por limitaciones de tiempo y por considerar que las habilidades cubiertas por el área 3 de los estándares establecidos por el INTEF, creación y edición de contenidos digitales (imágenes, videos), son las que pueden ayudar a los docentes a hacer sus clases más atractivas, este plan se concentró en esa tercera área o dimensión.

La capacitación se desarrolló en cuatro fases o etapas, una de Diagnóstico, una fase de sensibilización hacia las ventajas de los contenidos digitales; luego la fase de Desarrollo, que consistió en 8 encuentros semanales de una hora y media de duración cada uno, desarrollados desde la semana 6 hasta la semana 13 del Plan y finalmente, una Fase de Evaluación final. En la fase de Desarrollo d, cuatro de los encuentros se dedicaron al desarrollo de contenidos digitales con la herramienta Canva y los 4 encuentros restantes fueron para desarrollar contenidos educativos digitales con la herramienta Genially.

Durante el desarrollo de la Capacitación se emplearon técnicas de la Metodología de Aprendizaje Basado en Problema (ABP), Aprendizaje basado en juego (ABJ) y Aprendizaje basado en Proyecto (ABP) para desarrollar las competencias esperadas de los docentes en el uso de las herramientas.

Los destinatarios del Plan fueron los docentes pero los beneficios del mismo recaerán sin duda en los alumnos y finalmente, en la comunidad. Los conocimientos o habilidades que lleguen a los alumnos les permitirán prepararse en forma adecuada para estudios superiores como también para la obtención de mejores empleos.

Para este Plan de Intervención se tomó como base una de las fortalezas del instituto: su libertad para desarrollar propuestas educativas y la predisposición positiva del docente para proyectos interdisciplinarios (Universidad Siglo XXI, 2020, p. 128).

Debido a la dificultad de falta de espacio en el instituto Santa Ana, la capacitación se realizó vía zoom, (un encuentro semanal de una hora y media cada uno).

Esta capacitación se planteó a nivel inicial pero progresivamente se puede implementar a nivel intermedio y finalmente a nivel experto. Se espera que esta capacitación sea el inicio de una formación continua para los docentes de Santa Ana, brindándoles diferentes contenidos digitales que fortalezcan su quehacer docente.

Se apunta a que, con el tiempo, se dicten capacitaciones con otras herramientas de diseño, o recursos, y también ofrecerlas a otros niveles de competencia según se requiera como también a docentes de otros niveles de enseñanza dentro de la misma institución.

## Referencias

- Alvez, M. (2019). ¿Qué son las competencias y cómo favorecer su desarrollo con una secuencia didáctica? En Docentes al Día [Entrada de Blog], Misiones, Argentina. Recuperado de: <https://mauricioalvez.com.ar/2019/08/23/que-son-las-competencias-y-como-favorecer-su-desarrollo-con-una-secuencia-didactica/>
- Bates, A. W. (2015). *Enseñar en la era digital, Guía para el diseño de la enseñanza y el aprendizaje*. Chapter 4, Métodos de enseñanza online. 4.5. El aprendizaje basado en competencias, En: CEAD, Pressbooks, [versión en español realizada por Centro de Educación a Distancia y el Sector de Traducciones de la Facultad de Ingeniería – Universidad de Buenos Aires UBA-CEAD de la obra original de Anthony William (Tony) Bates, *Teaching in a Digital Ag,*] publicado bajo la licencia internacional de propiedad Creative Commons no comercial 4.0. Recuperado de: <https://cead.pressbooks.com>
- Bergomás, G., Rapaccini, A., Lenna, M. C., Morisse, C., Olguín, E., Puigcemaú, V., Rivollier, Y. y Kindsvater, P. (Coordinadoras) (2014). *Dossier para la producción de contenidos educativos digitales*. Escuelas produciendo. Programa Comunicación, Educación y Tecnología. Paraná: Consejo General de Educación de la Provincia de Entre Ríos y Consejo Federal de Inversiones. Recuperado de: <http://aprender.entrerios.edu.ar>
- Cabero-Almenara, J., Romero-Tena, R., Barroso-Osuna, J. y Palacios-Rodríguez (2020). Marcos de competencias digitales docentes y su adecuación al profesorado universitario y no universitario. *Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 2020, 4(2), 137-158.

Chiecher, A. C. (2020). Competencias digitales en estudiantes de nivel medio y universitario. ¿Homogéneas o heterogéneas? *Praxis educativa*, Vol. 24, No 2; mayo - agosto 2020 – E - ISSN 2313-934X, 1-14.

DOI: <https://dx.doi.org/10.19137/praxiseducativa-2020-240208>

Docking, R. (1994). Competency-based curricula – the big picture, *Prospect*, 9, 2: 8-17.

Recuperado de:

<http://www.mextesol.net/journal/public/files/e1960d15064530ba085a29622583de18.pdf>

Dussel, I. (2012). La formación docente y la cultura digital: métodos y saberes en una nueva época. En: Birgin, A. (comp.) 2012. *Más allá de la capacitación. Debates acerca de la formación docente en ejercicio*. Paidós, Buenos Aires. 1-20.

Recuperado de:

<https://isfd160-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/02/02-Dussel-La-Formacion-Docente-y-La-Cultura-Digital.pdf>

Dussel, I. (2020). La formación docente y los desafíos de la pandemia. *Revista Científica EFI DGES*, Ministerio de Educación, Vol. 6, N° 10, julio 2020, Córdoba: Gobierno de la Provincia de Córdoba, Argentina. Recuperado de:

<http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/efi>

Dussel, I. y Quevedo, L. A. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*, 1ª ed. VI Foro Latinoamericano de Educación: Educación y nuevas tecnologías. Los desafíos pedagógicos ante el mundo actual, Buenos Aires: Santillana. Recuperado de: [www.santillana.com](http://www.santillana.com)

European Parliament and the Council. *Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18th December, 2006 on key competences for lifelong learning* OJL 394, 30.12.2006, p. 10-18 (ES, CS, DA, DE, ET, EL, EN, FR, IT,

LV, LT, HU, MT, NL, PL, PT, SK, SL, FI, SV), ELI. Recuperado de:  
<http://data.europa.eu/eli/reco/2006/962/oj>

García García, F. (2005). Contenidos educativos digitales. Construyendo la Sociedad del Conocimiento. *Revista de Tecnología de la Información y Comunicación Educativas CNICE*, N° 6: Contenidos multimedia interactivos al servicio de la educación. Recuperado de:

[http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/pdf/Articulos\\_1.pdf](http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/pdf/Articulos_1.pdf)

González del Hierro, M. (2019). *Genially. Libros interactivos geniales*, N° 10.

Observatorio de tecnología educativa, marzo de 2019. Madrid: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), DOI (formato pdf) 104438/2695-4176\_OTEpdf10\_2019\_847-19-134-3.

Recuperado de: <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/03/Art%C3%ADculo-Genially-3.pdf>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado INTEF (2017). *Marco común de competencia digital docente*, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD), Gobierno de España, Octubre de 2017. Recuperado de: [https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017\\_1020\\_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf](https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf)

KOM Agencia Digital (2021). Ventajas y desventajas de diseñar en canva [wp], Perú.

Recuperado de: <https://kom.pe/ventajas-y-desventajas-de-disenar-en-canva-peru/> 23/10/2021.

Lolup Online Marketing (2017). Canva, una herramienta de diseño Web gratuita

[Entrada de blog]. Recuperado de: <https://www.palbin.com/es/blog/p858-canva-una-herramienta-de-diseno-web-gratuita.html> 05-06-2017.

- Lugo, M. T. y Delgado, L. (2020). *Hacia una nueva agenda educativa digital en América Latina*, Documento de trabajo N°188, Buenos Aires: CIPPEC (Centro de Implementación de Políticas Públicas para la Equidad y el Crecimiento). Recuperado de: <https://www.cippec.org/wp-content/uploads/2020/03/187-DT-EDU-Hacia-una-nueva-agenda-digital-educativa-en-Am%C3%A9rica-Latina-Lugo-y-Delgado-noviembre-de-2019.pdf>
- Passerón, E. y Fainboim, L. (2020). *Guía de sensibilización sobre convivencia digital*-Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y Gobierno de la Provincia de Buenos Aires. Buenos Aires: Faro Digital. Recuperado de: [https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2018-04/COM-Guia\\_ConvivenciaDigital\\_ABRIL2017.pdf](https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2018-04/COM-Guia_ConvivenciaDigital_ABRIL2017.pdf)
- Pérez Gómez, A. (2013). La era digital. Nuevos desafíos educativos. En Pérez Gómez, A. (Ed.) *Educarse en la era digital*. Capítulo 1, pp. 1-26. México: Ediciones Morata. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n40/n40a9.pdf>
- Rock Content, R. Contenidos digitales (2019). ¿Qué son y para qué sirven? [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://rockcontent.com/es/blog/contenidos-digitales/> 24/02/2019.
- Rodríguez Ruiz, A. (2020) Contenidos educativos digitales: qué son y por qué son tendencia [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://somechat.es/contenidos-educativos-digitales-que-son/> 15/12/2020.
- Roig-Vila, R. y Flores-Lueg, C. (2016). Competencia digital: una competencia esencial para el siglo XXI. En: José Gómez Galán, Eloy López Meneses & Laura Molina García (Eds.) *Instructional Strategies in Teacher Training*. Competencia digital docente. Una cuestión clave para la educación del siglo XXI. Capítulo Enero 2016, pp. 87-98.

- Romero López, A. (2019). Canva: diseño de materiales didácticos y juegos educativos. Recursos educativos digitales N° 19, Madrid: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado. DOI (formato pdf) 104438/2695-4176\_OTEpdf19\_2019\_847-19-134-3. Recuperado de:  
[https://intef.es/observatorio\\_tecno/canva-diseno-de-materiales-didacticos-y-juegos-educativos/](https://intef.es/observatorio_tecno/canva-diseno-de-materiales-didacticos-y-juegos-educativos/)
- Romero Pérez, S. (2020). Guía de uso de la herramienta de diseño gráfico canva. Recuperado de: [https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA\\_CANVA.pdf](https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf)  
Octubre 2020.
- Serra, E., Martínez, I y Serna, C. (2020). Adolescentes de la posmodernidad. Creciendo en la era digital. En *Nuevas miradas en psicología del ciclo vital*, pp. 63-88. Santiago: RIL Editores y Universidad Autónoma de Chile. Recuperado de:  
[https://www.researchgate.net/publication/344608666\\_Adolescentes\\_de\\_la\\_post\\_modernidad\\_Creciendo\\_en\\_la\\_Era\\_digital](https://www.researchgate.net/publication/344608666_Adolescentes_de_la_post_modernidad_Creciendo_en_la_Era_digital)
- Torres, M. (2019). ¿Innovan las innovaciones? Un análisis de Conectar Igualdad y Aprender Conectados. *Revista Hipertextos* 12(7), pp. 120-138. DOI:  
<https://doi.org/10.24215/23143924e006>
- Torres, R. (2016). Innovación Educativa Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura). Serie Herramientas de apoyo para el trabajo docente, Lima: UNESDOC Biblioteca Digital (formato pdf). Recuperado de:  
<https://uai.edu.ar/media/117274/art-unesco-innovaciones-educativas-e-metodologc3ada-4-innov-educ.pdf>
- UNESCO-OREALC (2017). *Reporte: Educación y habilidades para el siglo XXI*. Reunión Regional de Ministros de Educación de América Latina y el Caribe, Buenos Aires, Argentina, 24 y 25 de enero 2017. Publicado por la Oficina

Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago). Recuperado en marzo de 2022 de: <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/17284/E2030%20EducacionyhabilidadesSigloXXI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Universidad Siglo 21 (2020), Modulo 0. Plan de intervención. Institución Santa Ana. Lecciones 2, 3, 4, 8, 10, 14, 17, 18, 19, 21, 26, 34, 36, 37. Recuperado en marzo de 2020 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21 (2020). Modulo 1, lección 1 a 16: El problema. Recuperado en marzo 2020 de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion#lectural>

Universidad Siglo 21 (2020). Módulo 3, lección 1 a 10. Recuperado en marzo 2020 de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion#lectura3>

Universidad Siglo 21 (2020) Plan de Intervención, Instituto Santa Ana, Módulo 4, lección 1 a 10. Recuperado en marzo 2020 de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion#lectura4>

Valiente Barderas, A. y Galdeano Bienzobas, C. (2009). La enseñanza por competencias. En: *Educación Química*, Vol 20, No 3 (2009). México: UNAM. Recuperado de: <https://articulosdrvaliente.files.wordpress.com/2015/09/anuario-de-educacion-la-ensenanza-por-competencias.pdf>

Villalva, M. J., Ardini, C., Herrera, M. M., González Angeletti y V., Secco, N. E. (2020). Docentes en Córdoba: sobrecargados de trabajo y con necesidad de capacitación en el nuevo contexto educativo. *BDU Repositorios Digitales*. Córdoba: UNCIENCIA.

<https://unciencia.unc.edu.ar/educacion/docentes-en-cordoba-sobrecargados-de-trabajo-y-con-necesidad-de-capitacion-en-el-nuevo-contexto-educativo/>

Workana, LLC (2021), Glosario, Directorio de Freelancers [Entrada de blog].

Recuperado de: <https://i.workana.com/glosario/webinar/> 23/10/2021.

## ANEXO I

### DIAGNOSTICO DE SABERES DIGITALES PARA DOCENTES

Marque con una cruz

1) En su asignatura ¿Utiliza TIC?

SI

NO

2) ¿Cree que el empleo de TIC ayuda a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje?

NADA

POCO

BASTANTE

3) ¿Sabe usar los siguientes recursos?

Descargar información de diferentes formatos (audio, video, imágenes, etc.)

Descargar programas informáticos y aplicaciones para diferentes dispositivos

Enviar y compartir fotos, audios, videos, documentos

Usar web de diseño como Canva o Genially

4) Marque si utiliza algunos de los siguientes programas o app para sus clases

Procesador de textos (Word, office, etc.)

Programas para presentaciones (Power Point, Prezi)

Hojas de Calculo

App de diseño gráfico

App de gamificación

Redes sociales

Aulas virtuales

Formularios, test, encuestas

5) ¿En qué aspecto/s le gustaría que las tics le ayuden en sus clases?

A motivar mis alumnos

A reforzar contenidos

Para incorporar material didáctico digital

6) ¿En qué le gustaría que le ayude esta capacitación?

En la construcción de contenidos digitales

A mejorar la motivación de mis alumnos

A conocer y aprender sobre software para mejorar mis clases

- 7) a. Complete la siguiente tabla, informando si realiza alguna de las siguientes acciones y el grado la frecuencia con que las realiza (Marcar con una cruz)

		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	Crear y editar imágenes			
2	Grabar, editar y publicar archivos de audio			
3	Crear y editar videos			
4	Crear mapas conceptuales			
5	Crear animaciones			
6	Guardar y compartir sus archivos en la nube, de manera que pueda acceder a ellos al instante desde cualquier sitio o dispositivo			
7	Hacer un mapa conceptual en red			
8	Crear videojuegos			
9	Si quiere grabar, editar y publicar archivos de audio (crear una emisora en red)			
10	Si quiere hacer un mapa conceptual en red.			
11	Crear infografías			
12	Crear juegos interactivos			
13	Crear mapas mentales interactivos			
14	Crear infografías			
15	Crear gráficas interactivas			

- b. Para cada una de las siguientes definiciones, indique qué herramienta/s o aplicación/es usaría, según corresponda

¿Qué usaría?	Mencionar la herramienta que usaría
1. Si quiere editar imágenes/fotos	
2. Si quiere grabar, editar y publicar archivos de audio	
3. Si quiere editar un videos	
4. Si quiere crear mapas conceptuales	
5. Si quiere crear animaciones	
6. Si quiere guardar y compartir sus archivos en la nube, de manera que pueda acceder a ellos al instante desde cualquier sitio o dispositivo	
7. Si quiere hacer un mapa conceptual en red	
8. Si quiere crear videojuegos	
9. Si quiere grabar, editar y publicar archivos de audio (crear una emisora en red)	
10. Si quiere hacer un mapa conceptual en red	

11. Si quiere crear infografías	
12. Si quiere crear juegos interactivos	
13. Si quiere crear mapas mentales interactivos	
14. Si quiere crear infografías	
15. Si quiere crear gráficas interactivas	

- c. Si completó la columna de la derecha del cuadro anterior, indique en el cuadro a continuación el grado de frecuencia con que usó la herramienta y, a los fines de verificarlo, complete la columna derecha de la siguiente tabla con al menos dos enlaces de algún recurso construido.

Nunca: **N**

Rara Vez: **RV**

Algunas veces: **AV**

A menudo: **AM**

Muy a menudo: **MAM**

HERRAMIENTA	N	RV	AV	AM	MAM	Especifique:
						Coloque aquí el enlace de al menos dos ejemplos de recursos creados con las herramientas mencionadas en el cuadro de arriba. a fin de poder verificarlo
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

## ANEXO II

Rúbrica para la corrección de recursos elaborados por el alumno en cada clase

	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
<b>TITULO - PORTADA</b>	La portada y título se ajustan perfectamente a los contenidos. Hay imagen coherente. Aparece nombre del autor/es	La portada y título se ajustan a los contenidos. Hay imagen coherente	La portada y título se ajustan ligeramente a contenido, La imagen es poco coherente	Portada y título no se ajustan a contenido, No contiene imagen coherente
<b>CONTENIDO</b>	Explica el contenido con claridad, con predominio de imágenes representativas	Explica el contenido con claridad, con alguna imagen representativa	Explicación muy breve y escasez de imágenes representativas	No se explica bien el contenido. Exceso de texto, poca imagen
<b>COHERENCIA Y ORGANIZACIÓN</b>	Coherente y muy bien organizada	Coherente, aunque algo desorganizada	Poca coherencia y organización	Carente de organización y orden
<b>CREATIVIDAD Y DISEÑO</b>	Diseño muy atractivo y limpio. Tamaño y letra adecuados	Diseño atractivo. Quizás tamaño de letra algo inadecuado.	Presentación monótona, diseño austero, poco atractivo.	Diseño no atractivo. Tamaño de letra inadecuado
<b>SONIDO/VIDEOS/ VINCULOS/ENLACES</b>	Los recursos multimedia están bien insertados	Los recursos utilizados generan pérdida de atención en el tema	Utiliza pocos recursos multimedia	No utiliza recursos multimedia

## ANEXO III

## Encuesta de autoevaluación del participante para responder al finalizar la clase

Nombre y Apellido:	
Clase n°	Tema:
Lo que aprendí esta semana sobre Canva / Genially fue...	
Me falta aprender...	
Tuve las siguientes dificultades...	
Mis dificultades se deben a...	
Lo que aprendí de mis compañeros esta semana fue...	
Los conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas aprendidas en esta práctica que considero que me han sido o me serán útiles son....	
Esta práctica ha hecho los siguientes aportes a mi profesión...	
Lo que más me ha gustado de esta clase es..... Razones	
Lo que menos me ha gustado de esta clase es.... Razones....	
Otros aspectos que considero interesante registrar en mi auto-evaluación.	

### ANEXO IV. Evaluación final de producción

CATEGORIA	4	3	2	1
<b>TITULO</b>	La presentación tiene un título creativo que describe precisamente el material y es fácil de localizar	La presentación tiene un título efectivo que describe precisamente el material y es fácil de localizar	La presentación tiene un título difícil de localizar	No hay título o el título es difícil de localizar
<b>EXPOSICION DE IDEAS CENTRALES</b>	Muestra gran capacidad de síntesis. Texto e imágenes claramente relacionados	Muestra algunas ideas centrales. Texto e imágenes relacionados	Pocas ideas principales. Muestra poca capacidad de síntesis. No se asocian adecuadamente texto e imágenes	No se destacan ideas principales. No evidencia capacidad de síntesis. No asocia adecuadamente el texto con las imágenes.
<b>LEGIBILIDAD</b>	La apariencia total es agradable y muy fácil de leer	La apariencia total es algo agradable y fácil de leer	La infografía es relativamente legible	La infografía es difícil de leer
<b>ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN</b>	Establece de manera organizada y progresiva las funciones. Aprovecha adecuadamente los espacios, sugiriendo la estructura	Establece de manera organizada algunas funciones. Aprovecha los espacios apreciándose dicha estructura	Establece las funciones un poco desordenadas. No mantiene una debida distribución de los espacios	Establece de manera muy general las funciones. Incorrecta distribución de los espacios. No sugiere ningún tipo de estructura
<b>USO DE IMÁGENES Y COLORES</b>	Utiliza muy bien las imágenes para representar las ideas o hechos principales. El uso de colores contribuye a asociar y enfatizar las ideas	Usa de imágenes como estímulo visual para representar las funciones principales del tutor. Uso adecuado de colores	No se hace buen uso de colores y el número de imágenes es reducido. Imágenes escasamente permiten apreciar/ asociar funciones principales. Incorrecto uso de colores	No se utiliza imágenes ni colores para representar las funciones del tutor. Mal uso de colores.
<b>REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA</b>	No hay faltas de ortografía ni errores de puntuación tipográficos o gramaticales.	1-2 faltas de ortografía, errores de puntuación, tipográficos o gramaticales.	3 errores de ortografía, puntuación, tipográficos o gramaticales	Más de 3 errores de ortografía, puntuación, tipográficos o gramaticales.
<b>ENLACES REFERENCIA Y DERECHOS</b>	Utiliza varias o muchas referencias correctas, bien enlazadas y respetando los	Enlaza poco material externo pero con referencia correctamente respetando	Enlaza escaso material externo y/o referencia correctamente	No enlaza material externo

	derechos de autor.	derechos de autor.		
<b>CREATIVIDAD</b>	El trabajo es extraordinariamente creativo. Presenta un gran número de ideas novedosas.	El trabajo es creativo. Presenta algunas ideas novedosas.	El trabajo es poco creativo presenta al menos dos ideas novedosas.	El trabajo no es creativo. No presenta ideas novedosas.

## ANEXO V

### Evaluación de la Capacitación: Construcción de contenidos digitales con las herramientas Canva y Genially

Gracias por su participación en esta capacitación. Por favor, llene la siguiente encuesta. Sus apreciaciones nos servirán para organizar mejor el siguiente módulo de este taller. Esta encuesta le llevará aproximadamente 10 minutos completarla y es totalmente anónima. Apreciamos su participación.

#### A. Preguntas sobre la capacitación

- ¿Qué tan probable es que recomiendes la capacitación “Construcción de contenidos digitales con las herramientas canva y genially” a tus amigos y familiares?

Nada  
probable

Muy  
probable

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

- Valore aspectos de esta capacitación marcando con una cruz:** 1: Excelente, 2: Muy Bueno; 3: Bueno; 4: Regular y 5: Malo

		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	<b>A. Preguntas sobre la capacitación</b>					
<b>1</b>	En general, ¿cómo describiría esta capacitación?					
<b>2</b>	¿Qué tan claros fueron los objetivos del curso?					
<b>3</b>	¿Qué le pareció la organización de la capacitación?					
<b>4</b>	¿Qué le parecieron las actividades en clase y las tareas de la capacitación?					
<b>5</b>	¿Cómo valora el material bibliográfico enviado para la capacitación?					
	<b>Preguntas sobre el facilitador</b>					
<b>1</b>	¿Cómo calificaría en general al facilitador de la capacitación?					
<b>2</b>	¿Qué tan clara fue la forma de exponer del docente en la clase?					
<b>3</b>	¿Qué nivel de conocimiento tiene el docente respecto del tema principal de la clase?					

4	¿Qué tan respetuoso fue el docente respecto de las diferencias de pensamiento de los estudiantes?					
5	¿Califique qué tan abierto se mostró el facilitador a recibir sugerencias?					
	<b>Relevancia de los contenidos del curso para las actividades áulicas</b> Evalúe la relevancia de los contenidos del curso para sus actividades áulicas, siendo: 1: Muy relevantes; 2: Relevantes; 3: Relativamente relevantes; 4: Poco Relevantes; 5: Nada relevantes	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Evalúe la relevancia de los contenidos aprendidos para su planificación diaria					
2	Evalúe la relevancia de las herramientas aprendidas (canva, genially) para diseñar recursos que enriquezcan las actividades de aprendizaje					
3	Evalúe en qué medida los recursos construidos (infografías, juegos, etc.) son relevantes, para enriquecer sus actividades áulicas					
	<b>Preguntas sobre la modalidad en línea.</b> <b>Valore aspectos de la dificultad de la modalidad en línea, siendo:</b> 1: Muy fácil; 2: Fácil; 3: Sólo algunas dificultades; 4: Difíciles; 5: Muy difíciles	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	¿Qué tan fácil o difícil le resultó inscribirse en la capacitación “Diseño de contenidos digitales?”					
2	¿Qué tan fácil o difícil le resultó navegar por la plataforma de la institución para encontrar los distintos cursos en los que se inscribió?					
3	¿Qué tan fácil o difícil fue encontrar los recursos para las distintas lecciones en la plataforma?					
	<b>Valore la claridad de las instrucciones del facilitador siendo:</b> 1: Muy claras; 2: Claras; 3: Medianamente claras; 4: Poco claras; 5: Nada claras	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
4	¿Qué tan claras fueron las instrucciones del profesor para realizar las actividades?					
	<b>Califique la actuación del facilitador y del asesor, siendo: 1: Excelente; 2: Muy Bueno; 3: Bueno; 4: Regular; 5: Malo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5	Califique la forma en que el facilitador contesta las preguntas de los estudiantes en la plataforma o en las sesiones virtuales					
6	Califique la actuación del facilitador en las clases de consulta virtuales					
7	Califique la actuación del asesor en las clases de consulta presenciales					

### E. Preguntas finales

¿Qué le gustó más de esta capacitación?	
¿Qué le disgustó más de esta capacitación?	
¿Hay algo más que le gustaría compartir sobre la capacitación?	
Utilice este espacio para agregar cualquier otro comentario que considere de utilidad para futuras capacitaciones	

## ANEXO VI

### ENCUESTA DE EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO DEL FACILITADOR

SEÑALE EL GRADO DE ACUERDO O DESACUERDO RESPECTO A LAS AFIRMACIONES QUE SE HACEN EN LA SIGUIENTE FICHA:		ESCALA				
		1	2	3	4	5
1: Totalmente en desacuerdo con la propuesta						
2: En desacuerdo con la propuesta						
3: Indiferente						
4: De acuerdo con la propuesta						
<b>RESPONSABILIDAD Y DOMINIO DE LA MATERIA</b>	Puntualidad en encuentros virtuales y presenciales					
	Domina los contenidos de enseñanza					
	Demuestra información actualizada					
<b>DISEÑO ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO DE LA CLASE</b>	Parte de los conocimientos previos de los alumnos					
	Propicia la interacción					
	Realiza síntesis previas, parciales o finales					
	Favorece el interés y la motivación por aprender					
	Relaciona lo teórico con lo práctico					
	Orienta y supervisa las prácticas					
	Ejerce con profesionalidad la función tutorial					
	Mantiene una actitud respetuosa y objetiva con los estudiantes					
	Otorga el tiempo preciso para cada actividad					
Aplica el plan establecido con flexibilidad						
<b>CLIMA DE LA CLASE</b>	Se posiciona con actitud de seriedad y responsabilidad frente a la capacitación					
	La actitud que asume ante la clase es negativa y de abandono					
	Fomenta la participación de los estudiantes/participantes					
	Fomenta la colaboración entre los participantes					
	Resuelve las dudas y las aclara					
	Presenta actitud de escucha ante las consultas					
	Da la palabra a los participantes de modo equitativo					
Se nota que los participantes están motivados						

<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	Los materiales y actividades que diseña contribuyen al desarrollo de las capacidades que se propone						
	Los recursos que utiliza son suficientes y adecuados para el desarrollo de lo que se propone						
	Los recursos e infraestructura tecnológica que usa son adecuados y suficientes						
	Utiliza y aprovecha adecuadamente los recursos didácticos						
	Los recursos que utiliza son óptimos para su clase						
	Utiliza recursos propios						
Otros aspectos a señalar para mejorar el desempeño del facilitador	Utilice este espacio para hacer sugerencias						
Sugerencias de futuras capacitaciones							