

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI**

**POSGRADO**



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

**“Canva para la enseñanza- aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural”**

Trabajo de titulación previa la obtención del  
Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Alba Ibone Chicaiza Chicaiza

Tutora: MSc. Luz Acacia Miranda Realpe

Tulcán, 2024

## CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Chicaiza Chicaiza Alba Ibone con el número de cédula 0503890071 ha elaborado el trabajo de titulación: “Canva para la enseñanza- aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del reglamento de Régimen Académico y de estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP- 2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva

f.....

Miranda Realpe Luz Acacia

**TUTORA**

Tulcán, septiembre de 2024

## AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Chicaiza Chicaiza Alba Ibone con cédula de identidad número 0503890071 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f. .....

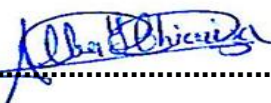
Chicaiza Chicaiza Alba Ibone

**AUTORA**

Tulcán, septiembre de 2024

## ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Chicaiza Chicaiza Alba Ibone declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: "Canva para la enseñanza- aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural" y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

  
f.....

Chicaiza Chicaiza Alba Ibone

**AUTORA**

Tulcán, septiembre de 2024

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primero a Dios por darme la vida, salud y la sabiduría para culminar mis estudios de cuarto nivel, además agradezco a mi familia por todo el apoyo incondicional que me brindaron toda esta trayectoria para llegar a la meta anhelada.

Un grato agradecimiento a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, por abrirme las puertas para cumplir uno de mis sueños, a mi tutora Msc. Luz Acacia Miranda Realpe por su paciencia, tiempo y su amabilidad al momento de atender mis inquietudes y la colaboración en la realización de mi trabajo de titulación.

## **DEDICATORIA**

La presente investigación le dedico a mi Madre por estar pendiente y brindar su apoyo a cada momento, de igual manera a mi Padre, a mis hermanos por ser esa fortaleza, energía y amor para que llegue a un final con felicidad.

## ÍNDICE

RESUMEN .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
CAPÍTULO I .....	14
PROBLEMA .....	14
1.1. Planteamiento del problema .....	14
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis .....	16
1.3. Objetivos de investigación .....	17
1.3.1. <i>Objetivo General</i> .....	17
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i> .....	17
1.4. Justificación .....	17
CAPÍTULO II .....	20
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	20
2.1. Antecedentes de investigación .....	20
2.2. Marco Teórico .....	23
2.3. Marco Legal .....	43
CAPÍTULO III .....	46
METODOLOGÍA.....	46
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio .....	46
3.2. Enfoque y tipo de investigación .....	48
Enfoque.....	48
Tipos de investigación.....	48
3.3. Definición y operacionalización de variables .....	49
3.4. Procedimientos .....	54
3.5. Consideraciones bioéticas .....	55
CAPÍTULO IV.....	56

RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	56
CAPÍTULO V .....	82
PROPUESTA .....	82
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	98
Conclusiones .....	98
Recomendaciones .....	98
REFERENCIAS .....	100
ANEXOS .....	107

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Número de personas encuestadas y entrevistadas .....	46
<b>Tabla 2.</b> Aprendizaje de la materia de patrimonio cultural .....	50
<b>Tabla 3.</b> Canva como recursos de enseñanza.....	52
<b>Tabla 4.</b> Resultados de la entrevista.....	71
<b>Tabla 5.</b> Resultados de la entrevista.....	73
<b>Tabla 6.</b> Rubrica de evaluación.....	88
<b>Tabla 7.</b> Post Test.....	96

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Ubicación de la Institución Universidad Técnica de Cotopaxi Facultad (CAREN) .....	47
<b>Figura 2.</b> Universidad técnica de Cotopaxi Facultad Caren Carrera de Turismo .....	47
<b>Figura 3.</b> Incursión en la Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)56	
<b>Figura 4.</b> Interacción en la tecnología digital .....	58
<b>Figura 5.</b> Uso de herramientas Tecnológicas .....	59
<b>Figura 6.</b> Utilización de herramientas tecnológicas en actividades académicas .....	60
<b>Figura 7.</b> Utilización de aplicaciones .....	61
<b>Figura 8.</b> Tipo de actividades.....	62
<b>Figura 9.</b> Herramientas tecnológicas en la asignatura de patrimonio cultural .	63
<b>Figura 10.</b> Utilización de herramientas tecnológicas .....	63
<b>Figura 11.</b> Uso de material didáctico con herramientas digitales.....	65
<b>Figura 12.</b> Uso de Canva.....	66
<b>Figura 13.</b> Ampliar conocimiento de patrimonio cultural con Canva .....	67
<b>Figura 14.</b> Contenido en Canva.....	68
<b>Figura 15.</b> Mejorar el proceso de aprendizaje .....	69
<b>Figura 16.</b> Aportes .....	70
<b>Figura 17.</b> Organización de la propuesta basada en el modelo ADDIE .....	86
<b>Figura 18.</b> Pantalla general de las actividades didácticas para el tercer ciclo de la carrera de turismo. ....	90
<b>Figura 19.</b> Test sobre conocimientos previos .....	90
<b>Figura 20.</b> Clasificación del Patrimonio Cultural .....	91
<b>Figura 21.</b> Actividades didácticas .....	92
<b>Figura 22.</b> Primera actividad didáctica.....	93
<b>Figura 23.</b> Segunda actividad didáctica.....	94
<b>Figura 24.</b> Tercera actividad didáctica.....	94
<b>Figura 25.</b> Cuarta actividad didáctica .....	95

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo A.</b> Acta de la predefensa .....	107
<b>Anexo B.</b> Certificado del abstract por parte de idiomas.....	108
<b>Anexo C.</b> Solicitudes de autorización para realizar la investigación en la Institución .....	110
<b>Anexo D.</b> Encuesta dirigida a los estudiantes.....	113
<b>Anexo E.</b> Entrevista a la docente.....	116

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo proponer actividades didácticas como recurso para la enseñanza de la asignatura de Patrimonio Cultural, del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi. El enfoque fue mixto, de tipo descriptivo y documental. Se aplicó una entrevista a una docente y una encuesta a 15 estudiantes, lo que permitió la elaboración de las actividades didácticas en la herramienta Canva. Los resultados obtenidos relevan que los estudiantes y la docente si poseen competencias digitales para la materia, destacando una gran aceptación por el uso de la herramienta Canva. Se identificó limitaciones de uso de la tecnología por parte de los docentes lo cual puede estar afectando el proceso de enseñanza-aprendizaje, en lo cual se ve la necesidad de realizar una charla motivacional para promover el uso de herramientas tecnológicas en la carrera de Turismo. En conclusión, las actividades didácticas desarrolladas en la herramienta Canva, contribuirá al desarrollo académico de los estudiantes y fortalece sus habilidades y conocimientos, facilitando un aprendizaje significativo. Se espera que en un futuro esta herramienta Canva sirva como una herramienta efectiva para una comprensión más profunda y atractiva del patrimonio cultural. De esta manera, se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover un mayor aprecio por la riqueza cultural por parte de los estudiantes.

Palabras clave: Enseñanza-aprendizaje, Canva, actividades didácticas, Patrimonio Cultural.

## **ABSTRACT**

The objective of this research was to propose didactic activities as a resource for teaching the Cultural Heritage course to third-semester students in the Tourism program at the Technical University of Cotopaxi. A mixed-methods approach was used, combining descriptive and documentary research. An interview was conducted with a teacher, and a survey was administered to 15 students, which facilitated the creation of didactic activities using the Canva tool. The results indicate that both the students and the teacher possess the necessary digital competencies for the subject, with a strong acceptance of the Canva tool. However, limitations in technology use among teachers were identified, which may impact the teaching-learning process. This highlights the need for a motivational session to encourage the use of technological tools within the Tourism program. In conclusion, the didactic activities developed with Canva will contribute to the students' academic development and enhance their skills and knowledge, promoting meaningful learning. It is anticipated that Canva will become an effective tool for a deeper and more engaging understanding of cultural heritage in the future. This approach aims to improve the teaching-learning process and foster a greater appreciation of cultural wealth among students.

Keywords: Teaching-learning, Canva, didactic activities, Cultural Heritage.

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

Actualmente, los educadores han tenido que implementar estrategias y comunicarse en ecosistemas digitales que les permitan continuar enseñando y emprendiendo eventos de forma remota, sin olvidar incluir la calidad. Explorar las diferentes dinámicas de las conexiones educativas, ofrece nuevas oportunidades para enseñar, y aprender sobre la educación en la era digital, que se basa en la adquisición del apoyo epistemológico necesario para el desarrollo de habilidades profesionales de un determinado departamento; además, optimizar los procesos educativos abandonando el aprendizaje tradicional/ análogo, pero utilizando principalmente tecnologías virtuales (Barráez y Herrera, 2022).

La enseñanza del patrimonio cultural es fundamental para transmitir valores intergeneracionales, ha experimentado transformaciones significativas en su enfoque educativo debido a la evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Estas transformaciones persisten en el tiempo y han llevado a la necesidad de capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales innovadoras, específicamente Canva, para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta materia.

El patrimonio cultural, que abarca tanto aspectos tangibles como intangibles, es un campo interdisciplinario crucial para la comprensión, preservación y gestión de la herencia cultural de la sociedad. Sin embargo, el paradigma educativo actual busca un cambio hacia un estilo de aprendizaje semipresencial y colaborativo, aprovechando las oportunidades que ofrece internet para la colaboración entre estudiantes y profesores.

El paradigma educativo contemporáneo se orienta hacia una transformación en la manera de aprender, adoptando un enfoque semipresencial y colaborativo. Este modelo permite a los estudiantes emplear su tiempo libre para compartir recursos e información en línea. Con el acceso generalizado a Internet, las personas tienen a su disposición una abundancia de fuentes de información,

creando oportunidades significativas para el aprendizaje y facilitando la comunicación constante entre profesores y estudiantes. Este cambio también se ve reflejado en el rápido crecimiento de herramientas gratuitas en la web durante este siglo (Davis y Heravi, 2021).

La cooperación y el aprendizaje en un ambiente inmersivo se da cuando los participantes se apoyan entre sí en la resolución de las tareas asignadas por el docente y en el aprendizaje del contenido académico de la materia. El papel del docente es esencialmente diseñar actividades que promuevan el aprendizaje y situaciones de colaboración, no proporcionar información a los estudiantes. De esta manera, se puede decir que la cooperación entre los participantes es fomentada por los profesores como parte de su estrategia de enseñanza. Como se menciona a continuación sobre la colaboración en entornos virtuales, cuando se habla de trabajo basado en la enseñanza de problemas en un entorno inmersivo: la resolución de problemas es una habilidad de aprendizaje importante y, por lo tanto, los educadores utilizan estas variaciones de aprendizaje para mejorar las habilidades de los estudiantes (Godínes y Rueda, 2023).

En el siglo XXI, la adaptabilidad tecnológica se convierte en un requisito fundamental para los docentes, quienes deben abandonar estrategias escolares tradicionales y abrazar nuevos enfoques para hacer frente a los desafíos continuos que esta era plantea. Esta perspectiva, respaldada por Cedeño (2019) subraya la necesidad de una formación constante y una actitud proactiva para mantenerse al día con la evolución tecnológica y satisfacer las demandas educativas cambiantes.

El desarrollo tecnológico, aunque ha avanzado, presenta limitaciones en los recursos didácticos disponibles, generando diversos problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de patrimonio cultural. Esto dificulta la presentación efectiva de las riquezas culturales del cantón, la provincia de Cotopaxi y otras regiones del país. Ante esta situación, se propone la implementación de herramientas innovadoras como Canva, con el objetivo de ofrecer una educación que no solo sea innovadora, sino también sostenible en relación con el patrimonio cultural. Esta propuesta busca contribuir al

crecimiento económico y social del país, la provincia y el cantón.

Uno de los desafíos identificados es la dificultad para organizar salidas semanales de los estudiantes fuera de las aulas, lo que limita su experiencia práctica en la exploración del patrimonio cultural. No obstante, el avance tecnológico actual ofrece soluciones viables, como el monitoreo de actividades mediante la herramienta Canva. Esta herramienta dinamiza el método de enseñanza al permitir que los docentes utilicen las últimas herramientas digitales para la enseñanza.

En resumen, la introducción de Canva como herramienta educativa busca abordar las limitaciones actuales en la enseñanza del patrimonio cultural, superando barreras económicas y geográficas. Esta iniciativa se alinea con el objetivo de proporcionar una educación innovadora y sostenible que beneficie tanto a los estudiantes como al desarrollo económico y social de la comunidad.

Canva ofrece una solución, permitiendo la monitorización y gestión dinámica de actividades didácticas. Esto enriquece el proceso educativo, fomenta el aprendizaje colaborativo y supera las limitaciones físicas y económicas, facilitando el acceso a una educación de calidad. Formulación del problema la enseñanza del Patrimonio Cultural enfrenta varios desafíos significativos que limitan su efectividad. La falta de infraestructura adecuada, como laboratorios especializados, restringe las oportunidades de aprendizaje práctico y dificulta la presentación efectiva de las actividades didácticas. Además, la organización de salidas de campo se ve obstaculizada por limitaciones económicas y problemas logísticos relacionados con la ubicación geográfica. Estas dificultades impiden una experiencia educativa completa y enriquecedora, afectando la capacidad de los estudiantes para adquirir un conocimiento profundo y práctico del Patrimonio Cultural.

## **1.2. Preguntas de investigación o hipótesis**

- ¿Cuáles son las competencias digitales que poseen tanto docente como estudiantes en el contexto de la materia de Patrimonio Cultural?
- ¿Cómo percibe el docente el impacto y la eficacia del uso de la herramienta Canva en la enseñanza de la materia de Patrimonio Cultural?

- ¿Qué tipos de actividades didácticas se llevan a cabo en Canva como recurso para la enseñanza de la materia de Patrimonio Cultural?

### **1.3. Objetivos de investigación**

#### *1.3.1. Objetivo General*

Proponer actividades didácticas en Canva como recurso para la enseñanza de la materia de Patrimonio Cultural del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

#### *1.3.2. Objetivos Específicos*

- Diagnosticar las competencias digitales que tiene el docente y estudiantes de la materia de Patrimonio Cultural del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Determinar la percepción del docente sobre el uso de la herramienta Canva en la enseñanza de la materia de Patrimonio Cultural del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Diseñar actividades didácticas en Canva como recurso para la enseñanza de la materia de Patrimonio Cultural del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

### **1.4. Justificación**

Mediante la investigación se pretende contribuir en el desarrollo del conocimiento y tener una educación de calidad, analizando las competencias digitales del estudiante y docente, para su posterior desarrollo de alternativas en las actividades de aprendizaje para el estudiante.

La relevancia de la herramienta tecnológica Canva en la educación radica en su adaptabilidad y flexibilidad. Esta herramienta permite a los estudiantes contribuir con una formación multisensorial que resulta fundamental para su motivación. Asimismo, su nivel de interactividad actúa como un sistema de apoyo que proporciona respuestas más rápidas y de mayor calidad. Además, Canva ayuda a fortalecer el conocimiento cognitivo de las personas (Melo,

2018).

A través de la investigación y con los avances de la tecnología se genera nuevas iniciativas digitales que nos benefician en el turismo, además nos permite generar un gran aporte para el área de patrimonio cultural en la enseñanza- aprendizaje ya que a partir de 2020 con la llegada de la pandemia a nivel mundial tuvo un gran cambio en la educación, sin embargo, es fundamental integrar la tecnología en las actividades educativas, ya que esto conlleva una serie de beneficios significativos.

En primer lugar, facilitar el trabajo en equipo al permitir una colaboración más eficiente y globalizada entre los estudiantes. Además, el acceso a materiales didácticos en línea enriquece el proceso de aprendizaje, fomentando el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de análisis. Al mismo tiempo, prepara a los estudiantes para el futuro, dado que la tecnología constituye una piedra angular en el progreso mundial de la humanidad. La integración de la tecnología en la educación es esencial para potenciar el aprendizaje, la colaboración y la preparación de los individuos para los desafíos del mañana.

Con la herramienta tecnológica Canva se pretende diseñar actividades para la clase donde contenga imágenes, videos, infografías, mapas mentales, para realizar en primer lugar se observó la planificación de los contenidos que existen en la malla curricular la misma que permitirá elaborar dichas actividades y de esta manera conocer sobre la cultura de nuestro país a la vez el estudiante se sentirá motivado por aprender, conocer para luego salvaguardar la identidad histórica del patrimonio cultural.

Los aportes del plan nacional de desarrollo en la Agenda Digital 2021-2022 une prioridades de varios sectores e identifica acciones conjuntas para impulsar la transformación digital del país, con enfoque integral que cubre la necesidad de impulsar la digitalización de hogares, sistema productivo y estado. Está planteada desde la base de la Resiliencia digital para enfrentar y adaptarse a las circunstancias que impone la pandemia. Está estructurada en 5 ejes:

- Infraestructura digital: Impulsar el acceso y uso de servicios de telecomunicaciones a través de la promoción en el despliegue de infraestructura

digital, con énfasis en la cobertura de zonas rurales, marginales, y el fomento de nuevas tecnologías.

- **Cultura e inclusión digital:** Fomentar y fortalecer el desarrollo de competencias y habilidades digitales de la ciudadanía, considerando la alfabetización digital y promocionando los beneficios del uso de tecnologías digitales para interactuar en espacios como teletrabajo, teleeducación y salud digital; y en general afrontar el cambio hacia la digitalización como una realidad.

- **Economía digital:** Impulsar el desarrollo de la industria y comercio aportando a mejorar la productividad y la competitividad del Ecuador, fomentando la transformación digital para generar las bases de la Economía Digital.

- **Tecnologías emergentes:** Fomentar el uso de las tecnologías emergentes, impulsando: innovación, desarrollo e investigación, en beneficio de los sectores productivos y de la sociedad, a través del aprovechamiento de los cambios tecnológicos, el fomento hacia una cultura de uso de datos y el fortalecimiento de un entorno propicio para adoptar nuevas tecnologías

- **Gobierno digital:** Fomentar el uso eficiente de las TIC para acercar el Estado a los ciudadanos, mediante canales digitales a fin de satisfacer sus demandas oportunamente y de manera inclusiva, promoviendo la participación ciudadana, interoperabilidad, seguridad, salud digital y el uso optimizado de recursos públicos, garantizando la transparencia y confianza en los servicios públicos, para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos y la línea de investigación de la UPEC Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1. Antecedentes de investigación

Marín y Cepeda (2020) analizan la influencia de patrimonio cultural y artístico, los vínculos y las comunidades patrimoniales en red. Indicadores de alto impacto a través de las TIC. En un camino de profundización en la comprensión del patrimonio desde la visión humanista y relacional, durante los últimos años, nuestra línea de investigación se ha orientado al estudio de los vínculos, sus características, arquitectura y particularidades. Los resultados nos permiten conocer el impacto de la tecnología en la difusión, conexión y evolución científica en nuestra línea de estudio, así como las líneas de investigación desarrolladas y las posibilidades de continuidad que se nos abren en el futuro.

Molinero y Chávez (2019) El objetivo es investigar cuáles son las herramientas tecnológicas más utilizadas por estudiantes universitarios en una institución de educación superior e identificar cómo éstas influyen en su proceso educativo. La metodología fue cuantitativa. El instrumento utilizado fue una encuesta electrónica para recabar la información. Los resultados muestran que los estudiantes están relacionados con las herramientas tecnológicas, pues utilizan varias aplicaciones en la escuela y para su uso personal, así como dispositivos electrónicos como la computadora, teléfono y tableta.

(Pillpinto, 2021) El propósito de esta investigación es examinar cómo la gestión pedagógica influye en el uso de la herramienta CANVA entre estudiantes del IV ciclo en una Institución Educativa Primaria. Desde el punto de vista metodológico, se ha definido como una investigación aplicada de enfoque cuantitativo, adoptando un diseño no experimental de carácter transversal y explicativo correlacional. Para la recolección de datos, se emplearon encuestas realizadas de forma remota a través de Google Drive y cuestionarios basados en la escala de Likert, diseñados específicamente para los propósitos de esta investigación. Los resultados indicaron que los docentes valoraron la gestión pedagógica en un nivel moderado, con un 78%, mientras que el uso de la herramienta CANVA alcanzó un 58% de aplicación regular.

Según Huerta *et al* (2023) en su investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de la plataforma Canvas y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de la Ugel 15. El estudio fue de tipo básico o puro, de enfoque cuantitativo, nivel correlacional, diseño no experimental y corte transversal, usando la técnica encuesta, los instrumentos fueron dos cuestionarios validados mediante juicio de expertos, con un Alfa de Cronbach. Los resultados destacan la contribución de las herramientas virtuales en la formación de los estudiantes en diversas áreas, mostrando la relación entre el proceso formativo en la plataforma Canvas y el desarrollo de habilidades de aprendizaje.

(Lazarte, 2021) La investigación tuvo como objetivo determinar el impacto de la herramienta Canva en la creación e integración de contenidos digitales. Adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño transversal, utilizando encuestas como instrumento validado. Se aplicó un modelo de análisis de regresión logística ordinal para evaluar la relación entre la herramienta Canva y la creación e integración de contenidos digitales. Los hallazgos indicaron que la herramienta Canva tuvo un impacto significativo en la creación e integración de estos contenidos, destacando su influencia sobre otras variables.

(Ruiz y Intriago, 2022) La presente investigación, tuvo como objetivo analizar la influencia del uso de la herramienta tecnológica Canva por parte de los docentes de la escuela Lorenzo Luzuriaga en el sector el Limón, parroquia Simón Bolívar, provincia de Manabí, Ecuador. Su metodología de carácter descriptivo y exploratorio combinó un enfoque cualitativo y cuantitativo. La encuesta se destacó como un elemento fundamental en esta investigación. Además, se emplearon el formulario Forms y la ficha bibliográfica para recopilar referencias teóricas. Los resultados revelaron que los docentes utilizan herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes. Se concluye que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representan un avance significativo en el acceso a la información a través de Internet, especialmente en el ámbito educativo, donde se están explorando nuevos entornos de aprendizaje que fomentan el intercambio instantáneo de conocimientos entre docentes y estudiantes.

Según Ponsoda *et al* (2023) en su investigación menciona el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como medio para expresar el patrimonio en el aula es un paso adelante para aprovechar el potencial de la educación sobre el patrimonio y promover un acceso más amplio. Un ejemplo concreto de esta iniciativa es la creación de un museo virtual dedicado a diversas manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial. Utilizando este museo virtual y las aportaciones de los estudiantes a este contenido del patrimonio cultural, se explora el papel de las TIC en el desarrollo de recursos y sugerencias didácticas destinadas a abordar la representación del patrimonio cultural inmaterial en las escuelas primarias.

(Molano, 2020) CRESPIAL, en conjunto con el GAL Group, diseñó e implementó un piloto con el fin de probar una metodología que aprovecha algunas (TIC) innovadoras, en conjunto con pedagogías alternativas para que los jóvenes sean protagonistas en investigar su propio patrimonio cultural inmaterial, y así promover procesos de valoración social del mismo, además la educación formal y la no formal contribuyen a garantizar la protección de las expresiones culturales, al plantear contextos de capacitación, aprendizaje y difusión que conectan a los estudiantes con sus comunidades y les ayudan a conocer y respetar su propio patrimonio cultural inmaterial, el enfoque pedagógico propuesto como el uso de nuevas (TIC) para el acercamiento al patrimonio cultural se propusieron para lograr que la cultura inmaterial sea más accesible, tangible e impactante para la audiencia, buscando sobre todo enganchar a los jóvenes desde pedagogías modernas que posibiliten que el estudiante sea el protagonista del desarrollo de su investigación, al mismo tiempo de ofrecerles herramientas tecnológicas actuales que despierten su interés para investigar sobre el patrimonio cultural (p.12).

(Coronado, 2021) analiza el valor de la pedagogía de patrimonio cultural en la enseñanza de la historia en educación superior. Este trabajo proporciona resultados sobre cómo se representa y utiliza el patrimonio cultural en la enseñanza de la historia y los estudios sociales en la educación superior, lo que lleva a la conclusión de que el patrimonio cultural forma parte de la enseñanza de la historia en estudios seleccionados. El uso de este enfoque dependerá en algunos casos de la experiencia del profesor en materia de patrimonio o de su

formación en enseñanza o interpretación del patrimonio.

Hay escasas referencias disponibles sobre el tema de investigación abordado. No se encuentran antecedentes específicos sobre el uso de la aplicación Canva en la enseñanza-aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural. Esta falta de información motivó la realización del diseño de actividades didácticas en la herramienta tecnológica Canva, destinadas a respaldar a los estudiantes del tercer ciclo de la carrera de Turismo.

## **2.2. Marco Teórico**

### **Teorías del aprendizaje**

Diferentes teorías nos ayudan a comprender y controlar el comportamiento humano y a intentar explicar cómo los agentes adquieren conocimiento. Sus objetos de aprendizaje están enfocados a la adquisición de destrezas y habilidades, el razonamiento y la adquisición de conceptos.

### **El conectivismo**

(Cruz T *et al.*, 2020) En el contexto actual, especialmente durante la pandemia, ha surgido una teoría de aprendizaje que adquiere gran relevancia en el ámbito educativo. Esta teoría, desarrollada por Siemens, se centra en la integración de la tecnología en la educación. Es una teoría diseñada para la era digital, destinada a explicar el impacto que la tecnología ha tenido en la forma en que vivimos, nos comunicamos y aprendemos.

Esta perspectiva implica que el aprendizaje se basa en la capacidad del estudiante para crear, innovar y ser creativo, con el objetivo de actualizar sus conocimientos y adquirir competencias y habilidades pedagógicas. La llegada de Internet ha transformado la manera en que las personas se comunican, interactúan y aprenden. La integración de tecnologías web en la educación ha revolucionado tanto los métodos de enseñanza como de aprendizaje.

La educación formal está experimentando una evolución hacia un modelo combinado que combina la instrucción presencial con modalidades no presenciales. Esto se hace con el fin de aprovechar el vasto conjunto de

conocimientos, información y comunicación que fluye constantemente a través de los medios digitales. Este enfoque innovador de aprendizaje se caracteriza por su interactividad y su dependencia, de la tecnología como medio principal para la transmisión de información en la era de la sociedad del conocimiento en la que nos encontramos inmersos.

### **Enseñanza-aprendizaje**

Los docentes para transmitir el conocimiento tienen que estar capacitados para transmitir el conocimiento a los estudiantes a través de clases dinámicas es decir que tenga las características visuales, audios, textos e imágenes y mejorar la enseñanza del pasado que se utiliza papel, hoy en día debemos aprovechar de la tecnología para diseñar una clase y motivar al estudiante en la comprensión del tema, el autor menciona lo siguiente:

La enseñanza puede impulsar tanto el aprendizaje como el crecimiento personal, siempre que se fomenten situaciones donde los individuos adquieran las habilidades necesarias para interactuar con el entorno y abordar la vida con una mentalidad científica, única y creativa. Un método de enseñanza efectivo coloca a los estudiantes frente a desafíos que ponen a prueba sus capacidades cognitivas, emocionales y prácticas (Rochina *et al.*, 2020).

Para que los docentes transmitan conocimiento eficazmente, deben diseñar clases dinámicas que integren elementos visuales, auditivos, textuales e imágenes, aprovechando la tecnología actual. Esto no solo mejora la comprensión del tema, sino que también motiva a los estudiantes. Según el autor, una enseñanza efectiva impulsa el aprendizaje y el crecimiento personal al enfrentar a los estudiantes con desafíos que desarrollan sus habilidades cognitivas, emocionales y prácticas, fomentando una mentalidad científica y creativa.

### **Ventajas del uso de las TIC en el Sistema Educativo**

Las TIC ya no son simplemente herramientas tecnológicas, sino que se han convertido en competencias esenciales que deben desarrollarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas herramientas permiten realizar tareas con mayor rapidez y eficiencia. Con una aplicación adecuada, pueden innovar

técnicas y habilidades, lo que facilita su implementación en el ámbito educativo y, a su vez, promueve la adquisición de conocimientos (Cardozo, 2022).

Es evidente que estas herramientas permiten a los estudiantes de las instituciones educativas mostrar un mayor interés en sus actividades académicas, con el objetivo de aprender de manera más efectiva. Este factor contribuye a fortalecer los procesos de enseñanza establecidos por los docentes, beneficiando a sus alumnos.

- Es el método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas las que promueven un tipo u otro de aprendizaje.
- Se deben utilizar las TIC de forma que el estudiante aprenda con la tecnología.
- Las TIC deben utilizarse tanto como recursos para el aprendizaje de las materias curriculares como para el desarrollo de competencias específicas tecnológicas.
- Las TIC pueden ser utilizadas tanto como herramientas para la búsqueda, consulta y elaboración de información como para relacionarse y comunicarse con otras personas.
- Las TIC deben ser utilizadas tanto para el trabajo individual de cada estudiante como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo.
- Cuando se planifica una actividad con TIC debe hacerse explícito no sólo el objetivo y contenido curricular, sino también la competencia tecnológica que promueve.
- Trabajando con TIC debe evitarse la improvisación.
- Las actividades con TIC deben estar integradas en el currículum.

La incorporación de la tecnología en los sistemas educativos está provocando una verdadera revolución, generando cambios profundos en los enfoques metodológicos y didácticos. Estos cambios son aprovechados mediante el uso

de las TIC, como parte del proceso de construcción del aprendizaje a través de medios tecnológicos. Ahora, es necesario que las instituciones educativas se adapten a las demandas que conlleva el uso de las TIC en su verdadera magnitud, con el objetivo de que la comunidad educativa obtenga el máximo beneficio posible.

Este proceso debe estar acompañado de la necesaria actualización en los docentes en el uso de los avances tecnológicos. Es posible implementar programas exitosos que equipen los espacios educativos con TIC y, de forma paralela, ofrecer jornadas de capacitación para que los docentes integren estas herramientas pedagógicas en su labor educativa.

### **Actividades didácticas en la educación**

Las estrategias posibilitan la ejecución de la didáctica para la planificación de la enseñanza y el aprendizaje mediante una variedad de medios de representación y expresión. Esto se debe a que proporcione mejoras en distintas actividades, herramientas, materiales de aprendizaje y métodos de evaluación. Por último, incentivan a los estudiantes a desarrollar sus habilidades comunicativas, adaptándose a sus capacidades individuales (Herrera y Villafuerte, 2023). Las técnicas educativas tienen un papel crucial para facilitar el progreso de las actividades de aprendizaje tanto en la educación primaria como en la universitaria. Esto se debe a que promuevan y enriquezcan la experiencia del estudiante, lo que resulta en una mejora significativa del proceso de aprendizaje.

Las actividades didácticas son fundamentales para promover el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural, al ofrecer una variedad de medios que mejoran las actividades, herramientas y evaluaciones. Además, fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes, adaptándose a sus necesidades individuales. Su importancia es evidente en todos los niveles educativos, desde la primaria hasta la universitaria, ya que enriquecen la experiencia del estudiante y contribuyen significativamente a su proceso de aprendizaje y la mejora continua de las prácticas educativa.

## **Actividades didácticas pedagógicas innovadoras para la educación**

En las últimas décadas, la Pedagogía y la Didáctica en el ámbito de la Educación Superior han sido responsables de abordar de forma creativa y dinámica los desafíos y problemas que surgen en el contexto educativo en constante cambio. La innovación se ha posicionado como una prioridad en las políticas educativas de nivel superior y en las estrategias adoptadas por las universidades (Macanchí *et al.*, 2020).

Los avances en la aplicación de los conocimientos de la psicología a la enseñanza y el aprendizaje, junto con el impulso de la investigación educativa, han generado reflexiones y cambios en las concepciones y prácticas de la educación universitaria. Los desafíos de establecer un proceso de aprendizaje centrado en el estudiante, que integre la tecnología de la información y la comunicación, y que promueva el desarrollo emocional e intelectual, así como competencias relevantes para la vida, con el fin de preparar a los jóvenes para un mundo en constante evolución, han incentivado la innovación didáctica y modificaciones en las formas, métodos y medios de enseñanza y aprendizaje en las universidades.

Aunque se reconoce el rol del profesor como guía y facilitador, orientando y mediando para que los estudiantes accedan a los recursos y herramientas necesarias para gestionar la información, explorar y construir nuevos conocimientos, es en él en quien se confía para que las universidades puedan afrontar los desafíos primordiales de la excelencia académica.

Los avances en psicología educativa y la investigación han llevado a importantes reflexiones y cambios en la educación universitaria. Se ha puesto énfasis en un aprendizaje centrado en el estudiante, que utilice tecnología y fomente el desarrollo emocional, intelectual y competencias para la vida. Esto ha impulsado innovaciones didácticas y cambios en métodos y medios de enseñanza. Aunque se valora el papel del profesor como guía y facilitador, se espera que los docentes lideren el camino para enfrentar los desafíos de la excelencia académica en un mundo en constante cambio.

### **El modelo ADDIE en la enseñanza**

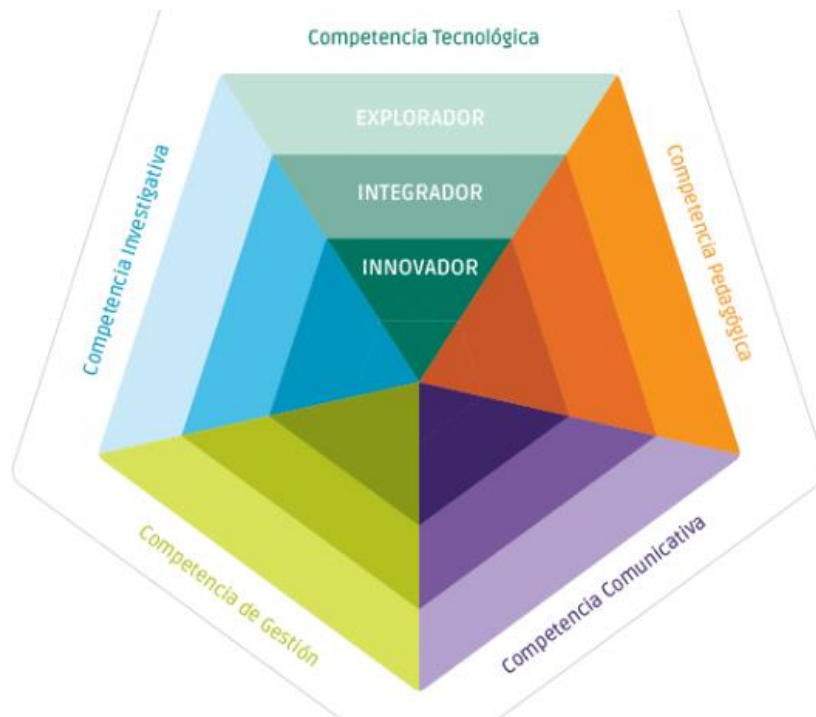
El modelo de aprendizaje conocido como ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) se define como el proceso de creación de experiencias de aprendizaje con el objetivo de mejorar las habilidades y conocimientos de los estudiantes. ADDIE es un método que se puede utilizar para integrar e implementar software específico en el proceso de aprendizaje. Esto se debe a que permite la identificación de grupos objetivo y la selección de muestras de estudio, la medición antes y después de la integración en el entorno de aprendizaje y proporciona orientación para el diseño y desarrollo de herramientas educativas que utilizan las TIC (Castellanos y Rocha, 2020).

La propuesta demostrativa se centra en la aplicación del modelo ADDIE para desarrollar actividades educativas en la herramienta Canva distribuida para facilitar el acceso a contenidos teóricos de investigación relacionados con el tema del patrimonio cultural, pudiendo adaptarse el modelo a cualquier aprendizaje temático deseado. El estudio del patrimonio cultural, que es el foco de este proyecto de investigación, requiere la creación de un producto interactivo que ayude a los estudiantes a realizar actividades educativas con la frecuencia necesaria, permitiéndoles aprender haciendo y adquirir experiencia relevante.

### **Competencias digitales en los escenarios de aprendizaje.**

La práctica pedagógica del docente ha evolucionado y ahora establece nuevas formas de relación con el conocimiento, principalmente debido a los retos y desafíos de la sociedad actual. Esto exige una formación continua y el desarrollo de competencias científicas, ciudadanas y tecnológicas digitales que se ajusten a las necesidades de los estudiantes (Flores y Garrido, 2019). Esto favorecerá la asimilación y consolidación de estos procesos en los estudiantes, ayudándoles a transformar su entorno y a desarrollar un pensamiento crítico.

Pentágono de competencias TIC.



En el pentágono de competencias definidas, se destaca la competencia tecnológica, que implica seleccionar y utilizar de manera adecuada y responsable las herramientas y recursos tecnológicos. Esta competencia se entrelaza con la competencia investigativa, la de gestión, la comunicativa y la pedagógica, que se relacionan con el conocimiento específico de los docentes y la sinergia que se desarrollará durante el proceso de interacción.

El uso de escenarios virtuales, redes sociales, plataformas y recursos tecnológicos es clave para fomentar un aprendizaje creativo y crítico en los estudiantes de la materia de patrimonio cultural y ofrece una oportunidad para diseñar nuevas estrategias didácticas basadas en el conectivismo. Por lo tanto, se puede asumir que las TIC son una parte integral del currículum en la educación superior, dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Desde esta perspectiva, la docente de la materia de Patrimonio Cultural debe aprovechar estas herramientas para abordar los contenidos, conceptuales y actitudinales de manera más interactiva, asegurando así el cumplimiento de los objetivos y resultados de aprendizaje establecidos en el Silabo.

Las competencias digitales son herramientas educativas cruciales que permiten a los ciudadanos participar en aspectos clave del siglo XXI, como el empleo, la economía, la política, el ocio y la cultura. Según la Organización de las Naciones

Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), para desarrollar competencias digitales en los estudiantes, es esencial que los profesores también adquieran estas competencias. Esto les permitirá mejorar el uso de dispositivos, herramientas y aplicaciones digitales para acceder y gestionar información, así como utilizar estos recursos de manera efectiva para crear, compartir y llevar a cabo tareas interactivas tanto individuales como colaborativas (León y Cisneros, 2021).

El desarrollo de competencias digitales en docentes y estudiantes promueve la creación y el intercambio de contenidos digitales, así como la comunicación y la colaboración, aspectos clave para abordar problemas sociales y lograr un desarrollo efectivo, lo que a su vez mejora la calidad de la enseñanza. Para que las competencias digitales se integren adecuadamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es crucial una correcta incorporación de recursos digitales en las clases, ya sean presenciales o virtuales.

Las competencias mencionadas son nuevas formas de enseñanza y aprendizaje mediante una integración efectiva de las TIC. El uso de estas tecnologías para innovar en los procesos educativos ayuda a alcanzar los objetivos educativos establecidos y a mejorar continuamente el proceso de enseñanza de la materia de Patrimonio Cultural. Por lo tanto, es crucial desarrollar competencias digitales desde una edad temprana, especialmente en el nivel básico. Esto permitirá a los estudiantes adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas necesarios para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Recursos digitales para la enseñanza-aprendizaje**

Los recursos digitales son herramientas que pueden simplificar la enseñanza y el aprendizaje, así como mejorar la calidad educativa. Estos recursos permiten a los docentes presentar materiales que se ajusten a las expectativas y necesidades de diversos grupos de estudiantes. Además, facilitan el acceso rápido y sencillo a la información y brindan nuevas formas de interactuar con el contenido educativo. La integración de recursos digitales en el aula puede apoyar la adquisición de nuevos conocimientos y contribuir al desarrollo de habilidades (Cobeña *et al.*, 2024).

La integración de recursos digitales y didácticos innovadores en la enseñanza de la materia de patrimonio cultural estimula la creatividad, participación y proactividad de los estudiantes en el aula. Esta metodología facilita que los estudiantes logren un aprendizaje más significativo, mejoren su rendimiento académico y desarrollen habilidades de interacción, colaboración y participación. Al utilizar estas herramientas, los estudiantes se vuelven más comprometidos con su proceso educativo y adquieren competencias que les permiten ser más efectivos y colaborativos en sus actividades académicas.

Además, los recursos digitales facilitan el desarrollo de habilidades y destrezas mediante el uso de nuevas herramientas, permitiendo a docentes y estudiantes diseñar estilos de enseñanza innovadores. Estos recursos aseguran la equidad en las oportunidades educativas para diversas localidades, promoviendo el trabajo colaborativo. También fomentan un entorno educativo inclusivo y accesible, donde todos los estudiantes pueden beneficiarse de las mismas oportunidades de crecimiento académico y personal.

Los recursos digitales facilitan la enseñanza y el aprendizaje al proporcionar herramientas que simplifican la presentación de materiales y mejoran la calidad educativa. Permiten a los docentes adaptar contenidos a las necesidades de distintos grupos de estudiantes y brindan acceso rápido a la información, además de ofrecer nuevas formas de interactuar con el contenido.

En la enseñanza del patrimonio cultural, estos recursos estimulan la creatividad y participación de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más significativo y mejorando el rendimiento académico. Al integrar recursos digitales, los estudiantes desarrollan habilidades de interacción, colaboración y participación, lo que aumenta su compromiso con el proceso educativo. Estos recursos también aseguran oportunidades educativas equitativas, fomentando un entorno inclusivo y accesible que apoya el crecimiento académico y personal de todos los estudiantes.

### **Recurso digital CANVA para el trabajo en equipo**

CANVA facilita el trabajo en equipo entre los docentes de manera más efectiva que las herramientas tradicionales. Esta plataforma digital puede fomentar el

desarrollo de habilidades colaborativas y promover un aprendizaje más interactivo y participativo en el aula (Quilca *et al.*, 2024). El trabajo colaborativo es un aspecto fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes construir conocimientos conjuntamente, compartiendo ideas y experiencias. De la misma manera, las plataformas digitales pueden potenciar la colaboración entre los estudiantes al proporcionarles herramientas que les permitan trabajar en equipo de forma más eficaz.

La adaptación de tecnologías innovadoras en el ámbito educativo, como Canva, proporciona a los docentes herramientas más dinámicas y flexibles para la planificación de sus clases. Estas herramientas digitales demuestran un impacto positivo superior en comparación con las tradicionales. Esto subraya la importancia de adaptarse a las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de elevar la calidad educativa y promover el desarrollo de habilidades tanto en docentes como en estudiantes. La integración efectiva de estas tecnologías no solo mejora la eficacia de la enseñanza, sino que también fomenta un aprendizaje más interactivo y participativo.

La incorporación de Canva en la planificación permite a los docentes crear materiales didácticos visualmente atractivos e impactantes. Esta herramienta facilita el diseño de recursos que no solo atraen la atención de los estudiantes, sino que también optimizan su proceso de aprendizaje. Al utilizar Canva, los docentes pueden desarrollar contenidos más envolventes y efectivos, mejorando la capacidad de los estudiantes para comprender y retener la información. Cabe recalcar que Canva se convierte en una herramienta clave para enriquecer la experiencia educativa y fomentar un aprendizaje más efectivo y participativo.

### **Aplicaciones de Canva en la enseñanza-aprendizaje**

La investigación sobre el uso de Canva en educación proporciona conocimiento pedagógico sobre las capacidades de la herramienta a través de métodos pedagógicos que incluyen: videoconferencia, mensajería, chat, foros, almacenamiento de documentos, creación e implementación de contenido, módulos, rutas de aprendizaje, herramientas de aprendizaje, tareas, libros de calificaciones, cuestionarios, calendarios, aprendizaje colaborativo (Huertas *et al.*, 2022).

La integración de la herramienta Canva está destinada a avanzar en el futuro, dado el constante progreso tecnológico en nuestro mundo. Como educadores, es nuestra responsabilidad capacitarnos y mantenernos actualizados para proporcionar una educación de alta calidad. Esto garantiza que los estudiantes estén preparados para enfrentar los desafíos sociales con confianza y habilidad en el futuro.

Los educadores adquieren una comprensión más profunda de cómo integrar de manera efectiva la tecnología en sus prácticas pedagógicas, lo que les permite diseñar experiencias de aprendizaje más interactivas y dinámicas para sus estudiantes de la materia de Patrimonio Cultural, además, el uso de herramientas como Canva facilita el aprendizaje colaborativo y el intercambio de ideas entre los alumnos, promoviendo así un entorno educativo participativo y enriquecedor.

### **Canva en la educación**

Según Carneiro *et al.* (2009), la inclusión de Canva en el ámbito educativo ofrece amplias posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje, presentándose como una alternativa valiosa para complementar los contenidos de las clases presenciales. Tanto profesores como alumnos pueden sacar provecho de sus diversas funciones y ventajas en el proceso educativo.

### **Ventajas de la herramienta**

- **Facilidad de uso:** ha sido elogiado por su interfaz intuitiva y fácil de usar. No se requieren habilidades avanzadas de diseño para crear contenido atractivo con Canva. Con su amplia gama de plantillas, elementos gráficos y herramientas de edición, permite a cualquier persona, incluso sin experiencia en diseño, crear diseños profesionales de manera rápida y sencilla.
- **Versatilidad:** ofrece una amplia gama de plantillas prediseñadas para una variedad de proyectos, como publicaciones en redes sociales, presentaciones, infografías, tarjetas de visita, currículos y más. Esto hace que sea una herramienta versátil que puede adaptarse a

diferentes necesidades de diseño.

- Personalización: Aunque proporciona plantillas prediseñadas, también permite una amplia personalización. Los usuarios pueden agregar imágenes, texto, gráficos y elementos de diseño propios, lo que les brinda la libertad de crear diseños únicos y personalizados.

### **Desventajas de la Herramienta**

- Limitaciones de personalización: Canva ofrece una amplia gama de plantillas y elementos predefinidos, pero su personalización puede ser limitada. Si buscas un diseño único o específico, es posible que te encuentres con restricciones en la modificación de elementos o la falta de opciones avanzadas de edición.
- Funcionalidad restringida en la versión gratuita: Aunque Canva cuenta con una versión gratuita, también tiene una suscripción paga que brinda acceso a características adicionales. En la versión gratuita, algunas funciones y elementos están bloqueados y solo están disponibles para los suscriptores. Esto puede limitar las opciones disponibles, especialmente si necesitas herramientas más avanzadas.
- Dependencia de conexión a internet: Canva es una herramienta basada en la nube, lo que significa que necesitas una conexión a internet estable para utilizarla. Si te encuentras en un lugar con una conexión lenta o sin acceso a internet, no podrás utilizar Canva, lo que puede ser frustrante si necesitas realizar cambios o crear diseños urgentes.
- Privacidad y seguridad: Al utilizar una plataforma en línea como Canva, debes considerar la privacidad y seguridad de tus datos. Aunque Canva tiene medidas de seguridad en su lugar, siempre existe un riesgo potencial de violaciones de seguridad o pérdida de datos. Si estás trabajando en diseños sensibles o confidenciales, es importante tomar precauciones adicionales para proteger tu información.
- Dependencia de la plataforma: Canva es una plataforma propietaria, lo que significa que estás limitado a utilizarla dentro de su ecosistema.

Esto puede ser inconveniente si prefieres trabajar con software o herramientas específicas que no son compatibles con Canva. Además, si Canva experimenta problemas técnicos o cierra su servicio en el futuro, podrías perder el acceso a tus diseños y archivos almacenados en la plataforma.

Aunque Canva presenta ciertas limitaciones, sigue siendo una herramienta accesible y efectiva para la mayoría de las necesidades básicas de diseño. Su valor principal radica en su capacidad para crear una amplia gama de diseños, desde proyectos educativos y personales hasta múltiples tipos de proyectos. Esto permite que tanto profesionales como principiantes puedan desarrollar diseños atractivos y de calidad sin requerir conocimientos técnicos avanzados.

### **Patrimonio Cultural**

Patrimonio cultural se identifica con la herencia cultural global de nuestra especie, y, por tanto, con el conocimiento formalizado que podemos conservar y transmitir al respecto, sin ningún tipo de distinción por razón de legitimidades, extra culturales u otras atribuciones simbólicas (Prats, 1998).

El patrimonio cultural representa el legado invaluable de nuestros antepasados, y como tal, es nuestra responsabilidad proteger y preservar nuestras costumbres y tradiciones. Esta conservación nos permite continuar difundiendo nuestra historia y transmitir nuestros valores a las generaciones futuras. Con la asistencia de expertos en este campo, podemos compartir de manera efectiva tanto el patrimonio cultural tangible como intangible, enriqueciendo así nuestra comprensión y aprecio por nuestra herencia cultural.

### **Las Tic y la conservación del Patrimonio cultural**

El patrimonio es fundamental para su adecuada conservación, ya que influye profundamente en las diversas estrategias y prácticas dedicadas a proteger los bienes culturales. Este conocimiento no solo ayuda a identificar el valor intrínseco de cada elemento patrimonial, sino que también guía la implementación de medidas de preservación efectivas y culturalmente sensibles. Reconocer la importancia del patrimonio en sus múltiples dimensiones, ya sean históricas, artísticas o sociales, permite desarrollar

enfoques de conservación más precisos y respetuosos.

Según Varisto *et al.* (2012) las nuevas tecnologías aplicadas al turismo permiten un mejor acceso y mayor acercamiento a estos bienes culturales, convirtiéndose en herramientas elementales para su difusión. Hoy en día, se está expandiendo el uso de herramientas tecnológicas que facilitan el acceso a la información y al conocimiento del patrimonio, permitiendo su explotación turística a través de plataformas digitales. Estas innovaciones proporcionan oportunidades únicas para una experiencia virtual enriquecedora, permitiendo a los usuarios explorar y disfrutar de los bienes patrimoniales de manera más interactiva y accesible.

El uso de la tecnología en la conservación del patrimonio es crucial, ya que ofrece herramientas avanzadas para proteger y preservar los bienes culturales. La tecnología permite no solo documentar y catalogar de manera más precisa los elementos patrimoniales, sino también realizar restauraciones detalladas y realizar monitoreos continuos del estado de conservación. Además, técnicas como la digitalización y la modelización en 3D facilitan el acceso a estos bienes culturales, permitiendo que se compartan y estudien sin riesgo para los originales.

La integración de tecnologías innovadoras en las prácticas de conservación ayuda a garantizar que el valor y la integridad del patrimonio se mantengan, mientras se enfrentan desafíos contemporáneos como el deterioro ambiental o el vandalismo. En resumen, la tecnología actúa como un aliado esencial en la preservación de nuestro patrimonio cultural, asegurando su protección y apreciación para futuras generaciones.

### **Importancia de la innovación educativa en patrimonio cultural**

La educación, a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, fortalece el contexto cultural e histórico del estudiante. Esta metodología no solo inicia la práctica de preservar el patrimonio y valorar sus atributos, sino que también fomenta una conciencia preventiva desde los niveles básicos de la educación formal (Vergara Mantilla *et al.*, 2023). Así, se contribuye a formar ciudadanos responsables que defiendan el patrimonio de su ciudad, región y país. Al aplicar

las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza de estos conocimientos, se pueden lograr varios beneficios:

**Preservación y valoración del patrimonio cultural:** Las TIC permiten acceder a recursos digitales, archivos históricos, museos virtuales y material multimedia que facilitan la comprensión y valoración del patrimonio cultural, tanto tangible como intangible.

**Acceso a información actualizada:** Las TIC ofrecen acceso a información actualizada sobre descubrimientos arqueológicos, avances en investigaciones históricas y eventos culturales, lo que enriquece el aprendizaje de los estudiantes.

**Aprendizaje interactivo:** Las plataformas educativas, aplicaciones y herramientas digitales pueden proporcionar experiencias de aprendizaje más interactivas y atractivas, como visitas virtuales a sitios históricos, juegos educativos y recursos multimedia que hacen que el estudio del patrimonio cultural sea más dinámico y participativo.

**Fomento del pensamiento crítico y la creatividad:** Las TIC ofrecen herramientas para analizar, cuestionar y reflexionar sobre la importancia del patrimonio cultural, al tiempo que estimulan la creatividad al permitir a los estudiantes crear contenido multimedia relacionado con la historia y la cultura.

**Desarrollo de habilidades digitales:** Al utilizar las TIC para estudiar el patrimonio cultural, los estudiantes adquieren habilidades digitales, aprenden a buscar información, a evaluar fuentes y a utilizar herramientas tecnológicas de manera eficaz.

**Fomento del respeto y la tolerancia:** El estudio del patrimonio cultural mediante las TIC promueve el respeto por la diversidad cultural, fomentando la tolerancia y la comprensión entre diferentes grupos étnicos, religiosos y culturales.

La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza del patrimonio y la cultura en el tercer nivel de la carrera de Turismo, no solo mejora el aprendizaje de los estudiantes, sino que también les

dota de habilidades esenciales para el entorno digital contemporáneo. Al utilizar estas tecnologías, se fomenta la preservación y apreciación del legado cultural, al mismo tiempo que se refuerza la identidad y el sentido de pertenencia de los alumnos. Implementar estrategias educativas innovadoras con TIC genera un mayor interés por el entorno y una apreciación más profunda del patrimonio, motivando a los estudiantes a involucrarse activamente en su conservación y estudio.

La educación seguirá avanzando hacia un modelo más virtual, con un énfasis creciente en aplicaciones pedagógicas que optimizan la enseñanza en todos los niveles. Este progreso está dirigido a satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes y a aprovechar las oportunidades que ofrece la virtualidad para mejorar el acceso a una educación de calidad. Este cambio representa una transformación significativa hacia un entorno educativo más dinámico y adaptable, impulsado por innovaciones tecnológicas que están reformulando las prácticas tradicionales de enseñanza.

### **El valor educativo y el uso didáctico del patrimonio cultural**

La didáctica del patrimonio puede desempeñar un papel crucial en la formación de los jóvenes al enseñarles aspectos fundamentales de la vida, como el respeto hacia diferentes culturas, la conciencia ciudadana y la importancia de vivir en democracia. Este enfoque resalta valores históricos, artísticos y éticos que promueven el respeto intercultural y combaten la desigualdad y la exclusión (Monfort, 2020). Además, el patrimonio cultural sirve como una valiosa fuente de conocimiento social, ya que ofrece información, tanto explícita como implícita, sobre los procesos sociales del pasado. Explorar, analizar y comprender el patrimonio cultural puede despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes por la historia y la sociedad, estimulando así un aprendizaje más profundo y significativo.

La didáctica del patrimonio cultural debería ser integrada en el currículo para mejorar la comprensión de la realidad social y su historia. Al incluir el estudio del patrimonio, se facilita una comprensión más profunda de las sociedades históricas y del presente, al ofrecer una reconstrucción más tangible y concreta del pasado. El patrimonio posee un gran valor educativo al contribuir al

desarrollo de habilidades clave como la interpretación y representación del espacio, la conciencia temporal y el manejo de información. Además, tiene un notable potencial para motivar, intervenir y fomentar la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

- Comprender que el patrimonio cultural es una construcción social que responde a un momento histórico y que forma parte de un discurso sobre el presente, por lo que hay que ofrecer las claves para decodificarlo.
- Fortalecer a la cultura y los valores de una ciudadanía democrática, facilitar la cohesión y la integración sociales, ser instrumento para una renovación cultural y contribuir a compensar las desigualdades sociales, sobre todo en el terreno de la cultura.
- Promover y fortalecer una visión de los bienes patrimoniales como forma de gozar y, al mismo tiempo, de conocer. Sería necesario que su uso sirviese para conformar una visión rigurosa y racional de la realidad presente y pasada y de la cultura en la que se enmarca.
- Valorar positivamente la posesión de un patrimonio colectivo y común, argumentando la defensa y conociendo algunas de las obras declaradas por la UNESCO patrimonio de la humanidad.
- Democratizar el uso del patrimonio extendiéndolo a todos los sectores sociales como un medio imprescindible para lograr consenso social, en la necesidad de conservarlo y valorarlo como símbolo de las identidades. Es decir, hacer comprensible el patrimonio cultural mediante una interpretación científica y rigurosa y al mismo tiempo seductora.

Para que el patrimonio cultural se convierta en un recurso educativo valioso que enriquezca el conocimiento histórico y social, es esencial establecer criterios claros para seleccionar los elementos más adecuados para el aula de historia y ciencias sociales. El uso del patrimonio en el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ayudar a situar a los estudiantes en su propio contexto social y cultural. Este enfoque permitirá que el patrimonio cultural fomente actitudes críticas y reflexivas tanto sobre el pasado como sobre el presente, facilitando la

participación y constructiva de los alumnos en su entorno social, cultural y político. Además, es crucial que los estudiantes aprendan a respetar las diferentes formas de vida, perspectivas y culturas que los rodean, promoviendo así una convivencia armoniosa y enriquecedora.

La didáctica centrada en el valor educativo del patrimonio cultural busca entender cómo se percibe y se interpreta la realidad a través de la enseñanza y el aprendizaje de contenidos geográficos, históricos y sociales. Este enfoque no solo pretende comprender lo que ocurre en el aula, sino que también se orienta hacia la transformación de la realidad educativa.

El objetivo es innovar en las prácticas pedagógicas y superar métodos obsoletos, ajustando los contenidos a las necesidades y contextos actuales. Solo mediante la implementación de prácticas educativas actualizadas y relevantes, podremos preparar a las nuevas generaciones para comprender y enfrentar los problemas del mundo. Este enfoque educativo busca comprometer a los estudiantes, capacitándolos para ser agentes críticos en la construcción de un futuro más informado y consciente.

## **Turismo**

Se trata de un fenómeno socioeconómico que incide en la inclinación innata del ser humano a desplazarse hacia lugares distintos a su entorno habitual, con el propósito de disfrutar de las ventajas que ofrecen otras localidades. Esto incluye el descanso, el entretenimiento, la recreación y la búsqueda de un escape de la rutina diaria. A través de estos viajes, se produce un enriquecimiento cultural y una mayor diversidad en las comunidades, facilitando el intercambio de conocimientos, culturas, creencias, idiomas y otros aspectos (Morillo, 2011).

En esta área se engloban todas las actividades que una persona puede llevar a cabo en un tiempo determinado, ya sea relacionadas con el ocio, el comercio o el trabajo, lo que contribuye al desarrollo económico tanto a nivel local como nacional al atraer la atención de visitantes. Además, ofrece ventajas educativas al proporcionar oportunidades para aprender sobre historia, cultura e idiomas al interactuar con personas de diversas partes del mundo.

## **La gamificación en la enseñanza del patrimonio cultural en la carrera de**

## Turismo

En la actualidad, la investigación en educación y práctica docente se centra en explorar nuevas maneras de innovar e implementar metodologías activas y alternativas a la clase tradicional. Fortalecer el desarrollo de las competencias establecidas en el proyecto curricular y en el programa de la asignatura, mejorando así la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes, dominar las competencias digitales es esencial para la formación de los profesionales del siglo XX.

La gamificación transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje al incorporar elementos lúdicos para hacerlo más atractivo. Este enfoque busca: 1) Despertar el interés por el conocimiento; 2) Fomentar la adquisición de competencias y habilidades; 3) Promover el trabajo en equipo para resolver tareas de manera colaborativa e innovadora; 4) Apoyar en la planificación estratégica, el desarrollo del pensamiento crítico y la gestión emocional; y 5) Contribuir a un aprendizaje efectivo y significativo (Fernández *et al.*, 2024).

La gamificación en educación utiliza las mecánicas de juego para enriquecer y facilitar el aprendizaje, consta de tres elementos:

**Dinámicas:** Las dinámicas están relacionadas con la motivación de los participantes: explican cómo se comporta el jugador y las necesidades que satisface el juego.

**Mecánicas:** Las mecánicas son los componentes básicos del juego, como las reglas, el motor y el funcionamiento. Las principales mecánicas que estimulan las dinámicas mencionadas anteriormente.

**Componentes:** Los componentes son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad concreta. Ya sea una plataforma LMS o una página web especialmente diseñada para el proceso de gamificación.

En los últimos años, la gamificación ha emergido como una herramienta valiosa debido a su capacidad para facilitar la transmisión del conocimiento y estimular la participación en comportamientos específicos, tanto a nivel individual como en equipo. Este enfoque se ha aplicado en diversos campos, incluyendo la

promoción del patrimonio cultural, el marketing, el diseño de productos turísticos, la protección del patrimonio inmaterial, la gestión de museos y el desarrollo de aplicaciones móviles. Al incorporar elementos lúdicos en estos ámbitos, la gamificación no solo mejora la interacción y el compromiso, sino que también potencia la eficacia de los procesos educativos y promocionales.

Al integrar elementos de juego en contextos educativos tiene como objetivo captar la atención de los estudiantes y mantener su motivación durante todo el proceso de aprendizaje. La gamificación, mediante el uso de mecánicas de juego como recompensas, niveles y competencias amistosas, transforma el entorno educativo en un espacio dinámico y estimulante. Este enfoque resulta especialmente eficaz en la enseñanza de patrimonio, al hacer el aprendizaje más atractivo y envolvente, se facilita una mayor implicación y entusiasmo por los temas tratados.

### **Plataforma de gamificación para la enseñanza de Patrimonio Cultural**

La integración de las tecnologías de la información y comunicación en el sistema educativo ha revolucionado los procesos de enseñanza, facilitando la transición de un enfoque conductista a uno constructivista. Esto permite que los estudiantes construyan su aprendizaje de manera autónoma utilizando herramientas digitales durante las clases.

Una herramienta destacada en este contexto es Quizizz: Permite la creación de cuestionarios en tiempo real a partir de videos de YouTube, sitios web, o archivos PDF, también permite la opción de digitalizar contenido e imágenes a través del uso de inteligencia artificial.

La gamificación en la enseñanza del patrimonio cultural en la carrera de Turismo está emergiendo como una herramienta innovadora para mejorar el proceso educativo. Al incorporar elementos lúdicos, la gamificación hace que el aprendizaje sea más atractivo y motivador, fomentando el interés por el conocimiento y el desarrollo de competencias digitales esenciales para los profesionales del siglo XXI. Este enfoque se basa en tres elementos clave: dinámicas, mecánicas y componentes, que facilitan la interacción y el compromiso en el aula.

Utilizando plataformas como Quizizz, que permite crear cuestionarios interactivos y digitalizar contenido, la gamificación transforma la educación en un proceso más dinámico y participativo. Este método no solo mejora la calidad del aprendizaje, sino que también estimula la colaboración y el pensamiento crítico, aplicándose eficazmente en campos como la promoción del patrimonio cultural y el diseño de productos turísticos.

### **2.3. Marco Legal**

La base legal de esta investigación se encuentra en la Constitución de la República del Ecuador (2008), que establece los principios generales de la educación en los artículos 27 al 29 del capítulo "Derechos del Buen Vivir". También se apoya en el Régimen del Buen Vivir, detallado en el capítulo sobre Inclusión y Equidad, que incluye los artículos 343, 345 y 350. Asimismo, el artículo 385 de la Constitución aborda temas relacionados con Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales.

Para asegurar una educación de calidad, se propone integrar tecnología y desarrollar proyectos educativos innovadores que promuevan el conocimiento y respeto por los saberes ancestrales. La integración de la tecnología en el ámbito educativo no solo mejora la calidad del proceso de aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos futuros, cultivando habilidades críticas y tecnológicas esenciales en la actualidad. Al tener en cuenta tanto los derechos de la Constitución, la investigación asegura que las recomendaciones y conclusiones sean pertinentes y aplicables en diversos contextos, respetando las especificidades locales y alineándose con normas globales, por ello los de mayor relevancia se citan a continuación:

Artículo 27: La educación se enfocará en el desarrollo integral del individuo, respetando los derechos humanos, el medio ambiente y la democracia. Será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, inclusiva y diversa, con énfasis en la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz. Fomentará el pensamiento crítico, el arte, la actividad física, la iniciativa individual y comunitaria, así como el desarrollo de habilidades para la creación y el trabajo. Tomado textualmente (p.17).

Artículo 28: La educación estará al servicio del interés público y no de intereses individuales o corporativos. Se garantizará el acceso universal, la permanencia, la movilidad y la graduación sin discriminación alguna, con la obligatoriedad en los niveles inicial, básico y de bachillerato o su equivalente. Tomado textualmente (p.17).

Artículo 29: El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior y el derecho de las personas a aprender en su propio idioma y contexto cultural. Los padres o representantes tendrán la libertad de elegir una educación que refleje sus principios, creencias y preferencias pedagógicas para sus hijos. Tomado textualmente (p.18).

Artículo 343: El sistema nacional de educación tiene como objetivo desarrollar las capacidades individuales y colectivas de la población, promoviendo el aprendizaje y la generación de conocimiento, técnicas, saberes, artes y cultura. Se centrará en el sujeto que aprende y operará de manera flexible, dinámica, inclusiva, eficaz y eficiente, integrando una perspectiva intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y respetando los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. Tomado textualmente (p.168).

Artículo 345: La educación como servicio público se ofrecerá a través de instituciones públicas, fiscomisionales y privadas. Los establecimientos educativos proporcionarán servicios sociales y de apoyo psicológico sin costo, en el marco del sistema de inclusión y equidad social. Tomado textualmente (p.168).

Artículo 350: La educación superior tiene como objetivo la formación académica y profesional con una perspectiva científica y humanista, la investigación científica y tecnológica, la innovación, promoción, desarrollo y difusión del conocimiento y las culturas, así como la búsqueda de soluciones a los problemas del país en consonancia con los objetivos del desarrollo nacional. Tomado textualmente (p.169).

Artículo 385: El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en armonía con el ambiente, la naturaleza, la vida y las culturas, tiene como objetivo generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y

tecnológicos, fortalecer los saberes ancestrales y desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, mejoren la calidad de vida y contribuyan al buen vivir. Tomado textualmente (p.185).

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

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

Para este estudio se considera un grupo específico, es así como el estudio se realizó en la Universidad Técnica de Cotopaxi, ubicado en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia San Felipe extensión Salache. La institución tiene 28 años de fundación cuenta con cuatro extensiones, posee un alto nivel profesional en docentes, existen 9.400 estudiantes en la universidad, para realizar la presente investigación se tomó en cuenta solo la carrera turismo y con el consentimiento de la directora de carrera cuenta con 200 estudiantes y la población aplicada es solo al tercer ciclo de 15 personas y un docente con un total de 16 personas.

Los beneficiarios directos es el docente que va a cooperar y solventar en el aprendizaje y enseñanza aplicando las TIC mediante la herramienta tecnológica Canva y los beneficiarios indirectos son los estudiantes ya que al conocer y poseer dicha herramienta tecnológica sus conocimientos y habilidades se fortalecerán.

En la Tabla 1 se presentan los actores principales de la investigación.

**Tabla 1.**

*Número de personas encuestadas y entrevistadas*

<b>Población</b>	<b>Total</b>
Profesores de Patrimonio cultural	1
Estudiantes	15
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>

En la Figura 1 se muestra la instalación de la Facultad de Ciencias Agropecuarias y Recursos Naturales (CAREN).

**Figura 1.**

*Ubicación de la Institución Universidad Técnica de Cotopaxi Facultad (CAREN)*



*Fuente: Google Maps (2023)*

**Figura 2.**

*Universidad técnica de Cotopaxi Facultad Caren Carrera de Turismo*



*Fuente: Turismo (2024)*

## **3.2. Enfoque y tipo de investigación**

### **Enfoque**

El uso del enfoque es con la finalidad de interaccionar en el proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación, en donde la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la investigación cualitativa pueden fusionarse para dar respuesta a problemas humanos (Ortega, 2010). La investigación tiene un enfoque mixto ya que se combina la relación en el análisis de datos mediante las técnicas e instrumentos aplicables a los estudiantes y docente que involucran las características cuantitativas y cualitativas, para comprender las competencias digitales de los estudiantes, como el método de enseñanza se recopila la información y analizar para generar las actividades didácticas, las cuales al crear y aplicar en la educación desarrolla y estimula la motivación en el aprendizaje.

### **Tipos de investigación**

#### **Investigación descriptiva**

La investigación realizada se basó en un enfoque descriptivo, el cual se basa en la creación de preguntas para el análisis de datos sobre las personas encuestadas. Guevara *et al.*, (2020), puntualiza las características de la población estudiada este tipo de investigación tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, así como utilizar criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes.

#### **Investigación documental**

Se ha usado este tipo de investigación con el propósito de recopilar información como punto clave, mediante el análisis de información de fuentes bibliográficas, búsqueda en documentos, revistas científicas, para la elaboración de los antecedentes y marco teórico para el análisis de la problemática y brindar soluciones.

De acuerdo con (Reyes y Ruiz, 2020) es uno de los métodos de investigación

cualitativa encargado de recopilar, resumir y seleccionar información a partir de la lectura de documentos, revistas, libros, discos, películas, periódicos, artículos, resultados de investigaciones, memorias de acontecimientos, etc. Este tipo de investigación también puede denominarse investigación bibliográfica, la cual se caracteriza por el uso de datos secundarios como fuentes de información.

### **3.3. Definición y operacionalización de variables**

#### **Variable independiente**

##### *Canva herramienta de enseñanza*

La herramienta canva es muy útil en el campo educativo, ya que facilita a docentes y estudiantes crear sus propios contenidos, de una manera distinta utilizando la innovación y creatividad (Ruiz y Intriago, 2022). Sin duda, el uso de herramientas tecnológicas nos ayudará a hacer nuestros cursos más dinámicos e interactivos, permitiéndonos involucrar a toda la comunidad educativa y brindar aprendizajes significativos.

#### **Variable dependiente**

##### *Aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural*

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia a través del patrimonio tiene como objetivo fundamental situar a los estudiantes en el contexto del mundo y la sociedad en la que viven. De esta manera, el patrimonio cultural debería fomentar la adopción de una actitud crítica y reflexiva hacia el pasado y el presente, capacitando a los alumnos para participar de manera activa y constructiva en su entorno social, cultural y político. Al mismo tiempo, este enfoque educativo busca promover el respeto hacia otras formas de vida, pensamiento y expresión, incluyendo las diversas culturas que nos rodean (González y Pagès, 2005).

#### **Operacionalización de variables**

En la Tabla 2 se presenta el cuadro de operacionalización de la **variable dependiente** de la investigación.

**Tabla 2.**

*Aprendizaje de la materia de patrimonio cultural*

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Técnica e Instrumento	Fuente
<i>Aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural (Variable dependiente)</i>	Patrimonio cultural debe contribuir a despertar actitudes críticas y reflexivas hacia el pasado y el presente, para que el alumnado sea capaz de implicarse de forma activa y constructiva en su medio social, cultural y política (González y Pagès, 2005).	Proceso de enseñanza – aprendizaje: El docente organiza, expresa, y socializa contenidos científico-históricos-sociales a los estudiantes y estos, además de construir su propio aprendizaje, interactúan con el docente, entre sí, con sus familiares y con la comunidad que les	Didáctica del proceso enseñanza aprendizaje: Facilitan información y ofrecen acciones mediadoras de aprendizajes a los estudiantes, orientado por los profesores, tanto en los entornos como en los logros del	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario <b>(Anexo D)</b> Recolección de datos fue un formulario creado en Microsoft Forms, la cual fue sometida a juicio y criterio de expertos,	Estudiantes

rodea: aplicando, aprendizaje (Barcia escalas de  
debatando, verificando y Carvajal, 2015). Likert (Osorio,  
o contrastando dichos 2023)  
contenidos (Osorio *et*  
*al.*, 2021)

Herramienta	Tareas y
tecnológica: son	actividades
programas o	
aplicaciones que	
permiten tener acceso a	
la información, y se	
encuentran a	
disposición de todas las	
personas que las	
requieran, en la mayoría	
de los casos, se	
encuentran de forma	
gratuita (Villacreses <i>et</i>	
<i>al.</i> , 2022).	

---

En la Tabla 3 se presenta el cuadro de operacionalización de la **variable independiente** de la investigación.

**Tabla 3.***Canva como recursos de enseñanza*

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Técnica e Instrumento	Fuente
Canva herramienta de enseñanza ( <i>variable independiente</i> )	Canva es muy útil en el campo educativo, ya que facilita a docentes y estudiantes crear sus propios contenidos, de una manera distinta utilizando la innovación y creatividad (Ruiz y Intriago, 2022).	herramientas digitales: programas o sistemas de información a los cuales se tienen acceso a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) usando ordenadores, tabletas electrónicas y/o tecnología móvil (Morimoto <i>et al.</i> , 2015).	kahoot PowToon Canva Genially	Técnica: Entrevista y Encuesta Instrumento: Guión de preguntas cuestionarios fueron sometidos a un juicio de expertos, en la medición de resultados se utilizó la escala Likert (Cahuana, 2023). <b>(Anexo D, E).</b>	Docente Estudiantes

Competencias digitales: uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación, apoyándose en habilidades como el uso de ordenadores para, almacenar, presentar e intercambiar información, para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet (García, 2016).

Creación de contenido digital: contenidos y materiales multimedia convertidos en digitales, que permiten a los participantes del proceso de aprendizaje buscar, manipular y contrastar, la información, apoyados en la colaboración, la participación, la cooperación y la creatividad que proporciona el aprendizaje en los entornos digitales o en la red (Moya, 2013)

### **3.4. Procedimientos**

**Fase 1.** Competencias digitales que tiene el docente y estudiantes de la materia de Patrimonio Cultural del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Las competencias digitales según Moreira y Damiana, (2022) indican que han tenido diversos cambios a lo largo del tiempo en todos los niveles educativos, por lo que constantemente se ofrecen nuevas alternativas desde el ámbito del aprendizaje, en muchos casos basadas en innovaciones dirigidas a satisfacer necesidades educativas. Por lo tanto, cabe señalar que los docentes tienen la obligación de actualizar sus conocimientos y capacitarse cada día para desarrollar competencias y habilidades que fortalezcan la educación.

Para alcanzar el estudio del objetivo de las competencias digitales que posee el docente como los estudiantes se aplicará un cuestionario con técnica de encuesta a través de Google Forms a los estudiantes del tercer ciclo de la Carrera de Turismo con la finalidad de conocer las competencias digitales que poseen en la materia de Patrimonio Cultural, los resultados serán expresado en porcentaje y al docente se realizó una entrevista con un guion de preguntas para conocer los niveles de competencias digitales y el dominio del campo tecnológico educativo , posterior se realizó un análisis para indagar los resultados y destacar sus aspectos.

**Fase 2.** Percepción del docente sobre el uso de la herramienta Canva en la enseñanza de la materia de Patrimonio Cultural del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

En esta fase se aplicó una entrevista con un guion de preguntas para conocer la percepción, sobre el uso de la herramienta Canva en la enseñanza ya que la entrevista es un método empírico, que se hace un diálogo de manera directa entre el sujeto y el investigador, y como técnica es el guion para que la persona entrevistada comprenda con claridad el objetivo y la importancia de su aporte en la investigación.

**Fase 3.** Actividades didácticas en Canva como recurso para la enseñanza de

la materia de Patrimonio Cultural del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Posterior a los resultados obtenidos de las dos fases se elaboró las actividades didácticas primero se buscó identificar un concepto de la realidad asociado a cada tema, para poderlo abstraer y así modelar una propuesta gráficamente viable, buscando que el diseño de las actividades para cada uno de los temas, se reforzará la comprensión sobre el patrimonio cultural y poner en práctica la aplicación de los conceptos esenciales de la materia.

Antes de iniciar con la construcción de las actividades didácticas en Canva se realizó una revisión de la planificación de la materia para la elaboración de las actividades, los medios de apoyo para generar actividades didácticas son imágenes, video, presentaciones, infografías y mapas, los resultados a obtener es que los estudiantes mostraran las evidencias del desarrollo de las actividades propuestas en Canva será presentados mediante captura de pantalla, esto permite mejorar su experiencia y conocimiento sobre la materia.

### **3.5. Consideraciones bioéticas**

La investigación se realizó bajo los principios bioéticos. Como primera consideración se desarrolló los trámites para el permiso respectivo de acceso a la institución, la autorización por parte de la decana de CAREN y la directora de la carrera de Turismo teniendo los permisos correspondientes se desarrolló la investigación para el acceso a los estudiantes y respetando el anonimato de las personas que se va a realizar las encuestas, teniendo los permisos correspondientes se desarrolló la investigación.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### Resultados encuesta a los estudiante y docente

Para obtener los resultados, se llevó a cabo una encuesta en línea dirigida a los estudiantes del tercer semestre de la carrera de Turismo en la Universidad Técnica de Cotopaxi, con el objetivo de evaluar las competencias digitales tanto de los estudiantes como del docente. Además, se realizó una entrevista focalizada con la profesora de la asignatura, donde se examinó específicamente el empleo de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza de la materia.

**Fase 1: Competencias digitales que tiene el docente y estudiantes de la materia de Patrimonio Cultural del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.**

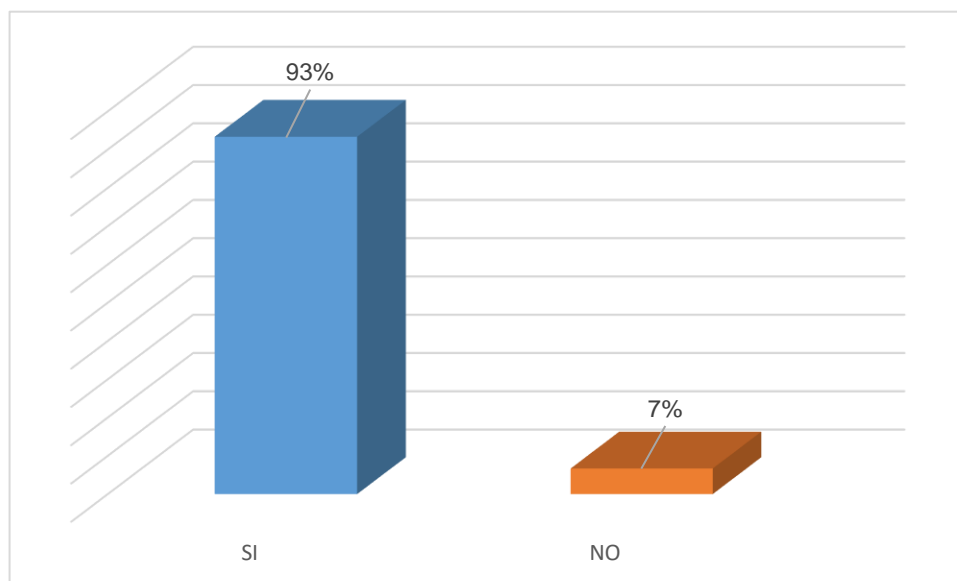
#### **1. Dentro de la materia de patrimonio cultural le gustaría incursionar en la Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)**

El 93% de estudiantes encuestados están de acuerdo en incursionar en la (TIC), porque permite fortalecer los conocimientos y a la vez es fundamental en el proceso de aprender, por ende, esta herramienta representa una opción para reforzar los conocimientos adquiridos en el salón de clases y, de este modo, cultivar las habilidades definidas en la asignatura. Este recurso actúa como un complemento educativo que facilita la comprensión del tema mediante el uso de imágenes, fotografías, videos y animaciones.

El 7% de estudiantes encuestados no utilizan las tecnologías por que no existe una motivación por interactuar con la tecnología. La falta de la infraestructura en las aulas como material para enseñar es por ello que no se puede aprovechar plenamente este potencial de incursionar en la Tecnologías de la Información y Comunicación, para preparar a los estudiantes y enfrentar los desafíos de la tecnología del XXI. **(Figura 3)** *Herramientas tecnológicas en la asignatura de patrimonio cultural.*

**Figura 4.**

*Incursión en la Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)*

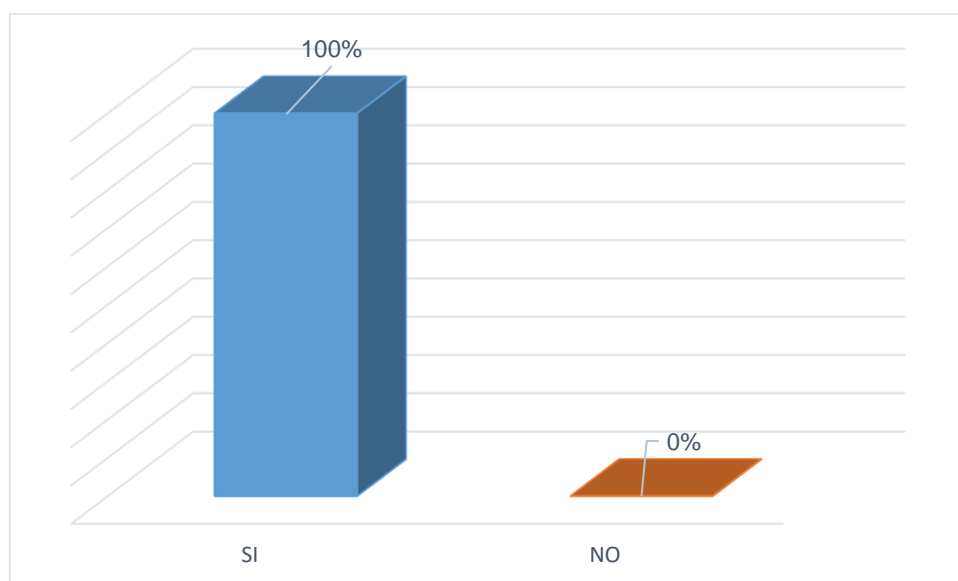


## **2. Ha interactuado a través de las tecnologías digitales**

En cuanto a la interacción con la tecnología digital, el 100% de los estudiantes encuestados mencionan la existencia de una interrelación con la tecnología en el área de patrimonio cultural. Esto indica que las tecnologías ofrecen la posibilidad de efectuar transformaciones significativas que ayuden a mejorar los métodos de enseñanza y aprendizaje a través de enfoques pedagógicos y curriculares innovadores.

**Figura 5.**

*Interacción en la tecnología digital*

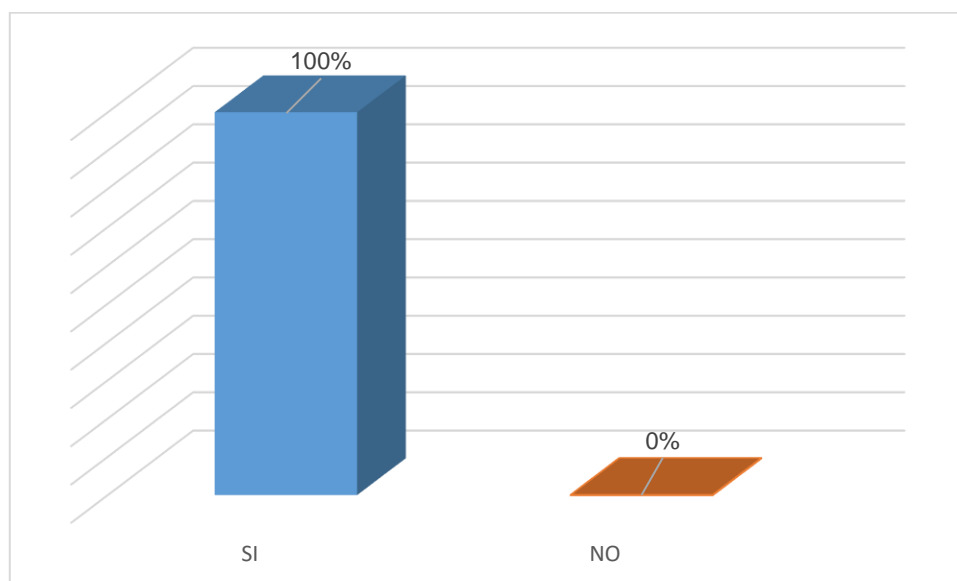


**3. Usa herramientas tecnológicas en sus actividades académicas de patrimonio cultural**

El 100% de los encuestados si usan herramientas tecnológicas en sus actividades académicas. En la actualidad, el empleo de la tecnología ha adquirido un papel crucial en el proceso educativo de los estudiantes, ya sea en la educación secundaria, preparatoria o superior. Es esencial aprovechar estos recursos tecnológicos para cultivar la comprensión para adquirir un conocimiento extenso sobre los temas abordados en clases.

**Figura 6.**

*Uso de herramientas Tecnológicas*

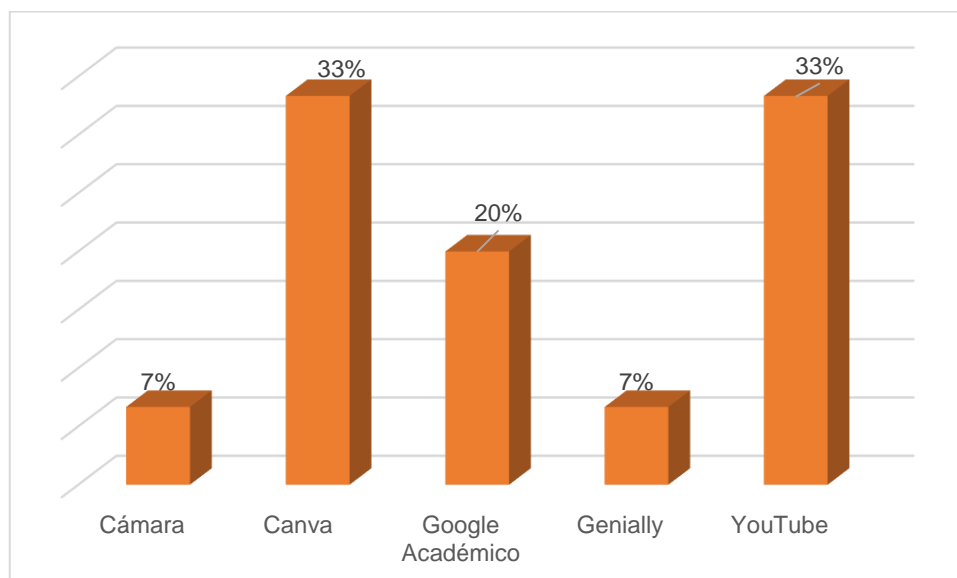


#### **4. Herramientas Tecnológicas utiliza en sus actividades académicas**

El 33% de estudiantes encuestados utilizan la herramienta Canva, el 20 % de personas utilizan Google Académico, el 7% de personas utilizan Genially, YouTube y Cámaras. Es por ello importante la utilización de herramientas tecnológicas en las actividades académicas para llevar a cabo el aprendizaje significativo. Modificar el proceso de aprendizaje para que sea atractivo y conduzca a una comprensión profunda es crucial. Asimismo, resulta fundamental estimular a los estudiantes durante su aprendizaje mediante la utilización de las diferentes tecnologías, ya que esto no solo capta su interés, sino que también impulsa a los docentes a innovar en sus métodos de enseñanza.

**Figura 7.**

*Utilización de herramientas tecnológicas en actividades académicas*

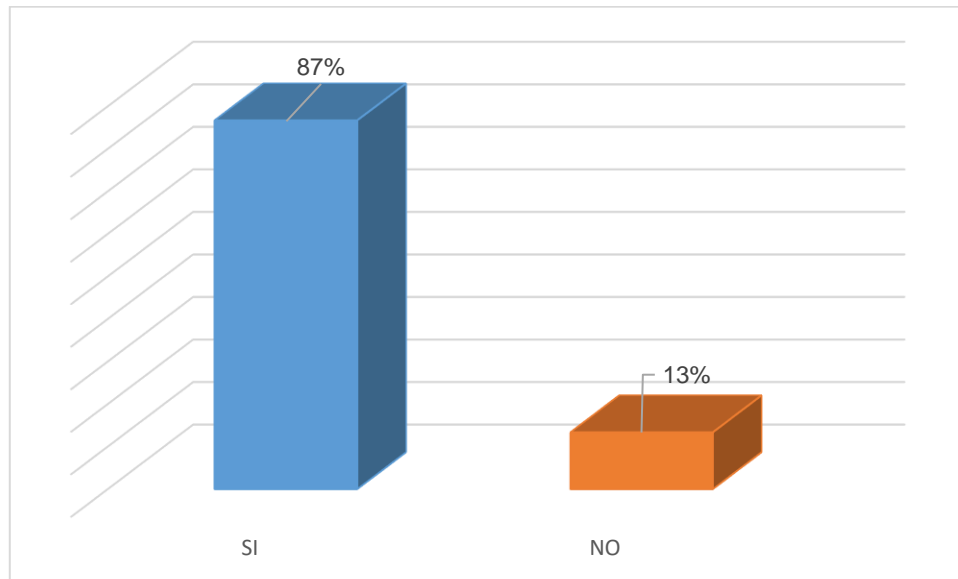


### **5. Utilización de las aplicaciones, PowToon, Canva, Genially, kahoot**

Con respecto a la utilización de las aplicaciones los estudiantes manifiestan que en un 87% si utilizan las aplicaciones PowToon, Canva, Genially, kahoot. El 13% de personas encuestadas no la utilizan estas aplicaciones, quisa utilizan otro tipo de aplicaciones. Entonces la utilización de las aplicaciones en gran número de personas permite generar a los estudiantes explorar, aprender y descubrir de forma interactiva gracias a los recursos de cada aplicación que promueven la educación y apoyan a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

**Figura 8.**

*Utilización de aplicaciones*

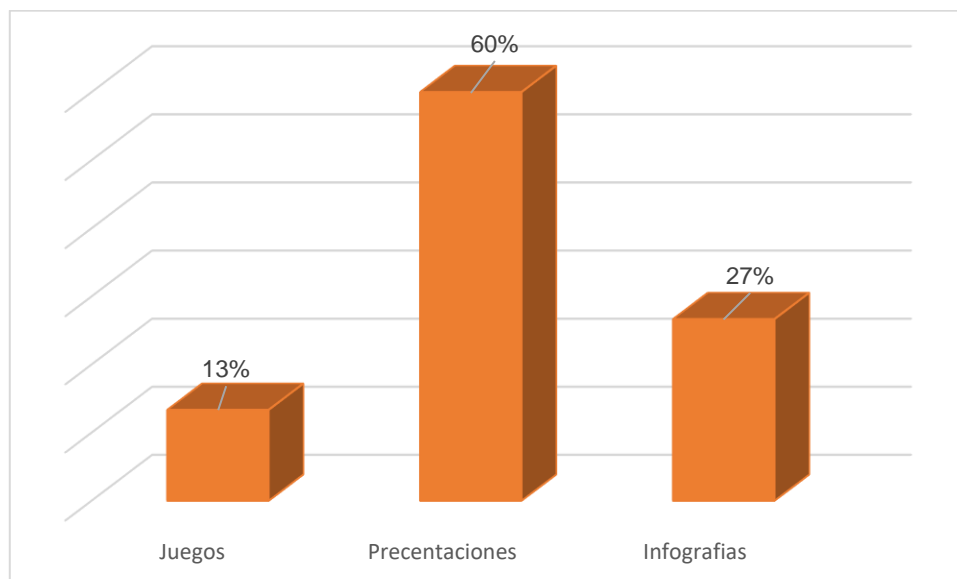


### **6. Tipo de actividades a utilizado**

En cuanto a los tipos de actividades que utilizan el estudiante, en un 60% es presentaciones de exposiciones, y un 27% para realizar infografías y en un 13% utilizan para juegos. Por ende, podemos asegurarnos de que los estudiantes puedan recordar un tema de una clase utilizando estas actividades, además fortalece sus habilidades de comunicación al expresar sus ideas, compartiendo la información de manera clara y concisa para la construcción de conocimientos.

**Figura 9.**

*Tipo de actividades*

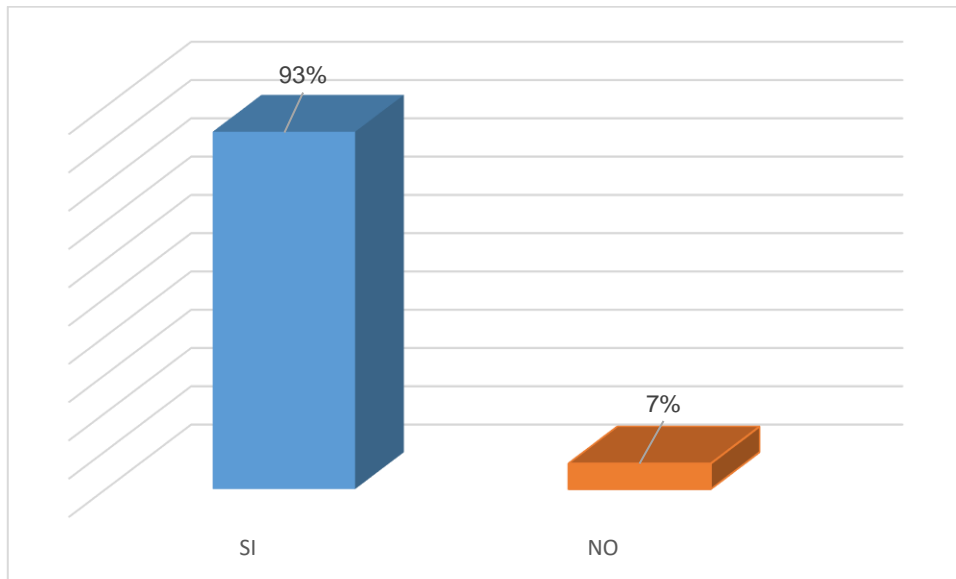


### **7. El docente utiliza herramientas tecnológicas en la asignatura de patrimonio cultural**

El 93% de personas encuestadas dice que, si utiliza herramientas tecnológicas en la asignatura de patrimonio cultural, y el 7% dicen que no utiliza. Por ello se puede decir que el estudiante no muestra la dificultad en emplear o utilizar los recursos tecnológicos en la asignatura, si conoce sobre el uso de herramientas tecnológicas. El docente si utiliza herramientas tecnológico, en las últimas décadas no solo ha incrementado las herramientas educativas, sino que también ha modificado las estructuras de aprendizaje más convencionales. Ha generado procesos de conocimiento novedosos, de manera progresiva se están integrando tecnologías educativas innovadoras en los planes de estudio de la asignatura.

**Figura 10.**

*Herramientas tecnológicas en la asignatura de patrimonio cultural*

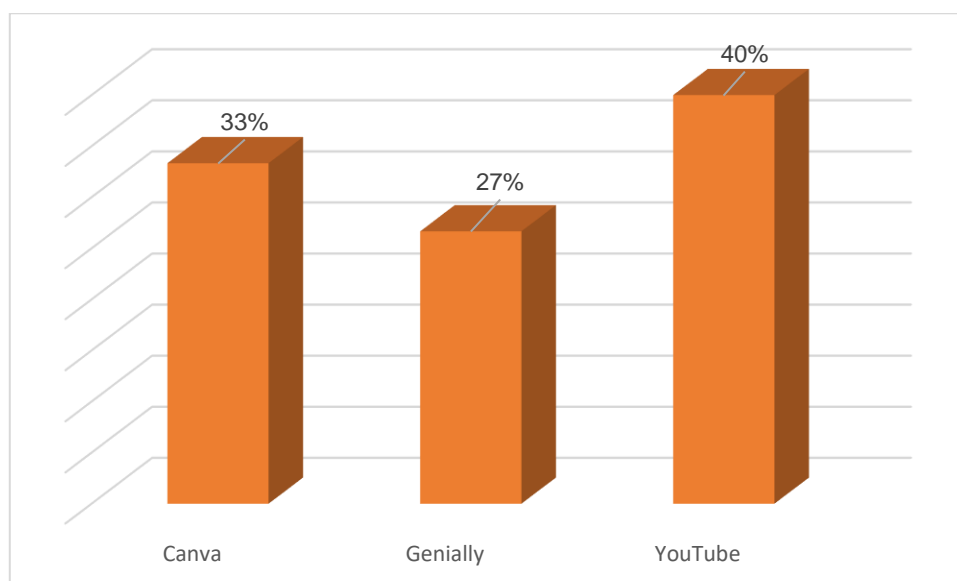


### **8. Herramientas tecnológicas utilizadas**

Los resultados en cuanto a la utilización de herramientas tecnológicas utilizado por el docente, los estudiantes encuestados muestran que el docente con mayor porcentaje utiliza la herramienta YouTube en tanto que canva y genially utiliza en menor porcentaje. YouTube usa debido a su disponibilidad variedad de contenidos visuales educativos y capacidad para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

**Figura 11.**

*Utilización de herramientas tecnológicas*

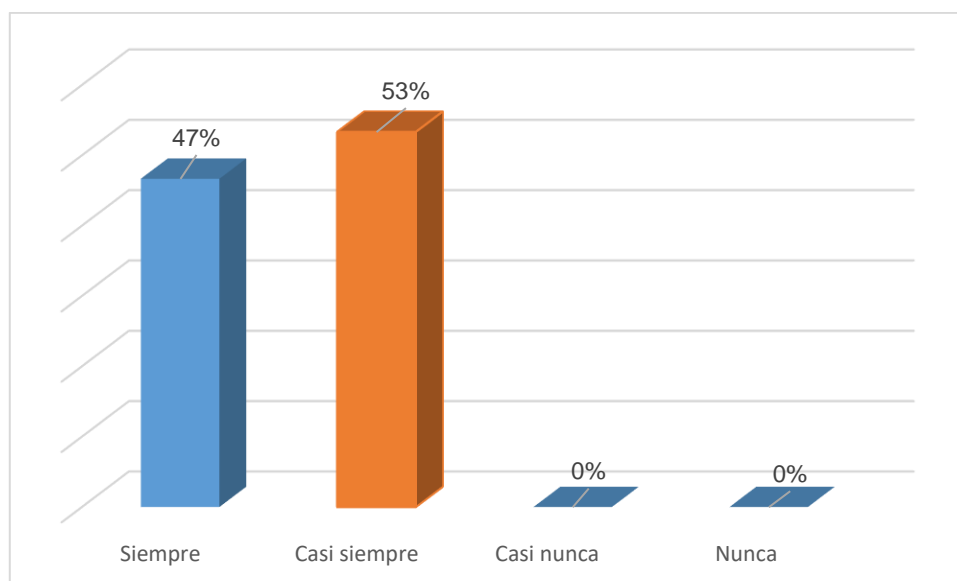


**9. Durante la clase de patrimonio cultural el docente utiliza material didáctico elaborado en herramientas digitales**

En cuanto a la utilización de material didáctico la totalidad de encuestados mencionan que el docente utiliza material didáctico elaborados en herramientas digitales. Esto quiere decir que el docente si tiene conocimiento en la elaboración del material didáctico para su clase y cuán importante es ya que genera conocimientos y el desarrollo de habilidades para generar un aprendizaje a largo plazo sobre patrimonio cultural. La utilización de recursos didácticos en el ámbito educativo resulta de gran utilidad para facilitar y potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos medios y recursos desempeñan un papel esencial para fomentar el aprendizaje significativo en el estudiante.

**Figura 12.**

*Uso de material didáctico con herramientas digitales*

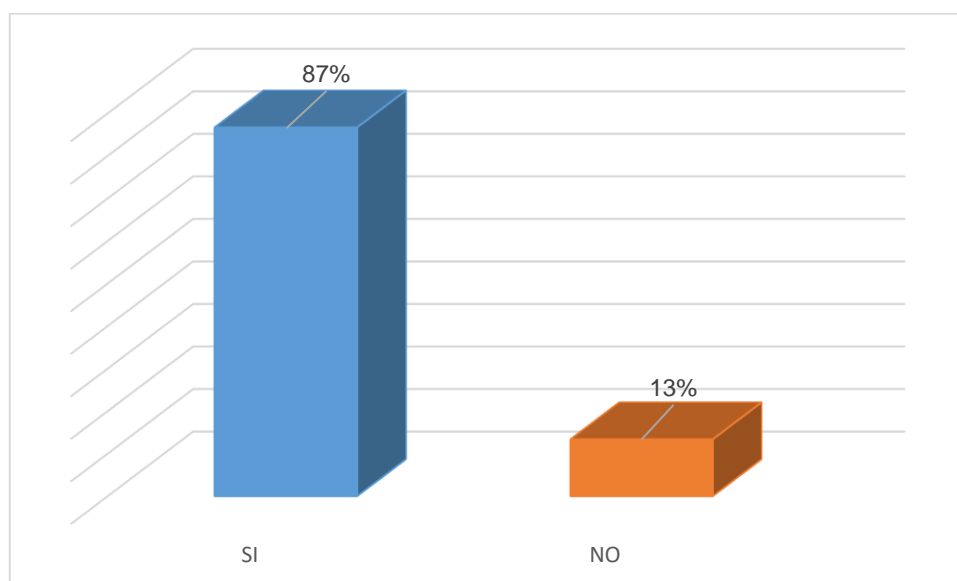


### **10. Ha utilizado la herramienta tecnológica Canva**

Los resultados de la utilización de la herramienta Canva muestran que la mayoría de los estudiantes, con un porcentaje significativo, optan por esta herramienta tecnológica. En contraste, un menor porcentaje, aproximadamente el 13%, utiliza otras herramientas como Genyalli y YouTube. El uso de las diversas funciones proporcionadas por Canva permite a los estudiantes elaborar y explorar el arte digital, lo que les otorga visibilidad y les abre nuevas oportunidades para ampliar su conocimiento.

**Figura 13.**

*Uso de Canva*

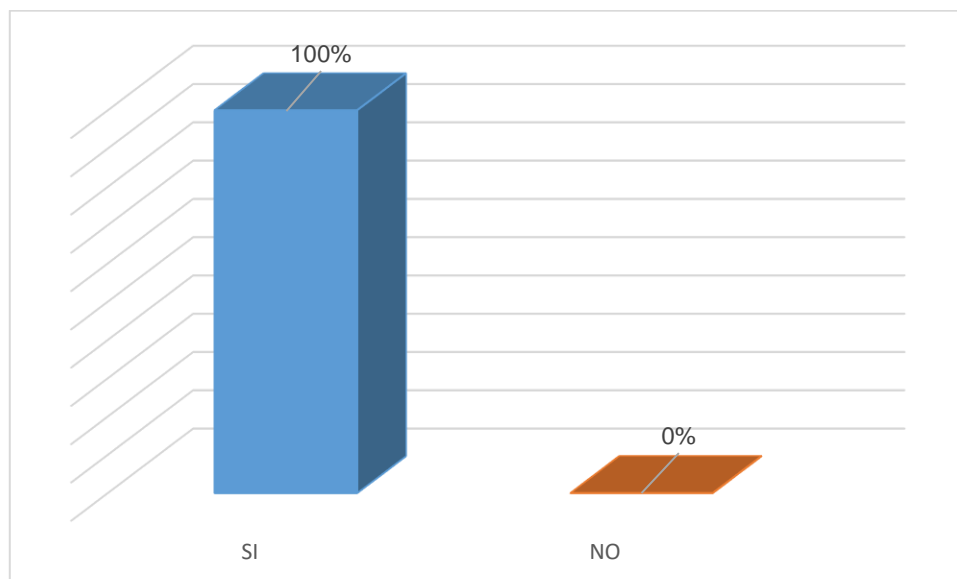


**11. Tiene curiosidad por ampliar conocimientos de patrimonio cultural mediante la aplicación de canva**

Los resultados obtenidos plantean que la totalidad de personas encuestadas tiene curiosidad por aprender, la materia de patrimonio cultural mediante la aplicación canva. Es una herramienta tecnológica accesible que ofrece una amplia gama de plantillas para crear actividades didácticas, presentaciones, videos, entre otros recursos. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunas plantillas requieren un pago para acceder a ellas. Además, es fundamental que el docente esté comprometido y dispuesto a desarrollar actividades creativas y dinámicas para compartir conocimientos de calidad con sus estudiantes.

**Figura 14.**

*Ampliar conocimiento de patrimonio cultural con Canva*

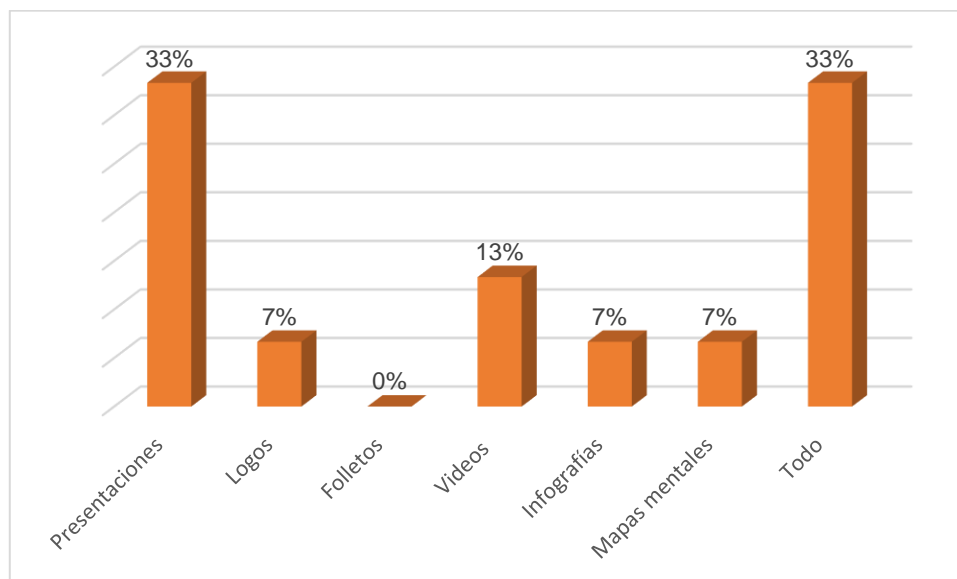


## **12. Contenidos para canva**

De acuerdo con los datos proporcionados se puede observar que los estudiantes encuestados requieren que haya presentaciones, infografías, videos, mapas mentales, folletos y logos para diseñar las actividades didácticas en la clase de patrimonio cultural el cual va a fortalecer el aprendizaje. La inclusión de materiales didácticos en la clase es fundamental para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorar la comprensión y retención de la información, y fomentar la participación y la creatividad de los estudiantes.

**Figura 15.**

*Contenido en Canva*



### **13. Utilización de canva para mejorar el proceso de aprendizaje**

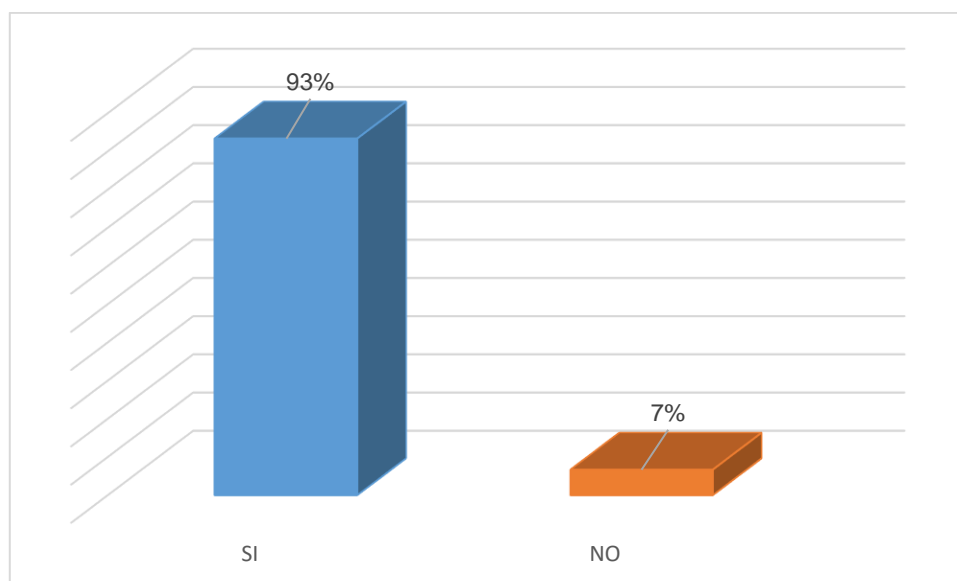
En relación con el uso de Canva para mejorar el proceso de aprendizaje, la mayoría de los encuestados expresaron que efectivamente mejoraría dicho proceso. Por consiguiente, la integración de Canva en la enseñanza se percibe como sumamente beneficiosa, dado que esta herramienta es ampliamente reconocida en el ámbito educativo. Permite a los estudiantes desarrollar su propio contenido de manera creativa e innovadora, fomentando así una variedad de habilidades que contribuyen a enriquecer su proceso de aprendizaje y les proporciona las bases para el éxito académico.

El 7% de personas encuestadas manifiesta que tal vez mejore. Quisa porque no hubo estudios anteriores sobre el uso de la herramienta en otras materias de la carrera.

Una gran mayoría de los encuestados ven a la plataforma Canva como una herramienta complementaria y útil, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la clase de patrimonio cultural, lo cual mejorara las habilidades, la creatividad para una mejor comprensión de los conceptos de la materia.

**Figura 16.**

*Mejorar el proceso de aprendizaje*

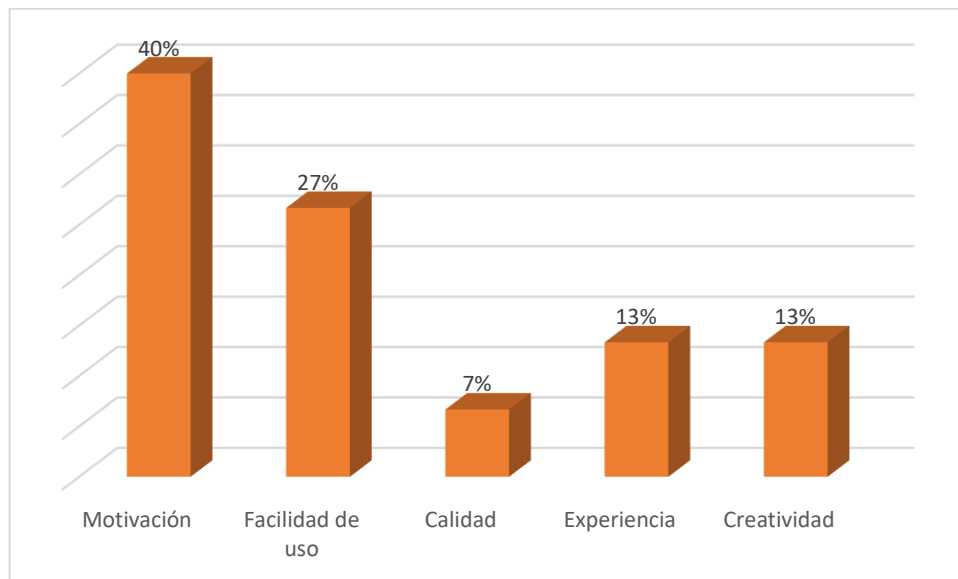


#### **14. Aporte final en la incorporación del uso de canva en la asignatura**

En cuanto a los resultados del aporte final de la incorporación del uso de canva en la asignatura de patrimonio cultural, existe una variedad de opiniones que va generar un aporte en la motivación del estudiante, al realizar sus actividades mediante las platillas que ofrece canva, por su facilidad de uso de la herramienta también mejoraría y generara experiencias únicas en el aprendizaje, promoverá la creatividad y visualización de ideas en la asignatura, al incorporar canva en la asignatura permitirá generar tareas de calidad para el fortalecimiento del aprendizaje.

**Figura 17.**

*Aportes*



Se presentan los datos recopilados en la entrevista al docente encargado de la asignatura de Patrimonio Cultural de la Universidad Técnica de Cotopaxi Tabla 4.

**Tabla 4.**

*Resultados de la entrevista*

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Análisis e Interpretación</b>
1) ¿Por qué es importante integrar la tecnología en el plan de estudio?	Por la situación global que está pasando en la actualidad, la tecnología forma parte de la vida y en la educación ha tocado para transmitir los conocimientos a los jóvenes y es importante utilizar la tecnología porque las generaciones están directamente involucradas.	En cuanto a la integración de la tecnología en el plan de estudio la docente manifiesta que es evidente ya que en la actualidad la tecnología forma parte de nuestra vida. (García, 2018) Los nuevos entornos de aprendizaje, la tecnología en la educación, son desarrolladores de competencias necesarias para el aprendizaje y creadores de habilidades para la vida, es necesario que los docentes se adapten al uso de las nuevas tecnologías y al desarrollo de nuevos medios de transmisión.
2) ¿Dentro de la materia de patrimonio cultural está utilizando herramientas tecnológicas?	Si porque es muy útil para todas las materias no solo en patrimonio cultural, hay que aprovechar en la asignatura con temas culturales y patrimoniales.	En relación con el uso de herramientas tecnológicas en Patrimonio Cultural la docente menciona que es muy útil ya que (Jaloma y Bautista, 2019) el uso de herramientas tecnológicas en la educación es

fundamental, el desarrollo de la tecnología e Internet han cambiado la forma en que enseñamos no sólo en los ámbitos académicos, sino también en todos los ámbitos de nuestra vida, trabajo, cultura y sociedad. Debido a la globalización, la socialización de la tecnología también permite la socialización del conocimiento, la música, el arte, las expresiones culturales y el patrimonio.

4) ¿Utiliza espacios visuales y lúdicos para enseñar?  
¿Cuáles son?

Si utilizo realizo grupos dinámicos en clases, pero la institución no cuenta con la infraestructura para presentar estos espacios visuales.

Con relación a espacios visuales y lúdicos si emplea, pero para visualizar no cuenta con una infraestructura adecuada, estos espacios es todo aquello que permite de una forma u otra acción humana libre para conocer, expresar, sentir y comunicar con el medio ambiente. Crea satisfacción y felicidad y disfruta de cada acción día laborable (Paredes, 2020).

9) ¿Considera que el uso de herramientas digitales podría mejorar la participación y motivación de los estudiantes en el

Muy de acuerdo ya que permite desarrollar estrategias de los planes de salvaguardas para el patrimonio cultural, mediante videos didácticos,

Resultado importante en el uso de herramientas digitales para la motivación y participación de los estudiantes, (Rodriguez *et al.*, 2023) Las herramientas digitales y las TIC en la educación superior pueden utilizarse para aumentar la motivación y el compromiso

aprendizaje de patrimonio documentales y campañas de difusión de los estudiantes. Además, estas herramientas culturales? en las redes sociales. pueden ayudar a los profesores a ser más eficaces en el proceso de enseñanza al proporcionar recursos adicionales y promover la comunicación y la colaboración entre los estudiantes.

Nota: Elaboración propia y datos obtenidos gracias a la colaboración de la docente de Patrimonio Cultural.

Se presentan los datos recopilados en la entrevista al docente encargado de la asignatura de Patrimonio Cultural de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

**Fase 2.** Percepción del docente sobre el uso de la herramienta Canva en la enseñanza de la materia de Patrimonio Cultural del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

**Tabla 5.**

*Resultados de la entrevista*

Pregunta	Respuesta	Análisis e Interpretación
3) ¿Que tipos de herramientas está utilizando? Aulas virtual Google Classroom	La entrevistada menciona la utilización de dos herramientas como la herramienta aula virtual como Moodle para realizar foros, videos educativos, pdf, tareas y Zoom para realizar	Análisis el docente si utiliza herramientas para compartir el aprendizaje significativo ya que hoy en día es indispensable los recursos tecnológicos para la formación educativa, fomentando nuevos escenarios innovadores para los estudiantes.

---

Zoom	tutorías virtuales de temas que no se	
Kahoot	comprendió en clases o para un	
Canva.	estudiante que no asiste a clase.	
5) ¿Dentro de su aula virtual que recurso o herramientas Tecnológicas utiliza?	Utiliza Moodle para tareas, subir información para clases, foros, videos educativos, pero hay un problema la falta de interés por el estudiante no usan mucho, las aulas virtuales ni ingresan, utilizan solo cuando hay tareas calificadas.	Análisis no existe una motivación para que el estudiante utilice estos recursos en el proceso de aprendizaje, (Vargas, 2017) La relevancia del material didáctico reside en su capacidad para influir en los estímulos que llegan a los órganos sensoriales del estudiante, lo que le permite entrar en contacto con el objeto de aprendizaje, ya sea de forma directa o a través de una sensación indirecta. Es esencial que las funciones de los recursos didácticos se adapten al grupo al que van dirigidos, asegurando así que estos recursos sean verdaderamente útiles para el proceso educativo.
6) ¿Ha utilizado canva como herramienta digital para diseñar actividades didácticas?	Si para la creación de presentaciones y videos, fácil acceso es una herramienta gratuita y tiene variedad de recurso.	Análisis la docente si conoce la herramienta canva también su uso, para diseñar actividades didácticas mediante imágenes, vídeos y texto para comunicar ideas y mensajes. A los profesionales de una institución pública es importante aprender a manejar Canva para transmitir nuestros conocimientos y
Si		
No		

¿Por qué?

nuestros mensajes, facilitando su comprensión y su asimilación del conocimiento. A través de la investigación se pretende motivar que el docente busque nuevas estrategias de innovación para la asignatura de patrimonio cultural, buscar que se generen los recursos donde se evidencie la creatividad para mejora habilidades en los estudiantes atravez del trabajo colaborativo.

7) ¿Le gustaría utilizar canva en una unidad de la asignatura para desarrollar su clase y mejorar las destrezas y habilidad de los estudiantes?

Si ya que no lo aprovechamos al máximo lo que posee Canva, hace falta una charla a los docentes de la carrera y estudiantes sobre el uso de Canva.

Análisis está de acuerdo en utilizar, pero hace falta una charla de motivación en uso adecuado de la herramienta canva para el aprovechamiento máximo de los recursos que ofrece esta plataforma, para así desarrollas las habilidades y destrezas sobre la asignatura mediante un aprendizaje significativo.

8) ¿Cuál de estas opciones le gustaría utilizar?

Presentaciones

Logos

Folleto

Videos

Infografías

Presentaciones, creación de logos, videos, infografías, mapas mentales con imágenes dinámicas, al utilizar todo esto los estudiantes han pasado que hay perdida de comunicación ya no toman apuntes de la clase, perdida de comunicación oral.

Análisis al utilizar estos diversos recursos el docente debe mostrar el uso correcto para que no exista estas dificultades en los estudiantes ya que (Arcentales-Fajardo *et al.*, 2020) menciona con herramientas de colaboración gratuitas, práctico, interactivo y versátil, Canva permite que todos puedan entrenar, adquirir conocimientos y estimular el pensamiento creativo, le

Mapas mentales,  
conceptuales

permite crear plantillas de edición y elementos para cómics, anuncios, memes y se utilizan diferentes textos e imágenes como recursos de aprendizaje en la asignatura.

10) ¿Cuál sería su aporte final sobre el uso de canva en la enseñanza de patrimonio cultural?

Es muy importante no solo para mi materia sino para las diferentes materias de la carrera, ahora se utiliza en gran parte porque motiva en Patrimonio cultural nos ayuda en un elemento que es la cultura ya que es menos conocido por los gobiernos entonces el patrimonio cultural tangible como intangible se va perdiendo espacio en la vida de las personas, se debería aprovechar para difundir a través de los medios tecnológicos a las generaciones presentes y venideras.

Análisis en patrimonio cultura hace falta de la incorporación de herramientas tecnológicas que motive al estudiante a desarrollar sus habilidades y destrezas de la cultura para transmitir a futuras generaciones. (Cirilo, 2022) Canva es una aplicación basada en la web y en la nube que ofrece paneles para gestionar los resultados del aprendizaje y herramientas de comunicación instantánea. Además, ofrece a los estudiantes un acceso sencillo a un aprendizaje personalizado, mientras que proporciona a los docentes un acceso rápido a los datos reales de evaluación. Por lo tanto, se convierte en una herramienta más fácil de utilizar para los procesos educativos, ya que está diseñada para organizar entornos virtuales de aprendizaje y permitir que tanto profesor como estudiantes trabajen con facilidad durante el proceso.

---

Nota: Elaboración propia y datos obtenidos gracias a la colaboración de la docente de Patrimonio Cultural.

## Discusión

Canva para la enseñanza- aprendizaje de la materia de patrimonio cultural es un tema relevante en la educación actual, la integración de la tecnología se ha vuelto indispensable y ha representado un gran desafío durante la pandemia. Por ello, es esencial actualizar nuestro conocimiento sobre diversas plataformas educativas. En esta discusión se aborda el tema de la tesis presentada y se realizará comparaciones con estudios previos para evaluar su efectividad y relevancia.

Canva es una plataforma de diseño y comunicación visual y su objetivo es realizar actividades didácticas para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de patrimonio cultural, mediante el uso de esta herramienta tecnológica a la vez se evaluará la percepción el uso de dicha herramienta en estudiantes del tercer ciclo de la carrera de turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Los resultados del análisis estadístico del estudio sobre las competencias digitales de estudiantes y docente en la Universidad Técnica de Cotopaxi, utilizando la herramienta Canva, revelaron lo siguiente: los estudiantes afirmaron tener habilidades tecnológicas para integrar diversos recursos en la enseñanza del patrimonio cultural a través de Canva. Por su parte, la docente expresa tener competencias tecnológicas para diseñar actividades didácticas y emplear Canva en la enseñanza del patrimonio cultural.

También manifestaron que la herramienta CANVA utilizada en la gestión pedagógica tiene una aplicación regular insuficiente y suficiente. Estos resultados son parcialmente consistentes con las observaciones de, (Hernández, 2020) quien determinó una gestión pedagógica buena (60%) y regular (40%).

Otro estudio internacional de Pérez y Alzás (2023) el empleo de tecnologías en la Educación Superior es fundamental debido a su influencia en el fomento de las competencias y destrezas requeridas para el siglo XXI. La transformación digital ha tenido un gran impacto en el ámbito de la Educación Superior, requiriendo a todos los sectores de la comunidad universitaria, especialmente

al cuerpo docente, adquirir competencia digital (CD). Esta adquisición es ahora un requisito fundamental en su perfil profesional para poder diseñar, implementar y evaluar acciones destinadas a comprender y mejorar la formación de una generación de estudiantes que han crecido en un entorno digital.

En otro estudio internacional realizado por (Levano *et al.*, 2019) en Lima Perú, las capacidades y habilidades interpersonales, así como el nivel de competencia en el procesamiento de la información y otras habilidades cognitivas avanzadas, se han vuelto cada vez más necesarias. Estas habilidades no solo son cruciales en el ámbito profesional, sino también en el sector empresarial, especialmente en áreas como la gestión y administración digital, el comercio electrónico y el manejo de la vasta cantidad de datos que se generan continuamente. En este contexto, la inteligencia artificial está destinada a redefinir el potencial de las nuevas tecnologías.

Los hallazgos presentados muestran que los nuevos escenarios educativos relacionados con la era de la información requieren cambios en la orientación de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las continuas innovaciones en todos los campos están provocando un desplazamiento incontrolable de la enseñanza tradicional, que solía concebir al alumno como un receptor pasivo y al profesor como el único transmisor de información.

Estos estudios evidencian el objetivo de la tecnología educativa de mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes en diversas áreas. Sin embargo, es crucial resaltar que el éxito de la tecnología educativa depende en gran medida de su correcta implementación e integración en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, se encontraron pocos estudios sobre el uso de herramientas tecnológicas en el contexto ecuatoriano.

Otro estudio internacional realizado por Pillpinto (2021) en Cusco, el liderazgo pedagógico es esencial, especialmente ahora que muchos países han optado por la educación a distancia y el rápido desarrollo de nuevas tecnologías. En este sentido, la actitud ante el cambio (individual o colectivo) es crucial para adoptar nuevas herramientas acorde al momento histórico. Debido al rápido

desarrollo de las nuevas tecnologías en la actualidad, muchas veces se ha identificado el uso de herramientas como CANVA para la innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. CANVA es una herramienta versátil y creativa que puede conectar diferentes redes sociales, haciendo de CANVA una herramienta nueva y útil.

Otro estudio de Tonato y Conteron (2022) la enseñanza se lleva a cabo mediante el aprendizaje integrado lecciones creativas, para que el conocimiento sea sostenible y se formen nuevos esquemas cognitivos, es decir. La práctica educativa tiene en cuenta el aprendizaje previo de los estudiantes, lo que significa comprender lo que han aprendido en lecciones anteriores, luego se refieren a la reflexión crítica de lo aprendido y luego a nuevos conocimientos que tengan funcionalidad para el aprendizaje del estudiante, cuyos conocimientos sirvan a la implementación de nuevos aprendizajes con una mente crítica profunda y respetando la ética del aprendizaje

En este sentido, está claro que es importante ser competente a la hora de elegir nuevas herramientas, donde las tecnologías están relacionadas con la pedagogía y que también significan herramientas didácticas innovadoras, como lo demuestran los resultados.

Otro estudio de Vargas (2019) el propósito de comprender y aplicar la competencia digital es fomentar el uso crítico de recursos y herramientas digitales en procesos educativos, científicos, participativos y personalizados, las herramientas digitales complementan el desarrollo de competencias digitales, y la selección de estas herramientas depende de si son gratuitas o comerciales. Estos elementos potencian la labor tanto del docente como del estudiante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La necesidad de capacitar a los profesores en la aplicación de la competencia digital en el entorno educativo es crucial. Es por ello por lo que aquellos educadores que han recibido una formación integral, que abarque tanto aspectos técnicos del uso de herramientas tecnológicas como elementos pedagógicos, es esencial profundizar en la definición de planes de formación docente, ya sea inicial o continua. Fernández y Fernández (2016) menciona

que estos planes buscan mejorar la preparación de los docentes actuales en lo que respecta a su competencia digital y contribuir a la reducción de la "brecha digital" entre el profesor y sus alumnos.

La principal limitación del estudio realizado radica en la carencia de infraestructura tecnológica, así como en la falta de interés y motivación por parte de los docentes y estudiantes para utilizar la herramienta digital Canva.

El uso de Canva en la enseñanza-aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural es de gran importancia, ya que esta aplicación ofrece herramientas innovadoras que optimizan la experiencia tanto de estudiantes como de docentes. Canva no solo facilita la creación de contenido visualmente atractivo, sino que también fomenta la creatividad y la expresión en el proceso educativo.

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

Se detallan las actividades para el desarrollo del planteamiento de la propuesta, donde se incluye la ejecución de actividades didácticas utilizando la herramienta Canva para la enseñanza del curso de Patrimonio Cultural. Estas actividades se fundamentan en los hallazgos obtenidos de los análisis del primer y segundo objetivo, los cuales han permitido evaluar las competencias digitales y el grado de familiaridad tanto del docente como de los estudiantes con la herramienta Canva, aspectos que forman parte integral de la investigación.

#### **Propuesta**

Actividades didácticas creadas en Canva para facilitar el proceso de enseñanza del patrimonio cultural.

#### **Introducción**

Esta propuesta tiene como objetivo diseñar actividades didácticas en Canva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del Patrimonio Cultural, dirigido a estudiantes de tercer semestre de la carrera de Turismo en la Universidad Técnica de Cotopaxi. La justificación destaca la importancia de fortalecer el conocimiento mediante la innovación educativa y motivación, utilizando la herramienta Canva.

La propuesta busca ofrecer estrategias al docente para mejorar la interactividad con los estudiantes, fomentar experiencias educativas significativas y cultivar ciudadanos con una perspectiva inclusiva. Los beneficiarios son los estudiantes y el docente del tercer ciclo de la carrera de Turismo. Se detallan las características de Canva y se presentan actividades didácticas sobre la clasificación del Patrimonio Cultural, acompañadas de recursos multimedia y evaluaciones.

#### **Objetivo general**

Diseñar actividades didácticas en Canva como recurso para el proceso de enseñanza- aprendizaje de Patrimonio Cultural, del tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

### **Justificación**

La propuesta constituye, la elaboración de actividades didácticas por medio del uso de la herramienta Canva, para el proceso de enseñanza – aprendizaje para los estudiantes de tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi, para fortalecer el conocimiento mediante la motivación la innovación de nuevas estrategias educativas. Para la elaboración de las actividades didácticas se contó con los diferentes elementos que nos ofrece la herramienta Canva y los temas señalados para enseñar Patrimonio Cultural.

A nivel nacional, Ecuador exhibe una amplia diversidad de culturas y etnias vivas a lo largo de sus cuatro regiones distintas (Costa, Andes, Amazonía y Galápagos), creando así un entorno propicio para fortalecer las comunidades locales mediante la promoción del turismo rural. Canva se utiliza como herramienta para analizar y crear modelos de negocios de manera concisa. Este instrumento se visualiza a través de la elaboración de un lienzo que abarca varios aspectos relevantes del negocio. Últimamente, esta herramienta ha demostrado ser de gran utilidad en la co-creación de productos y destinos turísticos (Félix y Cedeño, 2022).

Canva como herramienta permite una interacción creativa a través de la elaboración y diseño de presentaciones de información digitalizadas de múltiples maneras que son de fácil construcción y motivadoras para el aprendizaje. Es por ello que Canva, como plataforma virtual, ha ganado un espacio sólido y concurrido en las instituciones educativas, ya que motiva de manera significativa a sus estudiantes, generando en ellos procesos de mejora y fortalecimiento de la creatividad, junto con las habilidades relacionadas con el uso de las TIC (Anticona, 2023).

La importancia de la propuesta es mostrar diferentes actividades didácticas como ideas y para que el docente las pueda utilizar como medio de apoyo y

compartir su clase mejorando la interactividad con el estudiante. Apoyar la creación de experiencias educativas significativas que enriquecen la identidad y el entendimiento histórico del grupo, al mismo tiempo que inspiran ideas innovadoras para motivar y educar de manera divertida a los estudiantes. Este enfoque es esencial para cultivar ciudadanos que promuevan la convivencia armoniosa y contribuyan con ideas inclusivas a la sociedad.

### **Beneficiarios**

Los beneficiarios principales son los estudiantes que pertenecen al tercer ciclo de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Y el docente encargado de compartir conocimientos sobre la asignatura.

### **Características de la herramienta Canva**

Canva es un recurso versátil y fácil de usar que ofrece una amplia gama de funciones para ayudar a los usuarios en la creación. Según Sanchez (2020), se destaca como una herramienta altamente automatizada, con una operatividad estable y de fácil aprendizaje, que se distingue por las siguientes características:

**Función de búsqueda:** Permite encontrar imágenes, iconos, textos, gráficos y gifs.

**Plantillas:** Canva ofrece plantillas predefinidas listas para la presentación de información, que pueden editarse según las preferencias del usuario.

**Elementos:** Proporciona una variedad de iconos, tanto lineales como geométricos, que pueden incorporarse al diseño.

**Texto:** Canva cuenta con diversos formatos de texto para títulos, subtítulos, etc.

**Fondos:** Ofrece una amplia gama de colores de fondo, así como la opción de incluir imágenes de fondo si se desea.

**Carga de archivos:** Permite subir una gran cantidad de imágenes en formato JPG para utilizar en el diseño, aunque no admite gifs animados.

**Control de zoom:** La función de zoom permite ampliar o reducir la visualización del diseño en curso para verificar su precisión.

**Barra de búsqueda:** Canva permite buscar directamente el diseño en curso sin necesidad de navegar por una galería de diseños.

**Lienzo:** Es la interfaz principal donde se inicia el proceso de creación del diseño, ya sea utilizando plantillas predefinidas o mediante la creatividad del usuario.

**Añadir una nueva página:** Permite agregar más información al diseño actual mediante la adición de nuevas páginas.

**Control de página:** Facilita la identificación de la posición actual dentro del diseño.

**Nombre:** Se puede asignar un nombre al diseño en proceso, y modificarlo en cualquier momento si es necesario.

**Botón de compartir:** Canva ofrece la posibilidad de compartir el diseño a través de un enlace, con opciones para permitir la visualización y edición por parte de otros usuarios según se prefiera.

**Botón de descarga:** Proporciona opciones de descarga para varios tipos de archivos multimedia, imágenes, audios, videos de YouTube, entre otros.

**Botón de publicación:** Permite compartir el diseño dentro de la plataforma Canva para su visualización por parte de otros usuarios.

### **Elemento que conforma la propuesta**

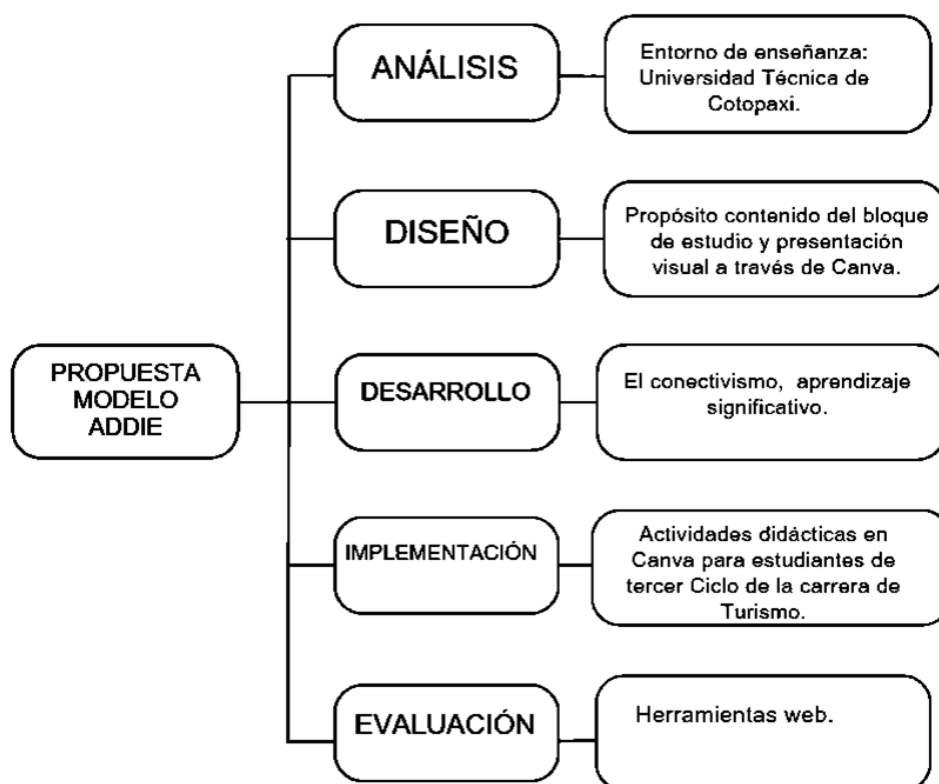
La propuesta se desarrolló bajo el modelo ADDIE, un enfoque instruccional de diseño que comprende las etapas de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Estas cinco fases se han establecido como un método eficaz de formación, concebido para ser seguido secuencialmente y para lograr los resultados de comportamiento previstos en cada etapa. Se optó por este diseño debido a su practicidad, versatilidad en el uso de la tecnología

y los recursos digitales, así como su alta calidad en el ámbito educativo.

A continuación, en la Figura 17 se muestra la organización de la propuesta en el modelo DDIE.

**Figura 18.**

*Organización de la propuesta basada en el modelo ADDIE*



### **Planificación de la propuesta**

**Ciclo: Tercero**

**Recursos:** Canva, internet.

**Tema: Clasificación del Patrimonio Cultural**

**Objetivo:** Identificar la clasificación del Patrimonio Cultural, así como su importancia en la preservación y promoción de la diversidad cultural

**Estrategia metodológica:**

Aprendizaje por descubrimiento: Se trata de un enfoque educativo donde el individuo, en lugar de simplemente absorber información de manera pasiva, se involucra activamente en el proceso de descubrir conceptos y sus interrelaciones. Posteriormente, reorganiza esta información para que se adecúe a su propio esquema cognitivo.

Realizar una evaluación de cuánto sabe cómo conocimiento previo.

Observar el video y reflexionar sobre él.

Leer el material de apoyo.

Realizar una evaluación para demostrar lo aprendido.

**Tabla 6.**

*Rubrica de evaluación*

Criterio	Excelente 9-10	Bueno 7-8	Suficiente 5-6	Insuficiente 0-4
<b>Conocimiento del tema</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación de los tipos de patrimonio cultural (material e inmaterial)</li> <li>- Descripción precisa de cada tipo de patrimonio cultural</li> </ul>	Demuestra un conocimiento completo y preciso de los tipos de patrimonio cultural.	Identifica correctamente los tipos de patrimonio cultural.	Muestra conocimiento parcial de los tipos de patrimonio cultural.	Identificación limitada o incorrecta de los tipos de patrimonio cultural.
<b>Creatividad en la presentación</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de elementos visuales y texto en Canva</li> <li>-Diseño atractivo y organizado del contenido</li> </ul>	Utiliza de manera excepcional elementos visuales y texto en Canva para una presentación	Utiliza de manera efectiva elementos visuales y texto en Canva para una presentación atractiva.	Utiliza elementos visuales y texto en Canva, pero con falta de creatividad.	Uso limitado o inadecuado de elementos visuales y texto en Canva.

	altamente creativa.			
<b>Profundidad del análisis</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexión sobre la importancia y relevancia del patrimonio cultural.</li> <li>- Relación entre el patrimonio cultural y la identidad nacional o local.</li> </ul>	Ofrece una reflexión profunda y perspicaz sobre la importancia del patrimonio cultural.	Ofrece una reflexión adecuada sobre la importancia del patrimonio cultural.	Ofrece una reflexión superficial sobre la importancia del patrimonio cultural.	Reflexión limitada o ausente sobre la importancia del patrimonio cultural.
<b>Presentación y claridad</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Coherencia en la presentación de ideas y conceptos.</li> <li>-Claridad en la comunicación de la información.</li> </ul>	Presenta ideas y conceptos de manera coherente y organizada, con una comunicación fluida.	Presenta ideas y conceptos de manera clara y organizada, con una comunicación efectiva.	Presenta ideas y conceptos de manera desorganizada, con una comunicación poco clara.	Presentación desordenada y confusa de ideas y conceptos, con una comunicación poco clara.

## Desarrollo

Compartir el enlace a los estudiantes

### Figura 19.

*Pantalla general de las actividades didácticas para el tercer ciclo de la carrera de turismo.*



Link de la pantalla general:

[https://www.canva.com/design/DAF\\_9hxyMBY/xHazBRaBHJzQN8PDRgHDvw/edit](https://www.canva.com/design/DAF_9hxyMBY/xHazBRaBHJzQN8PDRgHDvw/edit)

### Figura 20.

*Test sobre conocimientos previos*



En la figura 19 debe dar clic en el título, posterior se abrirá una pestaña de preguntas interactivas para determinar los conocimientos previos que posee el estudiante.

Link de preguntas interactivas

[https://www.canva.com/design/DAF\\_4nRU24w/DZFEHbR6iCkq\\_NEIIZlxA/watch?utm\\_content=DAF\\_4nRU24w&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAF_4nRU24w/DZFEHbR6iCkq_NEIIZlxA/watch?utm_content=DAF_4nRU24w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

**Figura 21.**

*Clasificación del Patrimonio Cultural*



En la figura 20 se muestra los enlaces de documentos de PDF de la clasificación de Patrimonio Cultural: Material e Inmaterial y un video educativo como apoyo para la clase.

Link de los documentos:

<http://www.competencias.gob.ec/wp-content/uploads/2021/04/05-2.1-INTRODUCCION-PATRIMONIO-CULTURAL-GAD-INDUCCIO%CC%81N.pdf>

[https://www.patrimoniocultural.gob.ec/wp-content/uploads/2023/03/27\\_ABACO.pdf](https://www.patrimoniocultural.gob.ec/wp-content/uploads/2023/03/27_ABACO.pdf)

[https://www.youtube.com/watch?si=azmn\\_6n\\_y0c\\_B7VN&v=Q7SookZ-U8&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?si=azmn_6n_y0c_B7VN&v=Q7SookZ-U8&feature=youtu.be)

**Figura 22.**

*Actividades didácticas*



En la figura 21 se muestra las actividades didácticas

**Figura 23.**

*Primera actividad didáctica*



En la Figura 22 se muestra la actividad didáctica de un memórame de la división de Patrimonio Cultural el cual nos permite practicar e identificar su clasificación.

Link de memórame:

[https://www.canva.com/design/DAF\\_1VUqr4/c2foOzvbLjRrGw0IzBhP\\_Q/watc h?utm\\_content=DAF\\_1VUqr4&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAF_1VUqr4/c2foOzvbLjRrGw0IzBhP_Q/watc h?utm_content=DAF_1VUqr4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

**Figura 24.**

*Segunda actividad didáctica*



En la figura 23 se muestra un juego como actividad didáctica para comprender sobre Patrimonio Cultural Inmaterial.

Link del juego:

[https://www.canva.com/design/DAF\\_jSDibM/0SDVOTilh1g0ocKCMOpitw/view?utm\\_content=DAF\\_jSDibM&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAF_jSDibM/0SDVOTilh1g0ocKCMOpitw/view?utm_content=DAF_jSDibM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

**Figura 25.**

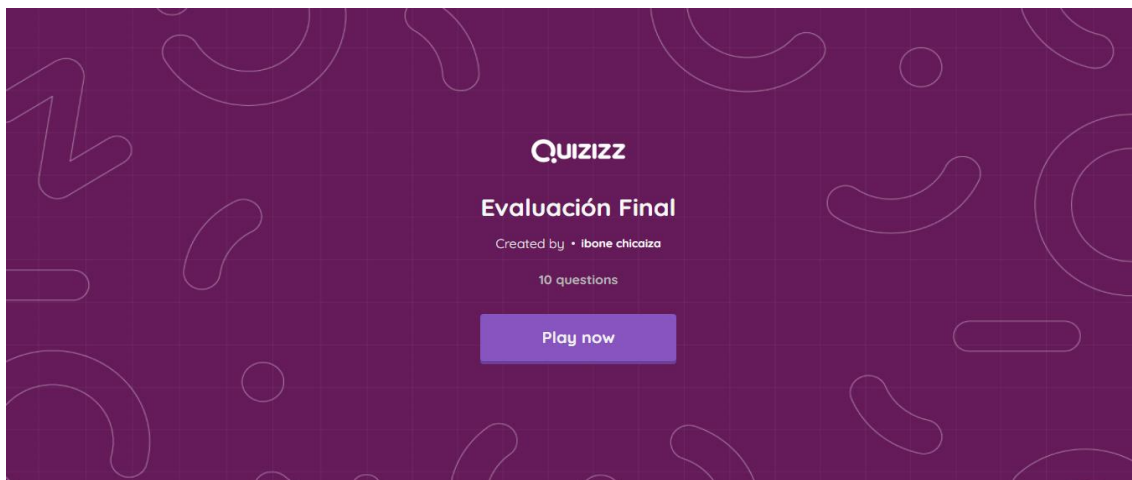
*Tercera actividad didáctica*



En la figura 24 se propone realizar una presentación interactiva de la clasificación, debate de la clasificación del patrimonio cultural que fomente la participación de los estudiantes y promueva un aprendizaje colaborativo y significativo.

**Figura 26.**

*Cuarta actividad didáctica*



En la figura 25 se muestra una evaluación de acumulación que se realizó en quizizz para evaluar el grado de conocimiento adquirido para que pueda seguir al siguiente tema.

Link de la evaluación: <https://quizizz.com/embed/quiz/65f9c015038391cbe9d91413>

Luego de dar a conocer a la docente la propuesta, se realizó un post test el cual consiste en la utilización de las actividades didácticas propuestas en la herramienta Canva, para evaluar el impacto positivo en la enseñanza aprendizaje de la clasificación de Patrimonio Cultural Tabla 7.

**Tabla 7.**

*Post Test*

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1) ¿Las actividades didácticas presentadas en la herramienta Canva son dinámicas?	X				
2) ¿La herramienta Canva es interactiva?		x			
3) ¿La herramienta canva sirve como medio para la difusión del Patrimonio cultural?	X				
4) ¿Utilizaría como un medio de presentación para las siguientes clases la herramienta Canva?		x			

5) ¿Los estudiantes al presentar las actividades didácticas en la herramienta Canva se motivaron por aprender sobre la clasificación de Patrimonio Cultural?	X				
6) ¿Ha mejorado el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes?		x			
7) ¿Las actividades de retroalimentación de la clase ha fortalecido el aprendizaje en los estudiantes?		x			

Nota: Elaboración propia resultados del Post Test, obtenido gracias a la colaboración de la docente de Patrimonio Cultural.

Mediante el post test se evalúa la efectividad del diseño de las actividades didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural, el cual se obtuvo un resultado positivo sobre las actividades didácticas creadas en la herramienta Canva, además esto favorece para alcanzar el objetivo de estudio, consolidando un aprendizaje óptimo de la materia.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

- En base a la investigación realizada se logró evidenciar que los estudiantes y docente sí poseen competencias digitales en el área de Patrimonio Cultural, lo cual permite fortalecer el uso de la tecnología para el aprendizaje y potenciar las habilidades en los estudiantes. Sin embargo, se ha identificado ciertas dificultades debido a la falta de una infraestructura adecuada para la enseñanza de esta asignatura.
- La entrevista realizada a la docente revela una percepción favorable sobre el uso de la herramienta tecnológica Canva. Se considera una herramienta versátil y efectiva para crear materiales didácticos atractivos, facilitando así el aprendizaje de los estudiantes. Además, la docente utiliza frecuentemente otras herramientas como Aula Virtual Moodle y Zoom para videoconferencias, con el fin de complementar los conocimientos impartidos y mejorar las destrezas de los estudiantes.
- El diseño de actividades didácticas en Canva de la materia de Patrimonio Cultural es significativo, ya que permite enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la clasificación de Patrimonio Cultural, en los estudiantes de tercer semestre de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Estas actividades didácticas ofrecen un medio creativo y visualmente atractivo para involucrar a los estudiantes en el estudio y la comprensión de la clasificación de Patrimonio Cultural, facilitando su aprendizaje de manera dinámica e interactiva. Las actividades didácticas se entregarán a la docente para proporcionar un recurso de uso en sus clases, con el fin de que los estudiantes puedan alcanzar sus objetivos de aprendizaje y adquirir un conocimiento de memoria a largo plazo de calidad.

### **Recomendaciones**

- A partir de los resultados se recomienda implementar programas de

capacitación y actualización de competencias digitales de la materia de Patrimonio Cultural, lo cual es esencial tanto para la docente como para los estudiantes del tercer ciclo de la carrera de Turismo. Estos programas pueden tener talleres, cursos en línea lo cual promueve el uso efectivo de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural. De esta manera, se garantiza una formación integral que prepara a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo digital actual y futuro en el campo del turismo y la preservación del patrimonio cultural.

- Basándose en la percepción positiva de la docente se recomienda promover aún más el uso de esta herramienta en la enseñanza aprendizaje, dicha perspectiva no solo beneficia la enseñanza de patrimonio cultural, sino que también puede ser beneficioso en otras materias dentro de la carrera de Turismo, creando espacios de colaboración donde puedan compartir sus experiencias, ideas y materiales creados con la herramienta para una educación de calidad. Para ello, se puede ofrecer capacitación y soporte técnico a la docente para que pueda aprovechar al máximo las funcionalidades de Canva y diseñar recursos educativos de alta calidad.
- Se recomienda continuar desarrollando las actividades didácticas diseñadas en Canva, esta integración activa en el proceso educativo contribuirá a potenciar el aprendizaje de los estudiantes y fortalecerá su conexión con la clasificación de Patrimonio Cultural, preparándolos de manera más efectiva para su futura práctica en el campo del turismo. Además, se recomienda replicar las actividades didácticas en otras asignaturas de la carrera de turismo. Por último, se recomienda continuar con la investigación, ya que esta herramienta promoverá de manera significativa el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de patrimonio cultural, es decir se sugiere una línea de investigación adicional en este sentido.

## REFERENCIAS

- Anticona Ganoza, I. J. (2023). *Herramienta Canva para mejorar el nivel de logro en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de educación secundaria*. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d61d056a-e5f7-4547-ac41-6452f1eb2d2c/content>
- Arcenales-Fajardo, M. C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 115–138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Cahuana Santos, R. Y. (2023). *Plataforma canvas y la competencia indaga mediante método científico en discentes de una institución educativa Lima*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/124884>
- Cardozo Gavilán, M. S. (2022). Uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes del primer y segundo ciclo de la educación escolar básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 8354–8371. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4002](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4002)
- Carneiro, R., Diaz, T., & Toscano, J. C. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20ESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf>
- Castellanos Altamirano, H., & Rocha Trejo, E. (2020). Aplicación de ADDIE en el proceso de construcción de una herramienta educativa distribuida b-learning. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 26, e1. <https://doi.org/10.24215/18509959.26.e1>
- Cirilo Ramírez, L. E. (2022). *La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao* 2022. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89634/Cirilo\\_RLE-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89634/Cirilo_RLE-SD.pdf?sequence=1)

- Cobeña-Napa, M., Parrales-Mendoza, D., Vélez-Falcones, A., & Mendoza-Zambrano, M. (2024). Recursos digitales y didácticos para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(2), 578–589. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2362>
- Coronado Mesa, M. del P. (2021). *El patrimonio cultural en la enseñanza de la historia en educación superior Cultural Heritage in the Teaching of History in Higher Education*. [https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r\\_educ/article/view/5848](https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/5848)
- Cruz T, Toledo C, Palomeque M, & Cruz Y. (2020). *La teoría de aprendizaje que más se adapte al nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje*. <https://doi.org/10.23857>
- Félix Mendoza, Á. G., & Cedeño Guzmán, W. P. (2022). Aplicación turística de los modelos CARE y CANVAS para la construcción del Paisaje Cultural del Cacao en la provincia de Manabí, Ecuador. *Revista Científica En Ciencias Sociales*, 4(2), 35–51. <https://doi.org/10.53732/rccsociales/04.02.2022.35>
- Fernández-Cruz, F. J., & Fernández-Díaz, M. J. (2016). Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales. *Comunicar*, 24(46), 97–105. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>
- Flores Chuquimarca, D. K., & Garrido Sacan, J. E. (2019). Competencias digitales para los nuevos escenarios de aprendizaje en el contexto universitario. *Revista Scientific*, 4(14), 44–61. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.2.44-61>
- García Sánchez, M. del R., Reyes Añorve, J., & Godínez Alarcón, G. (2018). Las Tic en la educación superior, innovaciones y retos / The ICT in higher education, innovations and challenges. *RICSH Revista Iberoamericana de Las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(12), 299–316. <https://doi.org/10.23913/ricsh.v6i12.135>
- Gladys Patricia Guevara Alban;, Alexis Eduardo Verdesoto Arguello;, & Nelly Esther Castro Molina. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- González Monfort, N., & Pagès i Blanch, J. (2005). *Algunas propuestas para mejorar el uso didáctico del patrimonio cultural en el proceso de enseñanza-*

- aprendizaje de la historia*. <http://ecehg.ens-lyon.fr/ECEHG/apprentissages-et-didactique/patrimoine/gonzalez.pdf>
- Hernández Hernández, Z. (2020). *La Gestión Pedagógica y las TIC en los Docentes de la Institución Educativa San José, Pacasmayo*. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48974/Hernandez\\_HZ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48974/Hernandez_HZ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Herrera Gutiérrez, C., & Villafuerte Álvarez, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(28), 758–772. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
- Huerta, R., Gutierrez, L., Bustamante, N., & Picho, D. (2023). *Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular*. <https://doi.org/10.5281/10.5281/zenodo.7527687>
- Huertas-Gonzales, F. R., Quiñones-Villanueva, S. D., Flores-Rodriguez, L. A., & Cieza-Mostacero, S. E. (2022). Uso de la plataforma Canvas y la perspectiva sobre el proceso de aprendizaje estudiantil por parte de los docentes de una Universidad de Trujillo. *CISCI 2022 - Vigésima Primera Conferencia Iberoamericana En Sistemas, Cibernética e Informática, Decimo Noveno Simposium Iberoamericano En Educacion, Cibernética e Informática - Memorias*, 74–79. <https://doi.org/10.54808/CISCI2022.01.74>
- Jaloma Cruz, J. M., & Bautista Cruz, L. A. (2019). *El uso de las tecnologías de información y comunicación en el ejercicio de los derechos culturales de estudiantes indígenas y afroestizos de la Sierra de Santa Marta, Veracruz, México*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8273922>
- Lazarte Oyague, D. M. (2021). *La incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68514>
- León Amendaño, J. P., & Cisneros Quintanilla, P. F. (2021). Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior. *Revista Cientific*, 6(20), 92–112. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.5.92-112>

- Levano-Francia, L., Sanchez Diaz, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., & Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2). <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- Macanchí Pico, M. L., Orozco Castillo, B. M., & Campoverde Encalada, M. A. (2020). *Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior*. <https://orcid.org/0000-0002-6318-1780>
- Marín-Cepeda, S. (2020). Cultural and artistic heritage, links and online communities. High impact indicators through ICT. *Artnodes*, 2020(26), 1–9. <https://doi.org/10.7238/a.v0i26.3329>
- Melo Hernández, M. E. (2018). *La integración de las TIC como vía para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior en Colombia*. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/80508/1/tesis\\_myriam\\_melo\\_hernandez.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/80508/1/tesis_myriam_melo_hernandez.pdf)
- Molano Arenas, A. (2020). *Guía para la implementación de proyectos de Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), Educación y Tecnologías Innovadoras*. [https://crespial.org/wp-content/uploads/2020/12/Guia\\_implementacion\\_proyectos\\_pci\\_educacion\\_tecn\\_innov.pdf](https://crespial.org/wp-content/uploads/2020/12/Guia_implementacion_proyectos_pci_educacion_tecn_innov.pdf)
- Molinero Bárcenas, M. del C., & Chávez Morales, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 10(19). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Monfort, N. G. (2020). *El valor educativo y el uso didáctico del patrimonio cultural*.
- Morillo, M. (2011). Turismo y producto turístico. Evolución, conceptos, componentes y clasificación. *Revistas Científicas*. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=465545890011>
- Morimoto, Y., Pavón Lucero, M. V., & Santamaría Martínez, R. (2015). *La Enseñanza de ELE centrada en el alumno*. Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera.
- Osorio Almeida, V. E. (2023). *Aplicación de la herramienta digital Canva para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura estudios sociales en los estudiantes de 9no año egb “a” de la Unidad Educativa*

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14936/2/PG%201609%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

- Paredes Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. <http://hdl.handle.net/10644/8119>
- Pérez López, E., & Alzás García, T. (2023). *La competencia digital y el uso de herramientas tecnológicas en el profesorado universitario*. <https://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/5364/6208>
- Pillpinto Rojas, L. (2021a). *Gestión pedagógica en el uso de la herramienta CANVA en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa primaria Cusco,*.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67054/Pillpinto\\_RL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67054/Pillpinto_RL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pillpinto Rojas, L. (2021b). *Gestión pedagógica en el uso de la herramienta CANVA en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa primaria Cusco*.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67054/Pillpinto\\_RL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67054/Pillpinto_RL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ponsoda López de Atalaya, S., Moreno-Vera, J. R., & Ponce-Gea, A. I. (2023). Las TIC como recurso para trabajar el Patrimonio Cultural Inmaterial en el aula. *Research in Education and Learning Innovation Archives*, 30, 99. <https://doi.org/10.7203/realia.30.24993>
- Prats Canals, L. (1998). El concepto de patrimonio cultural. *Política y Sociedad*, 27.
- Quilca Cualchi, J. E., Vaca Espín, G. A., Boderó Arizaga, L. del C., & Yáñez Cando, X. O. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8(2), 103–117. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>
- Reyes-Ruiz, L. & C. A. F. A. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. [https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%C3%B3n%20documental%20para%20la%20comprensi%C3%](https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%C3%B3n%20documental%20para%20la%20comprensi%C3%BA)

B3n%20ontol%C3%B3gica%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rochina Chileno, S. C., Ortiz Serrano, J. C., & Paguay Chacha, L. V. (2020). *La Metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones*. <https://orcid.org/0000-0001-5966-3501>
- Rodriguez-Barboza, J. R., Pablo-Huamani, R., Deneri Sáenz, E. G., Ramos Morales, D. V., & Rodriguez Rojas, M. L. (2023). Innovación educativa en acción: herramientas digitales y su impacto en la motivación de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(30), 1739–1751. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.624>
- Ruiz-Loor, L. G., & ; Intriago-Romero, W. I. (2022). *El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga*. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Sanchez Chavez, M. Y. (2020). “*Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar.*” <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>
- Tonato Conteron, A. R. (2022). *Análisis de herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura de Tributación en el Instituto Tecnológico Superior Vida Nueva*. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/07223cbd-e4d2-426e-8062-a226eb0e37b5/content>
- Fernández-Laso, M. C. , López Ronco María Ángeles ., González-Besteiro Ana María ., & Calce-rrada.Raúl Romero. (2024). *La gamificación en la enseñanza del patrimonio cultural en el grado en turismo*. 36.
- Varela Moreira, & Lissen Damiana. (2022). *Análisis de las competencias digitales de los docentes de Educación General Básica*. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>
- Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. In *Revista "Cuadernos* (Vol. 58, Issue 1). [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1\\_a11.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf)

- Vargas Murillo, G. (2019). Competencias digitales y su integración con herramientas tecnológicas en educación superior. *Revista "Cuadernos, 60(1)*. [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v60n1/v60n1\\_a13.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v60n1/v60n1_a13.pdf)
- Varisto Yanel Martín, Pinassi Andrés, L. M., Bjerg Astrid, & Flores Choque Damián. (2012). *Tics y difusión del patrimonio cultural. Realidad aumentada y virtual en el área fundacional de bahía blanca*.
- Vergara Mantilla, M. A., Pibaque-Pionce, M. S., & García Rodríguez, R. (2023). Importancia del conocimiento patrimonial y cultural aplicando las TIC en estudiantes del bachillerato. *Journal TechInnovation, 2(2)*, 70–78. <https://doi.org/10.47230/journal.techinnovation.v2.n2.2023.70-78>

## **ANEXOS**

**Anexo A.** Acta de la predefensa

Anexo B. Certificado del abstract por parte de idiomas



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND  
NATIVE LANGUAGE CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
<b>NAME:</b> Alba Ibone Chicaiza Chicaiza				
<b>DATE:</b> 17 de septiembre de 2024				
<b>Topic:</b> "Canva para la enseñanza-aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural."				
<b>MARKS AWARDED</b>		<b>QUANTITATIVE AND QUALITATIVE</b>		
<b>VOCABULARY AND WORD USE</b>	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
<b>WRITING COHESION</b>	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
<b>ARGUMENT</b>	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
<b>CREATIVITY</b>	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
<b>SCIENTIFIC SUSTAINABILITY</b>	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
<b>TOTAL/AVERAGE</b>	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED	<b>TOTAL 9,5</b>		



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL  
CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE  
CENTER**

**Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o  
Investigación.**

**Autoras:** Alba Ibone Chicaiza Chicaiza

**Fecha de recepción del abstract:** 17 de septiembre de 2024

**Fecha de entrega del informe:** 20 de septiembre de 2024

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

**Observaciones:**

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según la rúbrica de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9,5; por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



MA. MARINA VIVEROS ALBERTO

MA. Martha Viveros  
Docente responsable del  
CIDEN

## Anexo C. Solicitudes de autorización para realizar la investigación en la Institución



**Oficio No. UPEC-CDP-2024-002-O**

Tulcán, 05 de enero del 2024

Magíster.

Diana Vinuesa

**DECANA DE LA FACULTAD CAREN – UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

En su despacho.

De mi consideración:

Reciba un atento saludo de quienes hacemos la Dirección de Posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, a la vez expresamos los mejores deseos en el desempeño de tan delicadas funciones.

El presente tiene como finalidad informar que la **Lcda. Alba Ibone Chicaiza Chicaiza** con cédula de identidad N° **0503890071**, estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación, tercera cohorte, se encuentra realizando el perfil de Titulación cuyo tema es: **"Canva para la enseñanza- aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural"**; en tal virtud y, conocedores de su alto espíritu de cooperación, solicito autorizar a quien corresponda, se dé las facilidades para el desarrollo del Trabajo de Titulación de la maestrante en cuestión.

En la seguridad de que este requerimiento sea atendido favorablemente, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,



WILMAN JENNY YAMBAY  
VALLEJO

Dra. Wilman Jenny Yambay Vallejo, MSc.

CI. 0400987350

**DIRECTORA DE POSGRADO**  
**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI**  
**"Educamos para transformar el mundo"**

Calle Antisana y Av. Universitaria  
Telf: (06) 2980837 - 2984435  
info@upec.edu.ec  
www.upec.edu.ec  
Tulcán - Ecuador

Salache, 25 de enero del 2024  
D F-CAREN/080-2024

Ingeniera Mg.  
Andrea Isabel Andrade Ayala  
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE TURISMO**  
Presente

De mi consideración:

En atención al oficio No. UPEC-CDP-2024-002-O, suscrito por la Doctora Wilman Yambay Vallejo, Directora de Posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, quien informa que la Licenciada Alba Chicaiza Chicaiza, con cédula de identidad No. 0503890071, estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación, se encuentra realizando su trabajo de titulación y solicita brindar las facilidades para desarrollar su investigación; al respecto me permito informarle que este pedido se encuentra AUTORIZADO, por lo que se deberá coordinar con la mencionada estudiante acerca de la ejecución de su trabajo investigativo.

Particular que informo para los fines pertinentes.

Atentamente,

**“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”**

**DIANA KARINA  
VINUEZA  
MORALES**

Firmado digitalmente  
por DIANA KARINA  
VINUEZA MORALES  
Fecha: 2024.01.25  
13:57:08 -05'00'

Lcda. Diana Karina Vinueza Morales, Mg.  
**Decana de la Facultad de Ciencias  
Agropecuarias y Recursos Naturales**

Adjunto: UPEC-CDP-2024-002-O  
CC: ARCHIVO

DIWM  
Kathy J.C.



Salache, 23 de enero del 2024  
F-CAREN/TUR/011/2024

Dra. Wilman Jenny Yambay Vallejo, MSc.  
**DIRECTORA DE POSGRADO**  
**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI**  
Presente.-

De mi consideración:

Reciba un cordial y atento saludo, deseándole éxitos en sus actividades acertadamente desempeñadas. Mediante el presente me permito indicar que la petición para que la Lcda. Alba Ibone Chicaiza Chicaiza, cuente con facilidades para desarrollar su proyecto de titulación "Canva para la enseñanza- aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural", se encuentra autorizada; para lo que mencionada señorita puede acercarse para gestionar la información y requerimientos según su planificación.

Agradeciendo la atención prestada, suscribo.

**"POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON  
EL PUEBLO"**

Atentamente,



Ing. Andrea Andrade Ayala, M.Sc.  
**DIRECTORA CARRERA DE TURISMO**

## **Anexo D.** Encuesta dirigida a los estudiantes

### Cuestionario

#### Instrucciones:

El siguiente cuestionario tiene como objetivo conocer las competencias digitales que tienen los estudiantes de la materia de Patrimonio Cultural. El mismo contiene algunas preguntas con alternativas de respuestas, para que seleccione aquella que considere según su percepción. Su ayuda en este proceso es muy importante para la investigación que se desarrolla, porque facilitará información valiosa para el cumplimiento de la meta de estudio.

#### **Estudiantes**

1) ¿Dentro de la materia de patrimonio cultural le gustaría incursionar en la Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)?

Si

No

2) ¿A interactuado a través de las tecnologías digitales?

Si

No

3) ¿Usa herramientas tecnológicas en sus actividades académicas de patrimonio cultural?

Si

No

4) ¿Qué herramientas Tecnológicas utiliza en sus actividades académicas?

5) ¿A utilizado estas aplicaciones, PowToon, Canva, Genially, kahoot?

Si

No

6) ¿En qué tipo de actividades a utilizado?

7) ¿El docente utiliza herramientas tecnológicas en la asignatura de patrimonio cultural?

Si

No

8) ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza?

9) ¿Durante la clase de patrimonio cultural el docente utiliza material didáctico elaborado en herramientas digitales?

Siempre

Casi siempre

Casi nunca

Nunca

Mencione las herramientas:

10) ¿A utilizado la herramienta tecnológica canva?

Si

No

11) ¿Tiene curiosidad por ampliar conocimientos de patrimonio cultural mediante la aplicación de canva?

Si

No

12) ¿Qué le gustaría que contenga canva?

a) Presentaciones

b) Logos

c) Folletos

d) Videos

e) Infografías

f) Mapas mentales, conceptuales

13) Al utilizar canva cree usted que mejora su proceso de aprendizaje?

14) ¿Cuál es su aporte final en la incorporación del uso de canva en la asignatura?

## **Anexo E. Entrevista a la docente**

### Guía de entrevista

La siguiente entrevista está constituida por varias preguntas que permitirán conocer las competencias digitales y la percepción del docente, sobre el uso de la herramienta canva en la enseñanza de la materia de Patrimonio Cultural, por lo cual las respuestas serán consideradas de gran importancia para el estudio y tratadas de manera confidencial, obedeciendo a los parámetros éticos que vinculan al investigador.

### Docente

- 1) ¿Por qué es importante integrar la tecnología en el plan de estudio?
- 2) ¿Dentro de la materia de patrimonio cultural está utilizando herramientas tecnológicas?

Si

No

- 3) ¿Que tipos de herramientas está utilizando?

Aulas virtuales

Gogle Classroom

Zoom

Kahoot

Canva

- 4) ¿Utiliza espacios visuales y lúdicos para enseñar?

¿Cuáles son?

- 5) ¿Dentro de su aula virtual que recurso o herramientas Tecnológicas utiliza?

6) ¿Ha utilizado canva como herramienta digital para diseñar actividades didácticas?

Si

No

¿Por qué?

7) ¿Le gustaría utilizar canva en una unidad de la asignatura para desarrollar su clase y mejorar las destrezas y habilidad de los estudiantes?

8) ¿Cuál de estas opciones le gustaría utilizar?

Presentaciones

Logos

Folletos

Videos

Infografías

Mapas mentales, conceptuales

9) ¿Considera que el uso de herramientas digitales podría mejorar la participación y motivación de los estudiantes en el aprendizaje de patrimonio cultural?

10) ¿Cuál sería su aporte final sobre el uso de canva en la enseñanza de patrimonio cultural?