



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador | Sede
Ambato

OFICINA DE POSGRADOS

Tema:

**TICs Y DESARROLLO CREATIVO EN LA ASIGNATURA DE PROTOCOLO Y
EVENTOS**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magister en
Pedagogía Mención Educación Técnica y Tecnológica**

Línea de Investigación:

Innovación e intervención educativa

Autora:

Lic. Diana Mercy Sulca Quispilema

Director:

Msc. Edgar Alberto Cobo Granda

Ambato-Ecuador

Marzo 2022

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magister en Pedagogía Mención Educación Técnica y Tecnológica

Línea de investigación:

Innovación e intervención educativa

Autora:

Diana Mercy Sulca Quispilema

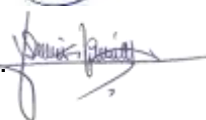
Diana Gabriela Flores Carrillo Mg.

CALIFICADOR

f, ... 

Yesenia Yomara Jiménez Sánchez Mg.

CALIFICADOR

f, 

Edgar Alberto Cobo Granda Msc.

CALIFICADOR

f, 

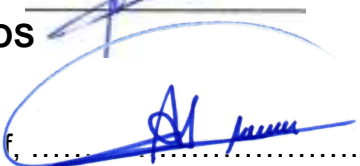
Padre. Juan Carlos Acosta PhD.

COORDINADOR DE LA OFICINA DE POSGRADOS

f, 

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel Dr.

SECRETARIO GENERAL PUCESA

f, 

Ambato – Ecuador

Marzo 2022

DECLARACIÓN DE INTENSIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Diana Mercy Sulca Quispilema, con CC. 1805205018, autora del trabajo de graduación titulado: "TICS Y DESARROLLO CREATIVO EN LA ASIGNATURA DE PROTOCOLO Y EVENTOS", previa a la obtención del título profesional de MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN TÉCNICA Y TECNOLOGÍA, en la escuela de POSGRADOS.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Ambato, marzo 2022

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, positioned above a horizontal line.

DIANA MERCY SULCA QUISPILEMA

CC. 1805205018

AGRADECIMIENTO

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado, por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar, agradezco primordialmente mi trabajo a Dios.

A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Ambato, por haberme abierto las puertas y guiado siempre en el proceso de formación profesional.

A mis padres Elvia Quispilema, Rosalino Sulca y familia por darme su apoyo en todo momento, siendo un sustento para lograr una meta más.

A mí tutor Msc. Edgar Alberto Cobo Granda, quien con su experiencia profesional, paciencia, ha representado un apoyo y motivación esencial durante todo el proceso de desarrollo del proyecto y para todo mi futuro académico.

A mi profesor del módulo Plan de Titulación Mg. Edison Roberto Valencia Nuñez, por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento profesional durante el desarrollo del proyecto.

A las autoridades de la Carrera de Turismo y Hotelería en especial al Mg. Diego Melo por su gran apoyo con su sílabo Protocolo y Eventos para realizar mi tema de proyecto con los estudiantes de su asignatura.

Diana Mercy Sulca Quispilema

DEDICATORIA

Primeramente, a Dios quien me ha dado fortaleza y sabiduría durante todos
mis años de estudio.

A mis padres por ser un pilar fundamental en mi vida y por inculcarme valores de
responsabilidad, honestidad y esfuerzo en todas las metas que me he
propuesto.

A mis hermanos quienes han sido mi motivación para nunca rendirme en los
estudios.

Diana Mercy Sulca Quispilema

RESUMEN

El desarrollo de nuevas tecnologías ha aumentado en el último año y los profesores no han sabido cómo responder debido a su limitada formación en el uso y manejo de las TIC. Para los docentes estas herramientas tecnológicas son de suma importancia porque afecta directa o indirectamente los procesos de enseñanza-aprendizaje, es decir, esta investigación explica la incidencia del uso de TICs y la creatividad en la asignatura Protocolo y Eventos. La investigación tiene un enfoque mixto con modalidad de campo, se apoya en una investigación cuasi experimental con el método (ADDIE), enfocada en 5 fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Además, tiene un estudio antecedente bibliográfico- documental de corte longitudinal, transversal y causal. Participan en la investigación estudiantes séptimos de semestre quienes están divididos en dos grupos: al primer grupo, se aplica la herramienta Pontoow, mientras que el segundo grupo sigue con las clases tradicionales. Así mismo, para su punto de inicio, se aplica un pre-test y post-test con pruebas de validez y confiabilidad para evidenciar la relación entre sus variables, mediante la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney y un análisis de relación Wilcoxon. Para finalizar, los resultados que se obtuvieron mediante la intervención fueron muy satisfactorios, la herramienta PowToon ayudó al fortalecimiento y desarrollo creativo de las cualidades intelectuales en cada uno de los estudiantes, presentando nuevos diseños en eventos protocolarios para mejorar su enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves: creatividad, educación superior, herramientas TICs.

ABSTRACT

The development of new technologies has increased in the last year and teachers have not known how to respond due to their limited training in the use and management of ICT. For teachers these technological tools are of utmost importance because it directly or indirectly affects the teaching-learning processes, that is, this research explains the incidence of the use of ICTs and creativity in the subject Protocol and Events. The research has a mixed approach with field modality, in addition, it is supported quasi-experimental research with the method (ADDIE), focused on 5 phases: analysis, design, development, implementation and evaluation., with a bibliographic antecedent study-longitudinal, transversal and causal documentary; seventh-semester students who are divided into two groups will participate in the research: The first group is applied to the Pontoow tool, while the second group follows the traditional classes, for its starting point a pre-test and post-test validity and reliability tests are applied to evidence the relationship between its variables, using the nonparametric Mann-Whitney U test and a Wilcoxon relationship analysis. To conclude, the results obtained through the intervention were very satisfactory, the tool PowToon helped the strengthening and creative development of intellectual qualities in each of the students, presenting new designs at Protocolary Events to improve their teaching-learning.

Keywords: creativity, higher education, ICT tools.

ÍNDICE

| | |
|--|------|
| DECLARACIÓN DE INTENSIDAD Y RESPONSABILIDAD..... | iii |
| AGRADECIMIENTO..... | iv |
| DEDICATORIA..... | v |
| RESUMEN..... | vi |
| ABSTRACT..... | vii |
| ÍNDICE..... | viii |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA..... | 9 |
| 1.1. El Desarrollo de la Creatividad en la Educación..... | 9 |
| 1.2. Las TICS en la Educación..... | 13 |
| 1.3. Herramientas Tecnológicas..... | 19 |
| 1.4. Técnicas e instrumentos de Evaluación..... | 27 |
| CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO..... | 3 |
| 2.1. Metodología de la investigación..... | 3 |
| 2.2. Población y muestra..... | 8 |
| 2.3. Propuesta de la investigación..... | 15 |
| CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN..... | 23 |
| 3.1. Validación del instrumento..... | 23 |
| 3.2. Verificación de Hipótesis..... | 27 |
| 3.3. Verificación de hipótesis del grupo experimental en el pre-test y pos-test..... | 30 |
| CONCLUSIONES..... | 38 |
| RECOMENDACIONES..... | 39 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 40 |
| ANEXOS..... | 47 |

INTRODUCCIÓN

El avance científico que está ocurriendo en nuestra sociedad conlleva cambios que afectan a toda la actividad humana y, por su puesto, a la actividad educativa; los efectos de estos cambios, se aprecian en la forma de enseñar y de aprender, en las infraestructuras educativas, en los medios y herramientas. En la actualidad la creatividad ha tomado un espacio muy importante tanto en la vida personal, académica y social; sin embargo, pocos saben cómo desarrollarla, en el sector educativo quien más ha experimentado cambios; el cambio más significativo ha sido la integración de la tecnología en el uso básico diario y la formación para facilitarles a los estudiantes un mejor proceso de enseñanza acortando distancias en la comunicación, obteniendo como resultado unos educandos más motivados, ingeniosos y prácticos.

La incorporación de las TICs en la sociedad especialmente en el ámbito de la educación ha ido adquiriendo una creciente importancia y ha ido evolucionando a lo largo de estos años, tanto que la utilización de estas tecnologías en el aula pasa de ser una posibilidad a erigirse como una necesidad y como una herramienta de trabajo básica para el profesorado y el alumnado. Como lo menciona Fernández (2018), la aparición de las nuevas tecnologías ha supuesto un cambio profundo en la sociedad recibiendo el nombre de *sociedades de la información*; en nuestro actual entorno y gracias a las TICs, la información está disponible en cantidades ingentes al alcance de todos. Así mismo Plascencia and Beltrán (2016) comenta que, el uso de estas herramientas, se encuentran en los contenidos curriculares permitiendo presentar la información de una manera muy distinta a como lo hacían los tradicionales libros, con contenidos más dinámicos que contengan características distintivas fundamentales conjuntamente con la interactividad del estudiante.

Los recursos tecnológicos empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje hacen posible el desarrollo de habilidades intelectuales generales que, se manifiestan en el incremento de los procesos de análisis, desarrollo de habilidades

intelectuales generales, síntesis, abstracción, generalización, como base de un pensamiento dirigido a penetrar en la esencia de las relaciones entre hechos y fenómenos; además, dotar a los estudiantes de esas habilidades a la hora de diseñar y elaborar páginas y sitios Web de diferentes temas, complementando su desempeño profesional, y la formación de las nuevas generaciones (Vargas Soria, 2018,p.26).

Por otro lado, el nuevo modelo de enseñanza que se aplica en las instituciones pretende dar protagonismo al trabajo colaborativo del educando y es precisamente con la ayuda de las TICs que los docentes cumplen el reto; en este contexto Escontrela Mao y Stojanovic Casas (2017) mencionan que, el profesor ha de cambiar su rol, deja de ser un transmisor de conocimientos, para actuar como guía de los estudiantes, facilitándoles el uso de los recursos y herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas acentuando su papel de orientador y mediador.

Así mismo, la concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado; Pienimäki, Kinnula, y Livari (2021) definen a la creatividad como el potencial humano integrado por competentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos, que a través de una atmósfera creativa se pone de manifiesto para generar productos novedosos de gran valor social y comunicarlos, trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico social en el que se vive, además, este concepto integracionista plantea una interrelación dialéctica de las dimensiones básicas con que frecuentemente se ha definido la creatividad de manera unilateral: persona, proceso, producto y medio.

Podemos afirmar que, la creatividad implica el amor por el cambio, propiciar, por medio de una atmósfera de libertad psicológica y un profundo humanismo que se manifiesta en los alumnos, provocándoles gusto y disfrute; también, la educación creativa es una educación para el desarrollo y la auto-realización, en esta no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de

trabajo, sino también el des-aprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos limita a los estudiantes ser creativos.

A nivel internacional según estudios realizados podemos mencionar que, el acceso a una educación de calidad es un derecho fundamental de todas las personas, este se enfrenta a un contexto de cambio paradigmático al comenzar en el siglo XXI. La experiencia de incorporación de tecnologías en los sistemas educativos de América Latina en los últimos 20 años ha mostrado poco efecto en la calidad de la educación, parte de ello, porque la lógica de incorporación ha sido de la *importación* introduciendo en las escuelas dispositivos, cables y programas computacionales, sin claridad previa acerca de las cuales son los objetivos pedagógicos que se persiguen.

Torres P. (2017) contempla que la educación puede lograr sus finalidades, empleando diversos medios y recursos para el aprendizaje escolar; así mismo (Carmona et al. 2020) mencionan que, las TIC “no solo provee herramientas, medios, recursos y contenidos, sino principalmente, entornos y ambientes que promueven interacciones y experiencias de interconexión e innovación educativa” (p.220). Lo cual influye positivamente en el desenvolvimiento del sistema educativo y por ende en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin embargo, existen comunidades más vulnerables con carencia digital, en función a ello la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2020) en el objetivo 4 para el desarrollo sostenible de una Educación de calidad, establece garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, ayudando a los países a movilizar recursos e implementar soluciones innovadoras y adecuadas al contexto para proporcionar una educación a distancia aprovechando los enfoques de alta, baja o sin tecnología.

Ahora bien, con la presencia de la pandemia COVID-19, los países como Ecuador, Colombia, el Salvador, Panamá, Argentina y los demás que conforman América Latina, implementan estrategias para acercar la educación a través de la señal televisiva, telesecundaria, apoyándose de su portal web con herramientas digitales

para docentes, estudiantes, así como, familiares, para brindar educación de calidad en tiempos de contingencia. La Comisión Económica para América Latina CEPAL (2020) señala que esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas en más de 190 países con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto.

En el 2016, según el promedio de 14 países de América Latina, alrededor de un 42% de las personas que viven en áreas urbanas tenían acceso a internet en el hogar, en comparación con un 14% de aquellas que viven en áreas rurales. En el 2018, Alrededor del 80% de los estudiantes de 15 años participaron en la prueba del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) en la región tenían acceso 39% al Internet en el hogar y solo un 61% tenía acceso a una computadora, esto limita el desarrollo del aprendizaje del educando y retrasa el avance educativo (CEPAL 2020).

La sociedad ecuatoriana tiene un débil desarrollo de la educación a distancia llamada también, educación virtual o educación online, entre otros; por lo que, el Ministerio de Educación (MinEduc) ecuatoriano con respecto a la tecnología ha creado el Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y Comunidad (SITEC) que diseña y ejecuta programas y proyectos tecnológicos para mejorar el aprendizaje digital en el país y para democratizar el uso de las TICs.

Según el Instituto Ecuatoriano de Estadísticas y Censos (INEC), el 35,1% de la población de Ecuador ha utilizado internet en los últimos 12 meses; en el área urbana el 43.9% de la población ha utilizado internet, frente al 17,8% del área rural. Siguiendo la tendencia de los últimos cuatro años, de acuerdo a Mendieta y García (2018) el grupo etario con mayor uso de internet es la población que se encuentra entre 16 y 24 años con el 64,9%. El 22 de noviembre de 2017, el MINEDUC y Fundación Telefónica, hicieron el lanzamiento de la Agenda Educativa Digital 2017-2021, cuyo objetivo es potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante prácticas innovadoras que se integren en la era digital, (Mendieta et al. 2018, pp.85-106).

Asimismo, continuar con las clases tradicionales provoca un bajo rendimiento académico debido al desinterés de los estudiantes por participar de clases que resultan aburridas, haciendo que el estudiante se cohíba de su desarrollo creativo y de la innovación que vive la educación, es el caso de la materia de Protocolo y Eventos que exige el uso de la creatividad de forma constante por parte de los educandos y el uso de las TICs permite su desarrollo de forma más original en la elaboración de sus actividades y productos.

Por tal motivo, la integración de herramientas tecnológicas dentro de la educación superior brinda respuestas y posibles soluciones a la forma de aprender de los educandos, focalizando fomentar la capacidad del profesor en el funcionamiento y conocimiento de la tecnología educativa para desarrollar habilidades relacionadas con el pensamiento tecnológico

En este sentido la investigación propone determinar ¿Cuál es la incidencia entre TICs y desarrollo creativo, después del primer parcial de intervención y convivencia en el aula virtual?

La hipótesis planteada para este proyecto de investigación es: La aplicación de TICs incide en el desarrollo creativo de los estudiantes universitarios dentro de la asignatura de Protocolo y Eventos.

El objetivo principal del trabajo de investigación se centra en: Determinar la incidencia de la creatividad de los estudiantes y el uso de TICs en la asignatura Protocolo y Eventos de la carrera de Turismo y Hotelería de la Universidad Técnica de Ambato.

Y para la consecución del objetivo general se presentan los siguientes objetivos específicos:

1. Sustentar teóricamente los fundamentos de TICs y desarrollo de la creatividad por medio de bibliografía.
2. Diagnosticar el nivel de desarrollo creativo con el uso de las TICs por parte de los estudiantes dentro de la asignatura Protocolo y Evento.

3. Ejecutar un medio de comunicación con la Herramienta Powtoon para la creación de nuevos diseños de presentación en eventos y actos ceremoniales.
4. Evaluar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes con el uso de la “Herramientas POWTOON” en Protocolo y Eventos.

La investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo con modalidad de campo, además se apoya en una investigación cuasi experimental con el método (ADDIE), enfocada en 5 fases análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, con un estudio antecedente bibliográfico- documental de cohorte longitudinal de panel y transversal con un alcance correlacional-causal; participan en la investigación estudiantes séptimo de semestre quienes están divididos en dos grupos: al primer grupo se aplica la herramienta PonToow, mientras que el segundo grupo sigue con las clases tradicionales, además se aplica un pre-test y un pos-test con pruebas de validez y confiabilidad para evidenciar la relación entre sus variables, mediante análisis de relación no paramétrica con la U de Mann-Whitney.

Se obtuvieron resultado satisfactorios mediante la intervención con la herramienta virtual Powtoon, esta se encuentra validada por TAM para la implementación del desarrollo de la creatividad del estudiante, del mismo modo a crear nuevas presentaciones de diseños en eventos protocolarios, ayudando en el desarrollo de las cualidades intelectuales tales como en la disciplina, análisis y razonamiento lógico, de acuerdo a los avances tecnológicos, con el fin de mejorar el aprendizaje.

Justificación

El uso de las TICs ha cobrado mucha importancia en todos los ámbitos de la sociedad humana y la educación no es ajena a esta problemática, más aun tomando en cuenta que, en la educación superior, todavía se usan procesos tradicionales de aprendizaje, lo que obliga a emprender en un plan de acción que incorpore en el que hacer didáctico y pedagógico, el uso de las nuevas tecnologías como herramientas de apoyo y desarrollo creativo, para la profundización y fortalecimiento a largo plazo de un conocimiento significativo.

En Latinoamérica, las TICs cada vez incrementan su uso, particularmente relacionado a entornos virtuales, en nuestro medio podemos mencionar a la Universidad Particular de Loja (UTPL), quien con su modalidad a distancia, cuenta con mayor experiencia en el uso de estas herramientas, que cada vez sigue tomando importancia en las demás instituciones educativas, a tal punto que todas las universidades cuentan con entornos virtuales, generados o adaptados de manera particular o pertenecientes a una de las plataformas que existen en el mercado como son el Moodle, Manhattan, entre otros.

El desarrollo de la creatividad se ha visto debilitado debido a la pandemia en el último año, lo que ha generado modificaciones en la educación, interrumpiendo el desarrollo del aprendizaje de los educandos y evidenciando la insuficiencia por parte de los docentes en la formación adecuada en TICs y manejo de los ambientes virtuales; hay que señalar que los estudiantes no hacen uso adecuado de los recursos tecnológicos, y esto provoca un déficit creativo en el período universitario, lo que disminuye su progreso y desenvolvimiento académico.

En lo que respecta a la herramienta PowToon, está cada vez va ganando espacio en diversos campos, como en la industria de diseño y arte, en lo publicitario y últimamente en la educación, esta permite que el usuario pueda realizar videos, presentaciones ilustrativas, permitiéndole al estudiante aprender, a interactuar, y desarrollar nuevos productos, esto a la vez permite el crecimiento creativo de los

educandos otorgándoles nuevas habilidades, destrezas para realizar sus tareas, brindando un impacto positivo para aplicar su conocimiento dentro de su ámbito laboral.

Para el sílabo de Protocolo y Eventos, que se imparte dentro de la carrera de Turismo y Hotelería es de mayor importancia el uso de la creatividad para el desarrollo de nuevas presentaciones enfocadas a cada uno de los temas tratados, teniendo en cuenta que una presentación de eventos se encuentra en un contexto de cambio permanente, por lo que estos ocupan un lugar muy importante en las estrategias de comunicación, ofrece innumerables beneficios y son muy positivos para que haya una mejor relación entre el estudiante y una mejor adquisición de conocimientos; por esta razón las presentaciones realizadas por medio de la herramienta PowToon dentro de las clases, son un factor que marca la diferencia generando una experiencia única y diferente a los usuarios brindándole una rápida inserción al educando dentro del ámbito laboral; además, incentiva al estudiante a desarrollar ideas originales e innovadoras que generan un impacto, con el mensaje que se quiera transmitir.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

Este capítulo analiza la fundamentación teórica de este proyecto de tesis, el cual se guía en el desarrollo de la creatividad por medio de las TICs. Para esto, se ha tomado en cuenta los estudios y principios de los principales exponentes, que explican la manera en cómo las personas aumentan su creatividad en diferentes ámbitos por medio de su aprendizaje, sus habilidades, destrezas. A la vez, ha sido necesario evaluar las teorías que ayudan a identificar el papel preponderante de la tecnología en la construcción del aprendizaje.

La revisión bibliográfica para esta investigación se realiza ordenando cronológicamente los estudios y clasificándolos de acuerdo a sus variables, además esta estructura, muestra las evidencias empíricas de cada variable que permite explicar los resultados del proyecto, seguidamente se sintetiza la concepción de algunos autores, sobre las TICs, la Creatividad y Educación sin hacer distinción entre ellos en cuanto al enfoque y manera de concebir, sino más bien tomando en cuenta la evolución que ha tenido a lo largo del tiempo.

1.1. El Desarrollo de la Creatividad en la Educación

En primer lugar, es preciso diferenciar creatividad de invención y sobre todo intentar no confundirlas, en el mundo de la educación actual se inventa poco, pero se puede crear mucho además crear es poder ver lo que no todo el mundo percibe.

Para Fischer (2020), la creatividad es una conjunción de dos elementos claves, la *voluntad* de hacer algo nuevo y la *capacidad* para poder llevarlo a cabo, así también, detalla lo siguiente:

- ✓ La voluntad engloba una manera de vivir, un estado de ánimo, un ansia de búsqueda, una constancia en el trabajo, esta es llamada *alma de la creatividad*.
- ✓ La capacidad es la profesionalidad del creador, es decir, la conjunción de la técnica y de los conocimientos que posee.

La creatividad es uno de los fenómenos más extraños y complejos de entender, sin embargo, es un concepto que describe aquellas cualidades, capacidades y facultades que tiene una persona de producir o hacer las cosas de manera nueva y original. “La creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural” (Reynel y Aluma 2018, pp.25-31).

Así también, la creatividad es la principal herramienta que tenemos los seres humanos para adaptarnos al medio ambiente y sobrevivir al entorno hostil de la naturaleza como menciona Marina Torres (1993) en su libro *teorías de la inteligencia creadora* “por naturaleza somos miopes, en comparación con el águila. Por inteligencia hemos llegado a ver lo invisible” (pág. 20). A diferencia de otras especies que poseen grandes ventajas físicas y perceptuales, nosotros confiamos en las ideas, en nuestra imaginación y en el poder de representación y abstracción del mundo que nos rodea, en definitiva, en nuestra creatividad. “Vivir creativamente nos vincula con el proceso de la evolución” (Marina Torres 1993, pág.85).

En cuanto al desarrollo de la creatividad en la educación superior Álvarez, Muela y Larrea (2021) la relacionan con la mejora de las competencias profesionales y el desarrollo personal de los estudiantes, esta genera, el compromiso creando lazos de confianza en el sujeto y oportunidades de participar en el aprendizaje colaborativo, interacciones significativas con el profesorado, aprendizaje reflexivo e integrador y prácticas de alto impacto. Por otro lado mencionan que, el aprendizaje de orden superior y el aprendizaje reflexivo e integrador ayudan al desarrollo de las habilidades intelectuales y académicos de los estudiantes.

La creatividad a más de ser una característica inherente a nuestra especie, es considerada también, como un derecho que todas las personas tienen para el mejoramiento de su calidad de vida. Este derecho debe ser puesto en práctica en todas las actividades que realicemos, pero principalmente durante la etapa de formación de los sistemas educativos.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador en su artículo 2, propone como principio general la investigación y el desarrollo del conocimiento, otorgándole a la educación una estrecha relación con la creatividad. En este artículo se lee lo siguiente:

Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica (Cevallos Salazar et al. 2020).

De la misma manera, en el Plan Nacional del Buen Vivir 2017-2021 se reconoce la importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje como eje fundamental para la Revolución Cultural, cuyo objetivo es el de mejorar la calidad del sistema educativo en general mediante el desarrollo del talento humano.

La planificación sostenida de la formación del talento humano, atada al incremento de la calidad educativa en todos los niveles y modalidades, genera a largo plazo mayores capacidades en la población y mayores oportunidades laborales vinculadas a la transformación social del país.

De igual forma, la mejora sostenida de la calidad del sistema educativo generará no solo talento humano, sino seres humanos holísticos para quienes el conocimiento sea principalmente un mecanismo de emancipación y creatividad. [...] Para poder asegurar de manera sostenible el ejercicio de derechos y libertades y la generación de capacidades de la población, es indispensable contar con una base material adecuada que no solo sea el sustento económico, productivo y financiero para el Buen Vivir, sino que también permita el florecimiento de los seres humanos, individual y colectivamente para que se convierta en fuente de creatividad, iniciativa y realización personal y grupal (PEI 2020,pp.35-39).

Finalmente, para reforzar este argumento, encontramos en el documento de la Declaración Mundial sobre Educación Superior en el siglo XXI de la UNESCO en su artículo 9 titulado *Aproximaciones educativas innovadoras: pensamiento crítico y creatividad*, se propone la necesidad de una transformación curricular en los sistemas educativos mediante:

Nuevas aproximaciones didácticas y pedagógicas [...] con el fin de facilitar la adquisición de conocimientos prácticos, competencias y habilidades para la

comunicación, análisis creativo y crítico, [...] donde la creatividad también envuelva la combinación entre el saber tradicional [...] y el conocimiento aplicado de la ciencia avanzada y la tecnología” (UNESCO, 2020a).

Esto demuestra que a nivel nacional e internacional, el tema de la creatividad como política educativa es impostergable, poniendo como prioridad el estímulo de la creatividad en todos sus aspectos por medio de nuevas y originales metodologías de la enseñanza-aprendizaje, pero sobre todo a través de los programas educativos y del micro currículo de cada una de las materias dictadas en los diversos campos del conocimiento (UNESCO 2020, p.13-18).

Los programas educativos, fomentan en los estudiantes la generación de ideas, que se basen en la resolución de problemas conectados a las necesidades reales del contexto en el que se inserten. Los modelos de enseñanza y aprendizaje, debe fundamentar al educando la curiosidad y la pregunta, en definitiva, debe apostar a la creatividad. El docente debe ser un facilitador de métodos para una nueva estructura de pensamiento individual (Wechsler et al. 2018). No hay duda de que la crisis de la creatividad de la que hablan Leeuwen y Janssen (2019) es evidente en muchos lugares, en que las diferencias sociales y económicas son tan marcadas, reflejándose directamente en el nivel educativo de la gente, se centra en una visión errada de que la creatividad en la educación, solo se la desarrolla o fomenta en actividades extracurriculares o de segundo orden, como el arte, la música, el dibujo, la escultura, el modelado, etc. En los programas educativos existen muchas cosas que estudiar y aprender, y no se da tiempo ni espacio a enseñar la importancia de la creatividad.

En su obra titulada *El libro de los mapas mentales*, Tony Buzan dedica algunas reflexiones sobre las increíbles y complejas capacidades que posee la mente humana. Entre las principales cualidades destaca el poder infinito de asociación de ideas y su limitado almacenamiento, así como su capacidad de generar ideas y asociaciones nuevas. Sin embargo, detecta un serio problema, que es haber permitido que nuestra inteligencia se exteriorice y se exprese por medio de un canal: el lenguaje. Increíblemente limitado y restrictivo (Buzan y Buzan 1994, pág. 109).

La creatividad es esencial para el entendimiento de quienes somos, es por esta razón que, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el docente debe saber cómo fomentar en sus estudiantes el potencial creativo y por el contrario, evitar que dicho potencial se inhiba y se obstaculice. En el sistema educativo, el aula se convierte en el lugar donde la creatividad puede expandirse o desaparecer; las aulas pueden llegar a convertirse en obstáculos creativos, muchas veces son espacios subutilizados y no están en armonía con las actividades que se realiza, esto es perjudicial para el alcance de los objetivos. Actualmente con la situación del COVID-19 la educación se ve forzada a realizarse de forma virtual, por lo que el uso de TICs es un complemento para el desarrollo de conocimientos de los educandos, a la vez, permite la indagación, curiosidad por parte del estudiante al uso de herramientas para elaborar sus trabajos, lo cual, ayuda al desarrollo de las habilidades cognitivas, holísticas, creativas en cada paso a realizar sus tareas.

1.2. Las TICs en la Educación

En los años 90 se dio una curva ascendente en cuanto al uso de internet y al uso de nuevas herramientas digitales, comenzando por Europa y expandiéndose al resto del mundo; conformando lo que ahora se conoce como la *Sociedad red*, este término marca nuevas formas de crear conocimiento, se usan recursos mediáticos como imágenes textuales, videos, y audios con el fin que el aprendizaje se dinamice (Escontrela Mao y Stojanovic Casas, 2017). Las TICs están constantemente transformando vidas, cambiando las formas de acceso al conocimiento y de aprendizaje, los modos de comunicación y la manera de relacionarnos con la productividad y la competitividad están relacionados cada vez más con la capacidad de generar y aplicar información basada en el conocimiento.

El aprendizaje y las estrategias de enseñanza han experimentado cambios sustanciales, mientras que, el papel de la enseñanza tradicional era proporcionar información, la función del alumno se restringía a asimilar mediante la práctica y la repetición, fuera de su contexto real de utilización, como lo menciona Orozco Alvarado (2016), el aprendizaje no puede ser transmitido sino que debe ser

construido por el propio individuo (constructivismo), por ello, los sistemas innovadores de enseñanza enfatizan el aprendizaje basado en la actividad significativa, entre los sistemas se encuentran: la enseñanza basada en el aprendizaje de oficios y el aprendizaje basado en problemas.

Por otro lado, Peña et al. (2019) mencionan que, las teorías del aprendizaje destacan la naturaleza activa del mismo, subrayan como cualidades centrales la abstracción y la transferencia, que sólo son posibles cuando el alumno aplica sus conocimientos a una actividad plena de sentido y en contextos variados que permitan la generación; las exigencias actuales se están planteando en nuestras sociedades requieren que los estudiantes sean capaces de aprender en forma independiente, autónoma resolviendo tareas y problemas.

Actualmente el mundo en general se encuentra inmerso en una nueva forma de vida basada en la tecnología, donde varias de las actividades o funciones humanas han sucumbido a su dependencia, como en el caso de la creatividad, y cada vez con mayor fuerza en el campo educativo, a tal punto que han terminado desarrollando una nueva modalidad de enseñanza-aprendizaje; también, el impacto creciente de las TICs permite liberar a los docentes de tiempo que pueden dedicar a otras actividades donde su intervención directa es indispensable; además, los cambios sustanciales existentes transforman las instituciones educativas (Mendoza Castillo, 2020). Así mismo, la tecnología permite el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información, el uso constante dentro del aula por parte del educador como el alumno incentiva a la creación de nuevos productos mejorando las áreas de conocimiento.

Tal aseveración es compartida por Correa (2019) en su investigación, donde destaca el uso de técnicas de datos estadísticos en el rendimiento y aprendizaje por parte de los estudiantes, además, proponen objetivos, metodologías y temáticas de estudio para describir una organización escolar presentando las nuevas tecnologías en el aprendizaje formal y no formal; el rápido desarrollo e influencia de las TICs dentro de la comunidad educativa destaca tres perspectivas distintas hacia el aprendizaje electrónico: primero, se preocupa exclusivamente de los

aspectos técnicos; segundo, ve los medios tecnológicos predominantemente como un medio de distribuir el contenido convencional; y tercero, adopta una postura radical y considera los avances tecnológicos.

Navarro y Domínguez Gómez (2015) consideran que la educación debe presentar principales características que permitan la selección como medio de instrucción para el desarrollo educativo; además, hacen referencia las ventajas y limitaciones con el fin de responder a la formación del individuo con competencia necesaria para la vida, para el trabajo, y el mundo; basado en habilidades comunicativas, incrementando la participación activa, crítica y reflexiva del sujeto.

Por otra parte, la incorporación de las TICs al currículo de la carrera docente, como contenido, eje transversal desde el inicio de la misma, puede ser como: curso propedéutico; asignatura particular, como eje transversal que impregne todo el currículo, para obtener una visión integradora de las políticas educativas, la organización de la institución, recursos materiales y actores involucrados que se inscriban en el desarrollo de un proyecto educativo claramente definido y compartido (Alhonkoski et al. 2021, pág. 156).

Para estos autores Molinero Bárcenas y Chávez Morales (2019) en los últimos años, el desarrollo de esta modalidad educativa a *distancia tecnológica* pone en duda la diferenciación que ha habido tradicionalmente entre educación presencial y educación a distancia, también, destaca el Microsoft Word como procesador de textos y Microsoft PowerPoint poniéndolos como los más utilizados por los estudiantes e influyen en el proceso educativo; para contrarrestar la idea Vallejo López, Daher Nader y Rincón Rios (2020) menciona que, los estudiantes utilizan cada vez más herramientas tecnológicas en la escuela y en su vida común haciendo uso diversas aplicaciones existentes para presentaciones en el ámbito educativo, por lo que, es relevante para los docentes ,estos, pueden generar y aplicar estrategias diversas en el salón de clases para mejorar el desempeño académico.

En este escenario formativo combinado, se debe tomar en cuenta aspectos relevantes, como son el manejo tecnológico del aula virtual, las competencias del

profesorado y el alumnado, la dirección del espacio y el tiempo educativo, el diseño de los contenidos y el tipo de actividades formativas. En contraste con lo anterior Plascencia and Beltrán (2016) señalan diversas variables entre ellas: la educación de especialización, infraestructura y la preparación tecnológica y las TICs como benéficas en materia educativa, brindando la posibilidad de extender el ámbito de estudio más allá de los límites físicos de la educación presencial y tradicional.

En cuanto al uso de la tecnología Córdova Torresano (2016) destaca la importancia de la implantación de recursos virtuales, entre ellos el Blog como la herramienta tecnológica y recurso de aprendizaje más utilizado por los estudiantes; este permite la incorporación de audios, videos, enlaces y demás relacionadas a la temática respectiva permitiendo que los educandos mejoren su rendimiento, orientación a quienes deseen incursionar, integrar y aplicar las herramientas tecnológicas con el entorno dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabe resaltar que el blog de aula, materia o asignatura sirve de apoyo a la asignatura complementando la información que da el profesorado en la misma, envía tareas para realizar después de la actividad formativa. En el terreno virtual Taranenko (2014) propone a la tecnología educativa como un factor innovador y herramientas pedagógicas para que los docentes consigan alcanzar el fin del proceso enseñanza aprendizaje, encaminando a los estudiantes en el uso responsable de las TICs, esto a través de la capacitación docente y su aplicación en las diversas áreas temáticas con las que trabajan para tratar de reducir la brecha digital entre los docentes migrantes digitales y docentes nativos digitales.

En cuanto a la crisis por métodos de enseñanza de los educandos Orozco Alvarado (2016) menciona que, los docentes se ven forzados y saturados de información, reduciendo la transformación de conocimientos, por lo que sugiere plantear nuevas estrategias didácticas virtuales que permitan el aprendizaje significativo, para que el docente pueda innovar, crear e implementar sus propios métodos, técnicas de enseñanza haciendo uso de la tecnología.

Estos estudios siguen métodos similares, aunque difieren en sus objetivos con la implementación, innovación y el desarrollo de la creatividad dentro de la enseñanza

aprendizaje. En consecuencia los resultados de las investigaciones que se realizan se enfocan en el desarrollo educativo permanente haciendo uso adecuado de las TICs.

Por otro lado, en el año 2020, la educación sufre un cambio acelerado, se ve afectada a nivel mundial por el coronavirus (COVID-19), sin duda alguna ha provocado una crisis en todos los ámbitos: social, económico, político y sobre todo en la educación en todos sus niveles. Con respecto al año 2020-2021, Vargas et al. (2020) mencionan que, se generó un cierre masivo de actividades presenciales de instituciones educativas en más de 190 países, para reducir los riesgos de contagio y muertes a causa de las enfermedades provocadas por el coronavirus. En esta situación los agentes educativos se han visto forzados a aplicar estrategias que les permita continuar con los eventos de enseñanza-aprendizaje de forma apartada; sin embargo, dichas estrategias son diferentes a un proyecto de educación a distancia formal.

La educación presencial y educación a distancia no son lo mismo, esta es cuestión de cómo se distribuye el evento educativo en cada una; los elementos propios de la educación a distancia que la hacen diferente de la educación presencial e impacta en el actuar docente, es aprendizaje del alumno y la consecución de los objetivos programáticos e institucionales (Vargas et al. 2020). Por el contrario, el uso de la tecnología como un mediador de la educación a distancia, empuja a la sociedad hacia un cambio de modelo en la vida cotidiana.

Para Mendoza Castillo (2020) la educación no queda fuera de los escenarios en las que dichas tecnologías tienen efecto, el aula virtual es una comunidad en la que alumnos con convergencias y divergencias conviven día a día y participan de un mismo evento educativo, como lo señala Gavilanes Sagñay et al. (2019) en las transformaciones tecnológicas no son solo cuestiones técnicas; es decir, los mecanismos y sistemas técnicos rebasan el carácter puramente instrumental, éstos surgen en un sistema de relaciones, costumbres y conocimientos, se articulan en redes complejas que van conformando diferentes ambientes, mientras que las

fuerzas y los proyectos históricos dominantes de la modernidad han apostado por la extensión, la generalización y la intensificación del modo de vida tecnológico.

Es por esto que, si se quiere ver la tecnología como parte de una solución, como elemento con la potencia de estimular y transformar el acto educativo, es indispensable acortar la brecha digital y tener un enfoque que resalta la experiencia del aprendizaje, así como la consolidación de la confianza de los docentes, dando importancia a la identificación de los problemas y sus soluciones (Ehtiyar and Baser 2019, pág. 99).

En la conocida sociedad red en la que los estudiantes, tienen a su disposición “entornos y herramientas con las que pueden expresar y explorar sus identidades: desde redes sociales hasta plataformas de mensajería instantáneas, sitios para compartir videos, blogs, video-blogs y mundos virtuales”(López Nieto, Arenas Cedillo y González Pedraza 2018). Para aprovechar estas herramientas, se puede pensar en clases en las que el alumno *haga para aprender*, es por ello que los alumnos necesitan direccionarse en el manejo de herramientas tecnológicas con fines educativos, el contexto cambia, y la comunicación o entretenimiento ya no permanece al fin principal del usuario, sino que pasa a ser parte del aprendizaje de cierto contenido y desarrollo de ciertas habilidades aunque, claro, éstas no deben desenlazar por completo la vida cotidiana (Molinero y Chávez 2019).

A diferencia de la educación presencial, la educación a distancia como escenario educativo debe reconocer las características de cada nación y de la región en cuestión, y también, las características del contexto familiar y comunitario, para no ampliar una brecha de acceso y una brecha de apropiación a los recursos, donde el aprendizaje se ve en segundo plano obteniendo resultados que muestren logros en hacer y no logros en aprender (Mendoza Castillo 2020, pág.25).

Dicho lo anterior, el aprendizaje ocurre a lo largo de la vida, se orienta a la adquisición y dominio de habilidades y competencias genéricas y transversales que permiten aprender a aprender y que las TIC generan múltiples lenguajes; estos aspectos suceden a la luz de tendencias como las trayectorias individuales, la

personalización y la ubicuidad del aprendizaje, por lo que las instituciones de educación formal deben enfrentar grandes retos y para cumplirlos deben responder el para qué de la educación escolar (Cevallos Salazar et al. 2020).

Las realidades evolucionan a tal escala originando que el conocimiento adquiera múltiples connotaciones lo que deriva en sugestivas perspectivas sobre ella. La evaluación de los aprendizajes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, recoge y analiza información relevante, respecto del proceso de aprendizaje de los estudiantes, para que estos reflexionen, emitan juicios de valor y tomen decisiones pertinentes y oportunas para mejorar el proceso (Molinero Bárcenas y Chávez Morales 2019b). Estas evaluaciones se valoran en función de las herramientas empleadas y sus criterios:

- Evaluación Holística
- Evaluación Continua
- Evaluación Informal
- Evaluación cualitativa
- Evaluación cuantitativa

Es por eso que Fernández Souto y Balonas (2021) expresan que la evaluación educativa constituye un medio moderador de la enseñanza, mediante ella se puede catalizar acuerdos didácticos que faciliten la mediación y adquisición de conocimientos así también, es muy importante realizar ajustes a las exigencias, capacidades e intereses del estudiantado a través de reorientaciones que permitan instaurar preceptos válidos y aplicables a futuras evaluaciones contextualizadas y enriquecedoras, para que sean convergentes con el verdadero cumplimiento de función formadora como es consolidar aprendizajes.

1.3. Herramientas Tecnológicas

En el marco de las TICs están surgiendo nuevas formas de planificar y desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje, de manera que se promueva la participación sincrónica y asincrónica entre los sujetos que no se encuentran físicamente en el mismo lugar, por lo que el docente debe cumplir un rol fundamental

a la hora de transmitir el conocimiento, por lo tanto, debe utilizar materiales didácticos y estrategias para su proceso (Zamai et al. 2016). En este contexto, es bastante común que los estudiantes utilicen varias herramientas tecnológicas al momento de realizar sus tareas académicas. Sin duda dichos recursos han facilitado que el trabajo mejore, como lo mencionan (Giraldo Ospina, Gómez Gómez, and Giraldo Ospina 2021) las herramientas tecnológicas son programas o aplicaciones que nos permiten tener acceso a la información, y están a disposición de las personas, en la mayoría de los casos, de manera gratuita.

El uso y aplicación que se le da a estas herramientas, va a depender de las necesidades y características de cada usuario, por lo que se procede a realizar cuadros comparativos destacando los 3 grupos de herramientas aplicadas a la educación:

A) Herramientas de acceso de Información

Tabla 1. Herramientas Tecnológicas de acceso a la información.

| Nombre de la Herramienta | Definición | Licencia | Características |
|--------------------------|--|----------|--|
| Blog Wix | Es una página web en la que se publican regularmente artículos cortos con contenido actualizado y novedoso sobre temas específicos o libres. | Libre | <ul style="list-style-type: none"> -Contenido de valor - Optimización mobile - Botones de compartir en redes sociales. - Landing Page - Contenido visual. -Posee Páginas institucionales. - Red coherente de links internos. |
| Blog Wiki | Es un sitio diseñado para que grupos de usuarios puedan crear páginas sencillas y vincularlas entre sí para capturar y compartir ideas rápidamente | Libre | <ul style="list-style-type: none"> -Contenido de valor. - Optimización mobile. - Botones de compartir en redes sociales. - Landing Page. - Contenido visual. -Posee Páginas institucionales. - Red coherente de links internos. |
| iTunes U | Es un reproductor de medios y tienda de contenidos multimedia desarrollado por Apple con el fin de reproducir, organizar y sincronizar iPods, | Libre | Proporciona a los profesores todo lo que necesitan para poder impartir la clase con un iPad: creación de lecciones a partir de apps y del material de cada profesor, recopilación y |

| | | | |
|----------|--|-----------|---|
| | iPhones, iPads y comprar contenido multimedia | | calificación de las tareas, inicio de debates en clase o conversaciones con los estudiantes para responder a sus preguntas y enviarles comentarios. |
| Podcasts | Son una serie de episodios grabados en audio y transmitidos online. | Libre | -Información grabada en diferentes formatos. -Permite grabaciones individuales. |
| YouTube | Es un sitio web de origen estadounidense dedicado a compartir videos. Presenta una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales, así como contenidos amateur como videoblogs y YouTube Gaming. | Libre | -Se puede personalizar el canal escogiendo una cabecera para ello, incluir redes sociales en ella y también crear listas de reproducción. -Si se quiere monetizar el canal, se puede incluir publicidad en los vídeos. -Permite subir un contenido de 15 minutos. -Se pueden compartir los vídeos accesibles para todo el público o tener la opción de hacerlo de forma privada. |
| Vimeo | Es una red social de Internet basada en videos. | USD 7 C/M | -Sube y aloja videos. -Colabora y comparte. -Ancho de Banda Ilimitado.. -Reproductor Personalizado. -Controles de Privacidad. -Herramientas de Revisión. -Videos sin Publicidad |
| MERLOT | Es una comunidad en línea libre y abierta de recursos para profesores, personal y estudiantes de educación superior de todo el mundo para compartir sus materiales de aprendizaje y pedagogía. MERLOT es una colección de materiales de aprendizaje en línea, avanzada y centrada en el usuario. | Libre | Contiene bases de datos relativas a enseñanza digital y que dispone de una enorme cantidad de material pedagógico de disciplinas concretas en diferentes formatos (vídeos, podcasts, fotos, etc.), además de comentarios relacionados, así como colecciones personales, cuyo objetivo es mejorar la experiencia docente utilizando materiales de aprendizaje. |

Fuente: Tomado de Yulay (2017).

Autor: elaboración propia.

B) Herramientas de creación y edición de información

Tabla 2. Herramientas tecnológicas de creación y edición de información.

| Nombre de la Herramienta | Definición | Licencia | Características |
|--------------------------|---|----------|--|
| OpenOffice | Es una suite de oficina de código abierto líder para el procesamiento de palabras, hojas de cálculo, presentaciones, gráficos, bases de datos y más | Libre | -Herramienta para crear presentaciones multimedia. -Dibujo o Draw: aplicación para realizar diagramas, dibujos y gráficos. |
| GDocs | Es un procesador de texto en línea incluido como parte del paquete gratuito de editores de documentos de Google basado en la web que ofrece Google, que también incluye Hojas de cálculo de Google, Presentaciones de Google, Dibujos de Google, Formularios de Google, Sitios de Google y Google Keep. | Libre | -Permite crear nuevos documentos, editar los que ya teníamos o compartirlos en la red. |
| Zoho | Es el nombre de un conjunto de aplicaciones web desarrolladas por la empresa de la India Zoho Corporation antes AdventNet. | Libre | Gestiona, conecta y automatiza los procesos empresariales de toda su organización. Experimente el sistema operativo para las empresas. |
| CmapTools | Es un programa de ordenador, multiplataforma, que facilita la creación y gestión de mapas de conceptos. Ha sido desarrollado | Libre | -Programa gratuito para los centros educativos. - Elaborar la información a partir de conceptos y relaciones. |

| | | | |
|----------|---|--------|---|
| | por el Institute for Human & Machine Cognition. | | - Enlazar e indexar a cada uno de los conceptos o nodos del mapa prácticamente todo tipo de archivos (imágenes, video texto, sonido, páginas Web documentos, presentaciones, animaciones flash, etc.) |
| Creately | Es un espacio de trabajo visual para la colaboración en equipo. Use diagramas, dibujos, imágenes y texto en un lienzo infinito para colaborar en línea en tiempo real | USD 24 | -Úselo como una pizarra colaborativa para equipos que trabajan de forma remota o en la misma ubicación. |
| GoConqr | Es una aplicación diseñada para mejorar la manera en la que se estudia. | Libre | -Permite tomar notas, realizar mapas mentales, crear presentaciones de apuntes o hacer exámenes de auto-evaluación, entre otras opciones. |
| Canva | Es un software y sitio web de herramientas de diseño gráfico simplificado, fundado en 2012. Utiliza un formato de arrastrar y soltar y proporciona acceso a más de 60 millones de fotografías y 5 millones de vectores, gráficos y fuentes. | Libre | -El diseño de imágenes, poster, infografías, curriculums, flyers, tarjetas y muchos más. - Es un programa fácil y sencillo de utilizar. |
| Genially | Es un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas. Es una herramienta muy parecida a Prezi, pero con prestaciones más avanzadas. | Libre | -Realizar diseños para impresión y para web. Permite descargar las presentaciones en PDF o HTML5 y decidir si las presentaciones son públicas o privadas. |
| Prezi | Es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube. | Libre | Organiza la información en forma de un esquema y exponerlo con libertad sin la secuencia de diapositivas. |
| PowToon | Es una empresa británica que vende software de animación basado en la nube para crear presentaciones animadas y videos explicativos animados. | Libre | -Permite crear presentaciones y videos animados. -Favorece la edición de videos. |

Permite didactizar un concepto, una idea o una situación.
 -Requiere conexión a internet.
 -Puedes hacer una presentación en el menor tiempo posible.
 -Favorece la exportación a Youtube.

Fuente: Tomado de Yulay (2017).

Autor: elaboración propia.

C) Herramientas Tecnológicas de relación con otros

Tabla 3. Herramientas de red social o las que emerge una red social.

| Nombre de la Herramienta | Definición | Licencia | Características |
|--------------------------|--|----------|---|
| Facebook | Es la principal red social que existe en el mundo. Una red de vínculos virtuales, cuyo principal objetivo es dar un soporte para producir y compartir contenidos. | Libre | -La facilidad de compartir contenido, ya sea este links, fotos o videos. -La posibilidad casi sin límites de subir las fotos. -La interface sencilla, aun para el usuario no experimentado en la navegación web. |
| Instagram | Red social basada en imágenes que los usuarios comparten con el resto de la comunidad, además es una interfaz centrada en subir videos e imágenes, contando con una plataforma sumamente confortable y simple. | Libre | -Permite a sus usuarios subir imágenes y videos con múltiples efectos fotográficos como filtros, marcos, colores retro, etc., para posteriormente compartir esas imágenes en la misma plataforma o en otras redes sociales. |
| Twitter | Es el nombre de una red de microblogging que permite escribir y leer mensajes en Internet que no superen los 140 caracteres, también puede ser visto de forma inmediata en el perfil del usuario. | Libre | La red permite enviar mensajes de texto plano de corta longitud, con un máximo de 280 caracteres (originalmente 140), llamados tuits o tweets (aunque esta última acepción no está recogida en la RAE) que se |

muestran en la página principal del usuario.

| | | | |
|--------------------|---|-------|---|
| WhatsApp Messenger | Es una aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes, en la que se envían y reciben mensajes mediante Internet, así como imágenes, vídeos, audios, grabaciones de audio. | Libre | Permite enviar mensajes de texto y multimedia entre sus usuarios. Su funcionamiento es similar a los programas de mensajería instantánea para ordenador más comunes, aunque enfocado y adaptado al móvil. |
|--------------------|---|-------|---|

Fuente: Tomado de Yulay (2017).

Autor: elaboración propia.

Concluida la revisión de las características de cada una de las herramientas tecnológicas que se podrían utilizar para el desarrollo de la aplicación, se toma en consideración varios aspectos; para la creación y edición de videos a la herramienta PowToon, la misma que es definida como una plataforma online para las creaciones de animaciones y todo tipo de representación en video. González et al. (2020) menciona que, el programa tiene una interfaz en inglés fácil e intuitiva, además cuenta con las herramientas como insertar imágenes, objetos, texto, música e incluso grabar las voces para comenzar a crear presentaciones y videos animados explicativos como resultados profesionales.

El proceso de creación es muy sencillo y el resultado se convierte en videos capaces de cautivar a la audiencia (Bereczki Y Kárpáti, 2021,p.12); PowToon ayuda a captar la atención e imaginación del público de una forma más efectiva que las presentaciones tradicionales, también, crea videos y presentaciones animadas e interpreta lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose en una especie de caricatura, de una persona hablando mostrando cuadros de dialogo que el usuario haya escrito y usado constantemente en el ámbito escolar, también por cibernautas que con videos caricaturizados, comunican una idea a un público elegido. Para González et al. (2020) las ventajas de utilizar PowToon son las siguientes:

Tabla 4. Ventajas de PowToon

| PowToon | Ventajas |
|----------------|---|
| | -Es un servicio de presentación sencillo, completo y eficiente, además de tener una versión libre de uso. |
| | -Se puede crear presentaciones, videos promocionales o trabajar con plantillas en blanco. |
| | -Proporciona gran variedad de lienzos, personajes y temas. |
| | -PowToon guía durante todo el proceso. |
| | -Se puede añadir a la presentación música o voz. |
| | -Se puede compartir la creación por las redes sociales. |
| | -Aporta diversión y dinamismo al proceso de enseñanza- aprendizaje. |
| | -Muestra una nueva manera de comunicar ideas y conocimientos. |
| | -Se puede exponer en cualquier tipo de medio, puede ser escolar, laboral, entre otros. |
| | -Utiliza tecnologías de Adobe Flex para generar un archivo de XML favoreciendo la exportación a YouTube. |

Fuente: Tomado de Arredondo Castillo y Cabrerizo Diago (2012).

Autor: elaboración propia.

Teniendo en cuenta las anteriores características Pienimäki, Kinnula, y Iivari (2021) proponen la herramienta PowToon como una estrategia didáctica posibilitando el acercamiento de los docentes a encontrarse con una visión pedagógica en razón de propiciar el aprendizaje creativo, proceso generador de la reflexión, análisis, comprensión, creación de nuevas ideas en razón de brindar respuestas a las diversas inquietudes sociales proyectadas desde el mundo global. Por lo tanto, se toma para el proyecto de investigación PowToon, el mismo que permite el cumplimiento del objetivo general, determinar la incidencia de la creatividad de los estudiantes y el uso de TICs en la asignatura Protocolo y Eventos.

Al momento de implementar una herramienta tecnológica para el desarrollo de la creatividad en los educandos se define a PowToon como la más apropiada, poniendo en consideración que esta aplicación denominada como video ilustrativo

está basado en varias librerías de la plataforma de desarrollo de software libre (KDE), incluido en la Suite Calligra, PowToon es una herramienta que tiene una licencia sistema operativo de software libre (GNU/GPL).

Para la evaluación de la intervención por medio de la herramienta PowToon, se debe tener en claro los conceptos básicos, el porqué de su importancia de evaluación y sus indicadores que hacen a la calificación asignada equilibrada.

1.4. Técnicas e instrumentos de Evaluación

No es lo mismo *evaluación* que *calificación*, es por eso que se debe matizar las diferencias entre la una y la otra; es así que se procede a realizar la siguiente tabla diferenciadora según lo mencionado por los siguientes autores Arredondo Castillo y Cabrerizo Diago (2012):

Tabla 5. Diferenciación entre evaluación y calificación

| Evaluación | Calificación |
|--|--|
| -Es una característica inherente a toda actividad humana, intencional, y que requiere de objetividad y de sistematización. | -Expresión sobre una valoración de la conducta o del rendimiento de los alumnos (Calificación escolar). |
| -Evaluar implica medir todos los datos informativos cuantitativos que sean necesarios de la forma más objetiva posible. | -Es más restrictivo y reduccionista. |
| -Evaluar implica tomar decisiones. | -Se expresa mediante una tipificación numérica o nominal para expresar la valoración de los aprendizajes logrados por el alumnado. |
| -Es un juicio cuya finalidad es establecer, tomando en consideración un conjunto de criterios o normas, el valor, la importancia o el significado de algo. | -Se expresa de forma cualitativa o cuantitativa. |
| -Es un proceso continuo y personalizado dentro del sistema de enseñanza-aprendizaje. | -Puntuar las cualidades o capacidades de un objeto o individuo, realizar un juicio de valor o establecer el nivel de suficiencia de los saberes que los alumnos evidencian al realizar exámenes o determinados ejercicios. |
| -Es conocer la evolución de cada estudiante para, si es necesario, adoptar medidas de refuerzo o de compensación para garantizar que se alcanzan los objetivos educativos definidos para su nivel. | -Es el resultado de una evaluación. |

Fuente: Tomado de Arredondo Castillo y Cabrerizo Diago (2012).

Autor: elaboración propia.

Una vez realizado el análisis se describe a la evaluación como un proceso basado en recoger información, sea por medios de instrumentos escritos o no escritos y a la calificación como el grado de suficiencia o la insuficiencia de los conocimientos demostrados por un alumno en un examen o ejercicio; para contrarrestar con lo anterior Zacarías (2018) menciona que, la evaluación es un campo bien extenso y que tiene que ver con actividades de calificar, medir, corregir, clasificar, certificar, examinar, pasar test, etc., además, se diferencia por los recursos que utiliza, los usos y fines a los que sirven.

Hay dos cuestiones que generan nuestro interés por la temática de la evaluación formativa y compartida en la educación: la primera evaluación compartida, todas las universidades están inmersas en el proceso de renovación; estos cambios afectan al alumnado y el profesorado. El profesorado se encuentra con una serie de desafíos a los que ha de enfrentarse, uno de ellos es modificar los criterios y estrategias de evaluación, especialmente adaptarse a los nuevos sistemas de evaluación por competencias en la educación superior; la segunda es la evaluación formativa donde destacan: la evaluación por número de componentes, trabajo en proyectos de investigación y desarrollo y volumen de publicaciones (Arribas, 2017, pp.45-51). Evaluar los aprendizajes, los resultados y el estado de la educación implica evaluar también las políticas educativas y, por tanto, a las autoridades.

La finalidad primordial de la evaluación está dirigida al mejoramiento del aprendizaje del estudiante y al énfasis de los procesos; Zacarias (2018) menciona los siguientes instrumentos de evaluación como los más relevantes:

Tabla 6. Instrumentos de Evaluación

| Nombre del instrumento | Definición |
|------------------------|---|
| De cotejo | Registra la ausencia o presencia de un determinado rango, conducta o secuencia de acciones. |

| | |
|-------------------------|--|
| De escala de estimación | El instrumento identifica la frecuencia o intensidad de la conducta a observar o los niveles de aceptación frente a algún indicador. |
| De observación | Representa una de las técnicas más valiosas para evaluar el desarrollo del aprendizaje. |
| Pruebas | Instrumentos de evaluación que permiten recolectar evidencias acerca del aprendizaje de los estudiantes, este se clasifican de acuerdo a su naturaleza en: escritas, orales, prácticas. |
| Portafolios | Instrumento que se utiliza para evidenciar las habilidades, esfuerzos, progresos y logros de los estudiantes, permite valorar el proceso de desarrollo de aprendizajes y habilidades complejas durante un episodio de enseñanza. |
| Proyectos | Instrumento que tiene como finalidad profundizar en algún conocimiento específico, darle solución a una problemática planteada o buscar nuevos saberes. |
| Mapas conceptuales | La evaluación a través de mapas conceptuales puede realizar según las siguientes variantes: temática, lista de conceptos. |

Fuente: Tomado de (Zacarias 2018).

Autor: Elaboración propia.

La evaluación se encuentra nutrida de distintas técnicas e instrumentos que proporcionan al docente herramientas útiles y validas esta, debe orientar, guiar y reforzar el aprendizaje como fin del proceso educativo que es formar integralmente al estudiante para alcanzar la satisfacción personal y profesional. El Instituto Nacional de Evaluación (INEVAL) promueve la cultura de la evaluación a través de procesos continuos que se enfocan en el aprendizaje de los estudiantes, el desempeño de docentes y directivos, y la gestión de establecimientos educativos, así mismo, sus pilares son técnicos y se asientan en los siguientes valores institucionales para el cumplimiento de su gestión: objetividad, tecnicidad, eficiencia, eficacia y efectividad en su operación, fomento de la cultura de evaluación, confiabilidad, profundo sentido de participación social (INEVAL, 2019).

En el ámbito universitario ecuatoriano, las instituciones encargadas de evaluar, acreditar y promover la calidad de la educación superior han sido de carácter público, además, asegurar la calidad de la educación superior, es asegurar que las Instituciones de Educación Superior (IES) y la Subsecretaría de Educación Superior (SES) en su conjunto, deben garantizar iguales oportunidades de acceso, permanencia y culminación a todos/as quienes opten por ella (CACES, 2020). La Ley Orgánica de Educación Superior (LOES), menciona que el desarrollo de una evaluación exclusivamente ligado a la acreditación direcciona para dirigir su atención a los parámetros de calidad, cada concepción de calidad implica una comparación entre la realidad como es observada y una realidad que se anhela construir; por lo que siempre constituye un ideal, donde confluyen una serie de visiones y aspiraciones que nos proponemos alcanzar y que definen el rumbo hacia el cual se dirigen todos los esfuerzos (LOES, 2018).

El art.93 de la LOES (2018) se refiere a tres funciones sustantivas, como docencia, investigación e innovación y vinculación con la sociedad. El art.117 de la misma ley, las define de manera escueta como *docencia, investigación y vinculación*. En cuanto a los procedimientos de evaluación del Consejo de Aseguramiento de Calidad de la Educación Superior (CEAACES) evidencia que existen dos elementos centrales tomando en cuenta los procesos de evaluación para que estos cumplan sus objetivos: indicadores que midan apropiadamente las realidades que se quieren observar y pares evaluadores con perfiles adecuados.

El primero, la forma en que se miden y valoran los indicadores de cada criterio y sub-criterio de los modelos de evaluación, estos merecen un análisis profundo para captar los parámetros de calidad de las funciones sustantivas de los Institutos de Educación Superior IES y se hallen bien articulados en el modelo; el segundo resalta su importancia en los procesos de evaluación con pares académicos con perfiles que contribuyan a la evaluación, eso implica que sean abiertos, receptivos, y que estén sintonizados con lo que se busca con cada uno de los procesos (LOES, 2018).

Por otra parte Arévalo Quijano, Castro Paniagua y Leguía Carrasco (2020) plantea que, el complemento de la evaluación es la rúbrica y a esta la define como una

herramienta para la evaluación y, en ocasiones, para la calificación que permite evaluar cada una de las competencias de forma detallada, este instrumento de evaluación está basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que se evalúa.

Para la elaboración y diseño de la rúbrica de evaluación se siguen diferentes fases; parte de la identificación de aquellas competencias que se esperan que el alumnado trabaje, éstas van asociadas a distintos elementos que integran la tarea sobre la que trabajarán, sobre estos elementos se determina los criterios de evaluación que conectaran con las competencias que deben adquirir los estudiantes para las actividades propuestas y por último, se toma una escala nominal, a la que se adjudican valores diferentes, que se utilizan para clasificar y medir los criterios (Zuluaga y Mosquera 2020). Todo esto permite definir y comprender los conceptos que van a ser evaluados.

Tomando en cuenta lo mencionado por los autores, se puede considerar que los instrumentos de evaluación más utilizados/ empleados en la carrera de Turismo y Hotelería son: pruebas, proyectos, resolución de problemas, portafolios, ensayos, mapas mentales, infografías, exposiciones, dramatizaciones, foros, glosario, cuadros comparativos y elaboración de videos; estos son muy importantes dentro del desarrollo de la asignatura de Protocolo y eventos conjuntamente con la ayuda de TICs, los educandos consiguen ser más proactivos, creativos, dinámicos al momento de adquirir nuevos conocimientos; para la valoración de los trabajos mencionados se diseña un modelo de rúbrica para cada una de las tareas, tomando en cuenta el tema tratado durante la clase, los contenidos, la creatividad e innovación del estudiante al momento del desarrollo de la actividad o tarea, etc.

Todos estos criterios evaluados brindan el conocimiento necesario al docente sobre el estudiante para que éste conozca y pueda reforzar diferentes temas y a la vez pueda continuar con las planificaciones de la clase.

Dentro de la asignatura de Protocolo y Eventos se ha tomado a la unidad 3 como estudio con el tema principal: “Estudiar y simular el arte de la mesa y el aporte a las

normas protocolarias diferenciando los eventos protocolarios de tipos sociales y oficiales”. Además, se estudia los siguientes sub-temas: Montaje y tipos de montajes, organización en la mesa, tipos de servicios y sistemas de servicios. Para la valoración del trabajo por parte del estudiante se califica el producto final “Video sobre un acto protocolario u evento utilizando la herramienta PowToon”.

Kweksilber (2020) define a la rúbrica como un conjunto de criterios y normas regidos por el docente, estos están relacionados con la evaluación de los aprendizajes; evalúan el desempeño o una tarea, también es utilizada para evaluaciones objetivas permitiendo estandarizar la evaluación de acuerdo a los criterios específicos haciendo la calificación más simple y transparente.

Así también, Según los autores Summo, Voisin y Téllez-Méndez (2016) existen dos tipos de rúbricas:

Tabla 7. Tipos de Rúbricas

| Nombre de la Rúbrica | Definición |
|----------------------|--|
| Las holísticas | Permiten que el profesor evalúe la totalidad del producto sin juzgar por separado las partes que lo componen. |
| Las analíticas | Buscan que el profesor evalúe componentes de manera separada cada uno de los componentes del trabajo académico del estudiante y finalmente sume o promedio las calificaciones para obtener un puntaje total. |

Fuente: Tomado de Summo, Voisin y Téllez-Méndez (2016).

Autor: Elaboración propia

Teniendo en cuenta la información anterior, la rúbrica de evaluación permite evaluar el aprendizaje del estudiante, estas pueden ser para evaluar cualquier tipo de trabajo académico independientemente de formación del área; es por eso que se toma a los siguientes indicadores para evaluar el producto final de la asignatura de Protocolo y Eventos.

Contenido: dentro de este indicador se valora el orden de los temas tratados, el estudiante debe indicar la definición de su evento, la importancia, la organización del mismo, entre otros.

Originalidad: se evalúa las ideas originales, la innovación por parte del estudiante, herramientas extras que utilice dentro de su video, el estudiante narra adecuadamente el tema planteado.

Uso del lenguaje: es claro y preciso con la información, en los textos añadidos no existe errores gramaticales.

Videografía- Interés: utiliza diferentes ángulos de cámara y/o tomas. Incluye efectos de sonido. Los efectos visuales y sonoros del vídeo son variados y correctos.

Videografía- Claridad: la calidad del vídeo y del enfoque es excelente en todas sus partes, así como el sonido.

Considerando los siguientes indicadores de evaluación del producto final se presenta la siguiente rubrica de evaluación, la cual es el instrumento para medir el nivel de conocimiento, aprendizaje del estudiante.

Tabla 8. Montaje y tipos de montajes, y Organización en la mesa

| RÚBRICA DE EVALUACIÓN | | | | |
|------------------------------|---|--|---|--|
| INDICADOR | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Contenido | Cubre los temas a profundidad con detalles y ejemplos. El conocimiento del tema es excelente. | Incluye conocimiento básico sobre el tema. El contenido parece ser bueno. | Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en los hechos. | El contenido es mínimo y tiene varios errores en los hechos. |
| Originalidad | El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas. | El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas y de perspicacia. | Usa ideas de otras personas (dándoles crédito), pero no hay casi evidencia de ideas originales. | Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito. |
| Uso del lenguaje | No hay errores gramaticales, de dicción u ortográficos. | Hay 2 errores gramaticales, de dicción u ortográfico. | Hay 5 errores gramaticales, de dicción u ortográficos. | Hay más de 5 errores gramaticales, de dicción u ortografía. |
| Videografía-Interés | Utiliza diferentes ángulos de cámara y/o tomas. Incluye efectos de sonido. Los efectos visuales y | Utiliza diferentes ángulos de cámara y/o tomas. Incluye efectos de sonido. Pero estos efectos | Hay poca variedad en la toma, ángulos y/o efectos de sonido. | El vídeo no presenta variedad de efectos. |

| | | | | |
|----------------------|--|--|---|--|
| | sonoros del vídeo son variados y correctos. | presentan al menos 2 fallos formales. | | |
| Videografía-Claridad | La calidad del vídeo y del enfoque es excelente en todas sus partes, así como el sonido. | La calidad del vídeo, del enfoque y del sonido es buena en la mayor parte del vídeo. | Presenta algunos fallos que perjudican la calidad: en el enfoque o en el sonido. Pero la calidad es suficiente. | El vídeo no presenta calidad suficiente. |

Fuente: Tomado de la Universidad Técnica de Ambato

Autor: Elaboración propia.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Metodología de la investigación

Tipo de Investigación y Enfoque de investigación

El presente trabajo está basado en un tipo de investigación cuasi experimental, donde presenta a dos grupos de trabajo el paralelo A y B de séptimo semestre, el grupo A el experimental y el grupo B el grupo de control con el fin de identificar la incidencia de las TICs en el desarrollo creativo de la asignatura Protocolo y Eventos por medio de la herramienta PowToon, con una modalidad de campo , se desarrolla dentro de la carrera de Turismo y Hotelería, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Hernández Sampieri (2014) menciona que, las investigaciones cuasi experimentales sus variables son manipuladas deliberadamente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes, además, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que estos dichos grupos ya están conformados antes del experimento son grupos intactos, la razón por la que surgen y la manera como se integraron es independiente o aparte del experimento (p.151). Así también, define a la investigación de modalidad de campo aquella que se aplica extrayendo datos e informaciones directamente de la realidad a través del uso de técnicas de recolección (como entrevistas o encuestas) con el fin de dar respuesta a alguna situación o problema planteado previamente por el investigador.

Posee un enfoque mixto, porque se lleva a cabo una observación y evaluación de las dos variables, estableciendo una hipótesis, suposiciones o ideas de la observación en base a los resultados obtenidos del pre-test y pos-test. Además, al enfoque mixto consiste en recopilar, analizar e integrar tanto investigaciones cuantitativas como cualitativas para una mejor comprensión del problema de investigación (Hernández Sampieri, 2014).

Al mismo tiempo se emplea dos estudios: estudio del diseño de corte longitudinal de panel- transversal, este definido por Hernández Sampieri (2014) como, un seguimiento a través del tiempo a la población o muestra, estos son medidos u observados en todos los

momentos para conocer los cambios grupales e individuales. Así mismo, la intervención se desarrolla en un periodo de tiempo de tres semanas establecidas ofreciendo una causa y efecto en los participante con la intervención, además permite ver lo que hacen y no hacen los participantes y así, poder proporcionar un control más alto sobre su naturaleza y la cantidad de los datos recopilados, lo que brinda como resultado un mejor conocimiento sobre la situación actual del estudiante para la toma decisiones correctas dentro de su educación.

Y un estudio documental-bibliográfico porque se realiza una revisión a partir de fuentes documentales, tales como libros, documentos de archivo, hemerografía, repositorios de tesis, revistas, entre otros, con el fin de corroborar a la investigación planteada relacionadas con las dos variables, con la variable independiente las TICs y la variable dependiente desarrollo creativo. Así también, la investigación tiene un alcance correlacional-causal porque determina la relación existente entre dos o más conceptos, categorías o variables en determinada muestra o contexto, para el proyecto de investigación las relaciones existentes que existen entre el paralelo A y B son los contenidos a tratar del Sílabo de Protocolo Y Eventos.

Así también, Hernández Sampieri (2014) define a las siguientes modelos de diseños de investigación como los siguientes:

Los diseños transeccionales correlacionales-causales: describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado, así mismo, recolecta datos y se describe su relación (pag. 157).

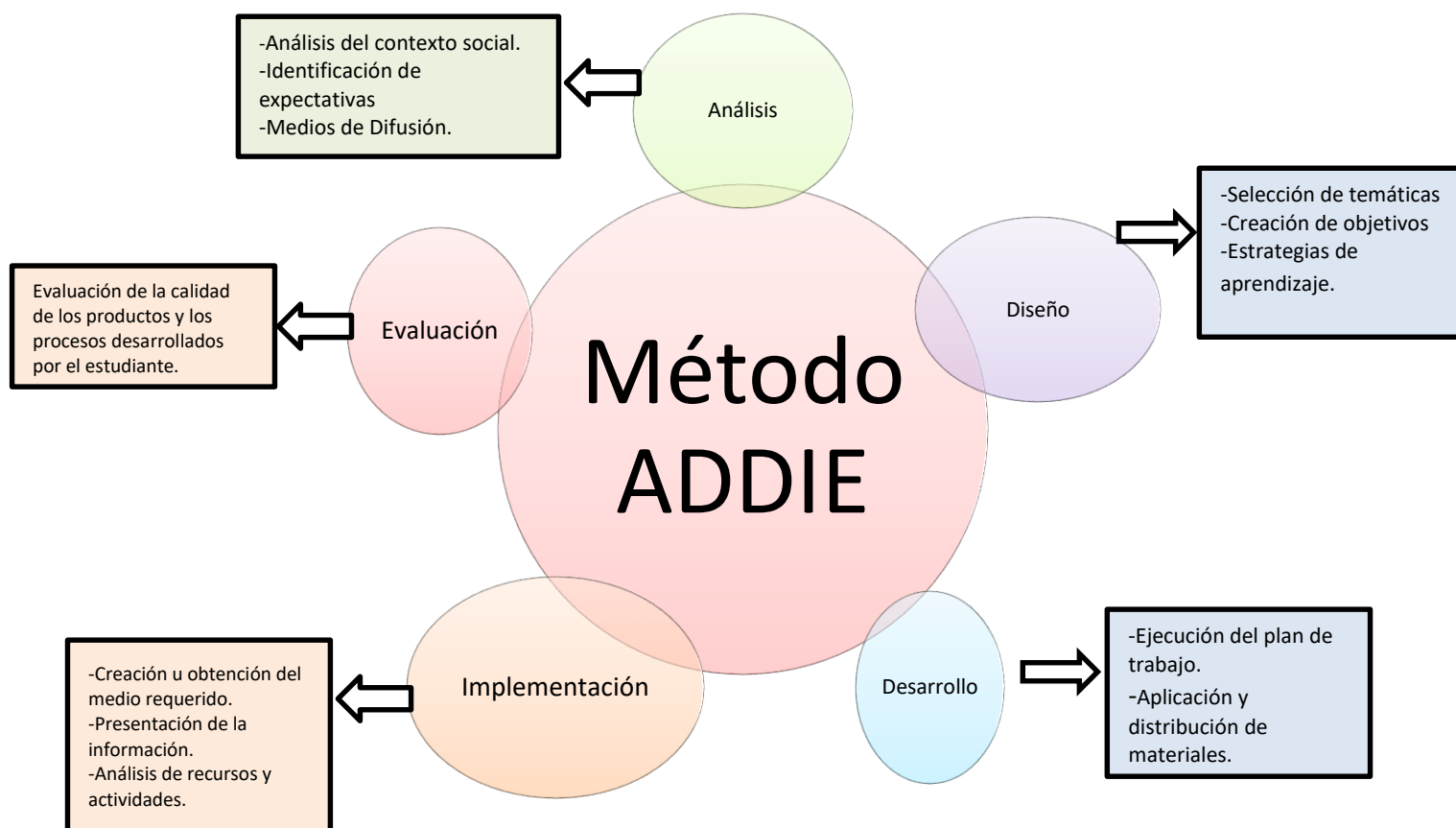
Los diseños longitudinales son estudios que recaban datos en diferentes puntos del tiempo, para realizar inferencias acerca de la evolución del problema de investigación, sus causas y efectos (pag. 159).

Para la elaboración de resultados se realiza un análisis de relación no paramétrica con la U de Mann-Whitney definida por Ramírez Ríos y Polack Peña (2020) como una prueba estadística que se usa para comprobar la heterogeneidad de dos muestras ordinales. Además, se realiza la prueba de Wilcoxon para pruebas relacionadas considerando que está es, es una prueba no paramétrica para comparar el rango medio de dos muestras

relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas (Ramírez Ríos y Polack Peña 2020).

Para la aplicación de la herramienta PowToon se aplica la metodología ADDIE, con un enfoque sistemático y centrado en el estudiante que sirve como guía de referencia para el desarrollo de productos educativos y recursos de aprendizaje, para facilitar la construcción de conocimientos y habilidades durante episodios de aprendizaje guiado, es decir, que todas las actividades que se planea a través de este método están enfocadas en guiar al estudiante en la construcción de conocimiento en un espacio de aprendizaje (Carrillo y Roa 2018,p.17); este modelo permite analizar, diseñar, desarrollar, implementar, y evaluar los productos de eventos diseñados por los estudiantes de acuerdo a los temas tratados dentro del sílabo de Protocolo y Eventos.

Ilustración 1: Fases modelo ADDIE



Fuente: Tomado de (Carrillo y Roa, 2018, pp.12-25).

Análisis: esta fase identifica las causas probables de brechas de desempeño por parte del estudiante entre el uso de TICs para el desarrollo creativo. En esta fase se identifica el nivel de conocimiento de cada uno de los educandos, sus necesidades y sus posibles soluciones, una vez determinado los aspectos anteriores, se procede a elaborar la planificación, estrategias metodológicas, el ambiente de aprendizaje para la aplicación de la herramienta PowToon dentro de las clases y temas a tratar del sílabo de Protocolo y Eventos.

Diseño: dentro de la fase de diseño se traduce los objetivos instruccionales, se van desarrollando los objetivos de la planificación de trabajo durante la intervención con la herramienta PowToon en el sílabo de Protocolo y Eventos en resultado, se establece y se organiza el tiempo de trabajo, 3 semanas de intervención, estas distribuidas en 3 horas semanales y para finalizar la intervención se plantea la presentación de un producto “Desarrollo de un video de eventos/ actos protocolarios Bodas-graduaciones-fiestas de 15 años”, estos desarrollados con la herramienta PowToon y en grupos de trabajo, también, para la evaluación del producto se establece una rúbrica de evaluación donde se describe cada uno de los indicadores para su valoración.

Desarrollo: dentro de la fase de desarrollo se genera y valida las actividades a realizar en la intervención, generando el material para transmitir el conocimiento de cada uno de los temas a tratar, los cuales son: “Montaje - Tipos de montaje, Tipos de servicio y Sistemas de servicio”, desarrollando las clases más interactivas y a la vez realizando actividades lúdicas con el uso de herramientas TICs como: PowToon, Geally, Google site, entre otros. Además, se describe una guía para el profesor esta cuenta con los elementos esenciales para guiar al estudiantes en el estudio de los temas, también, contribuye al desarrollo de habilidades y conocimientos creativos de los educandos por medio de su aplicación.

Implementación: esta fase de implementación prepara el ambiente de aprendizaje e incentiva a los estudiantes, esto se lo realiza por medio de videos motivacionales que ayudan a la estimulación e inducción de las clases, por medio de la plataforma de YouTube, el estudiante puede observar múltiples videos que generen interrogantes, motivando a la búsqueda de soluciones, la auto formación del mismo, además, dentro de

esta fase el estudiante se familiariza con los recursos de clases que se va a impartir para que el educando tenga una participación activa y pueda interactuar fácilmente con los recursos de aprendizaje desarrollados.

Evaluación: en esta fase se evalúa la calidad de los productos y los procesos instruccionales para esta fase se determina el criterio de evaluación, selecciona las herramientas de evaluación y realiza la evaluación (Carrillo y Roa 2018, pp.11-25). Dentro de la rúbrica de evaluación de los productos a entregar por parte de los estudiantes donde se evalúa los siguientes indicadores: el contenido, la originalidad de la elaboración del video, el uso del lenguaje de su presentación y exposición, videografía-interés y videografía-claridad, todos estos puntos complementan a la fase de evaluación para brindar una calificación equitativa.

Teniendo en cuenta lo anterior, el proceso del modelo ADDIE se puede decir, que éste se alinea a los principios del diseño instruccional, definido por Ortega Vázquez (2020) como un modelo secuencial, flexible, interactivo en donde los resultados de cada fase pueden conducir al docente de regreso a cualquiera de las fases previas con el estudiante haciendo así la clase más dinámica para el desarrollo todas sus aptitudes, actitudes.

Los métodos, diseños y modalidades empleados, mejoran el desarrollo de la investigación, ayudan a conocer los niveles de alcance que se obtiene una vez generada la intervención en los participantes por parte del investigador, así se puede conocer las situaciones y necesidades que posee el educando y el sílabo de Protocolo y Eventos, se espera tener resultados satisfactorios mediante la intervención con la herramienta virtual Powtoon, para el desarrollo de la creatividad y fortalecer las cualidades intelectuales del estudiante, del mismo modo para crear nuevas presentaciones de diseños en eventos protocolarios, con el fin de mejorar el aprendizaje.

2.2. Población y muestra

La tecnología está fuertemente condicionada desde sus inicios por la idea del desarrollo creativo y el constante cambio por lo que dentro de la educación no es una excepción, además forma una parte importante de la innovación, se realiza la intervención con la herramienta PowToon en el sílabo de Protocolo y Eventos con los estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Turismo y Hotelería en la Universidad Técnica de Ambato para el incentivar la creatividad de los estudiantes en la elaboración de nuevos producto de eventos; además muestra ciertas ideas de presentación visual, donde los estudiantes pueden modificar los diseños de presentaciones de acuerdo a su imaginación, utilizando la herramienta a sus intereses.

El presente estudio se realiza con un total de 60 estudiantes matriculados en el periodo abril- septiembre del 2021, dividido en el paralelo A y B los cuales están distribuidos de la siguiente manera: grupo A con 41 y grupo B con 19 estudiantes del séptimo semestre; se aplica el pretest (diagnostico), seguidamente se realiza la intervención en el grupo experimental (experimento) y para finalizar se aplica el postest (resultados).

Hernández Sampieri (2014) define a la muestra como un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolecta datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población; el investigador pretende que los resultados encontrados en la muestra se generalicen o extrapolen a la población (pag.73).

Tabla 9. Detalle de la muestra.

| Grupo | Género | | Total por grupo |
|-----------------------------|----------|-----------|-----------------|
| | Femenino | Masculino | |
| Experimental | 30 | 11 | 41 |
| Control | 10 | 9 | 19 |
| Total de estudiantes | 40 | 20 | 60 |

Fuente: elaboración propia con base en la información que reposa en la Secretaría de la Carrera de Turismo y Hotelería.

El grupo experimental está conformado por 30 jóvenes mujer y 11 hombre, y el grupo de control con 10 mujeres y 9 hombre, estos se encuentran en edades entre 21-26 años.

Dentro de los instrumentos válidos para la evaluación de la tecnología la herramienta PowToon se denomina el modelo de aceptación tecnológica (TAM) que proporciona una base teórica para comprender y evaluar la aceptación de los usuarios hacia las nuevas tecnologías; TAM es una de las extensiones más influyentes por su facilidad de uso y su utilidad, además se enfoca en el usuario individual de un ordenador con el concepto de “utilidad percibida” y con la aplicación sobre más factores para explicar como un usuario «percibe utilidad» e ignora los procesos esencialmente sociales de desarrollo e implementación de los sistemas de información.

TAM parte de la premisa mediante el análisis, se puede inferir si una sociedad está más predispuesta a incorporar novedades o, si por el contrario, es conservadora, esta se trata de una herramienta que sirve para conocer las expectativas y aceptación de una introducción nueva, además, es una herramienta modificada para determinar los efectos, la facilidad de uso y su utilidad de las dimensiones de cultura en el uso de las tecnologías, hace el análisis de cómo la población reacciona, satisfaciendo las necesidades del usuario.

Seguidamente se aplica una encuesta con 17 preguntas divididas en dos secciones como son: 7 pertenecen a la sección de datos informativos y 10 a la sección de TICs y desarrollo creativo para medir el nivel de aceptación o desacuerdo, cada pregunta tiene 5 opciones de respuesta donde la más baja se valora 1 y la más alta 5, la sumatoria arroja un puntaje final de 50 puntos de acuerdo a la escala de Likert. Hernández Sampieri (2014) menciona que, la escala de Likert consiste en un conjunto de afirmaciones para medir la satisfacción de los participantes, consta de cinco categorías a las que se les asigna un valor numérico, al final, se calcula aritméticamente los resultados finales para determinar el grado de aceptación del objeto de investigación.

Las calificaciones obtenidas del pretest y el postest en el cálculo matemático son procesados por medio del software SPSS versión 23 para su análisis estadístico. Pacheco, Argüello y Suárez (2020) describen al SPSS como un software que es utilizado para realizar la captura y análisis de datos, para crear tablas y gráficas con data compleja, además de realizar análisis descriptivos como medias, medianas, frecuencias, etc. La validez del contenido según Hernández Sampieri (2014) tiene una gran importancia por medio del instrumento se miden las variables que conforman la hipótesis; también,

menciona otro tipo de validación denominada validación por expertos, donde el grado en el que el instrumento mide la variable de investigación, se basa esencialmente en la evaluación del contenido.

Para el presente trabajo de investigación, se realiza el proceso de validación por 3 expertos; un docente especialista de la asignatura Protocolo y Eventos (Anexo 4), un docente especializado en TICs (Anexo 4) y un experto especializado en Investigación científica (Anexo 4). Los docentes que participaron en la validación fueron seleccionados con base en su experiencia como docente universitario en el último lustro.

El cuestionario de TICs y Desarrollo Creativo es validado por expertos del área, perteneciente a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, la intervención y estudio se realiza dentro del sílabo de Protocolo y Eventos de la carrera de Turismo y Hotelería con código UTA-FCHE-TH-MP-UB-09-01, esta pertenece a la Unidad organizacional curricular Profesional, tiene como correquisito la aprobación previa Gestión de Recursos Humanos.

Una vez obtenido los grupos de trabajo, experimental y de control se procede a subir la información al Software estadístico SPSS, obteniendo como prueba de normalidad ha Shapiro-Wilk, Hernández Sampieri (2014) menciona que, el test plantea la hipótesis nula donde una muestra proviene de una distribución normal obteniendo un nivel de significancia de 0.05 con datos menores a 50, es así que, el grupo experimental con 41 estudiantes sigue una distribución normal y el grupo de control con 19 estudiantes no sigue una distribución normal, por lo que son pruebas independientes y se desarrolla una prueba de hipótesis no paramétrica de U de Mand Whitney.

Según Hernández Sampieri (2014), el Test de Shapiro–Wilk se usa para contrastar la normalidad de un conjunto de datos. Se plantea como hipótesis nula que una muestra proviene de una población normalmente distribuida.

Para conocer el nivel de conocimientos previos de los estudiantes de séptimo semestre se aplica el Pre-test (diagnóstico) el mismo que da como resultado lo siguiente:

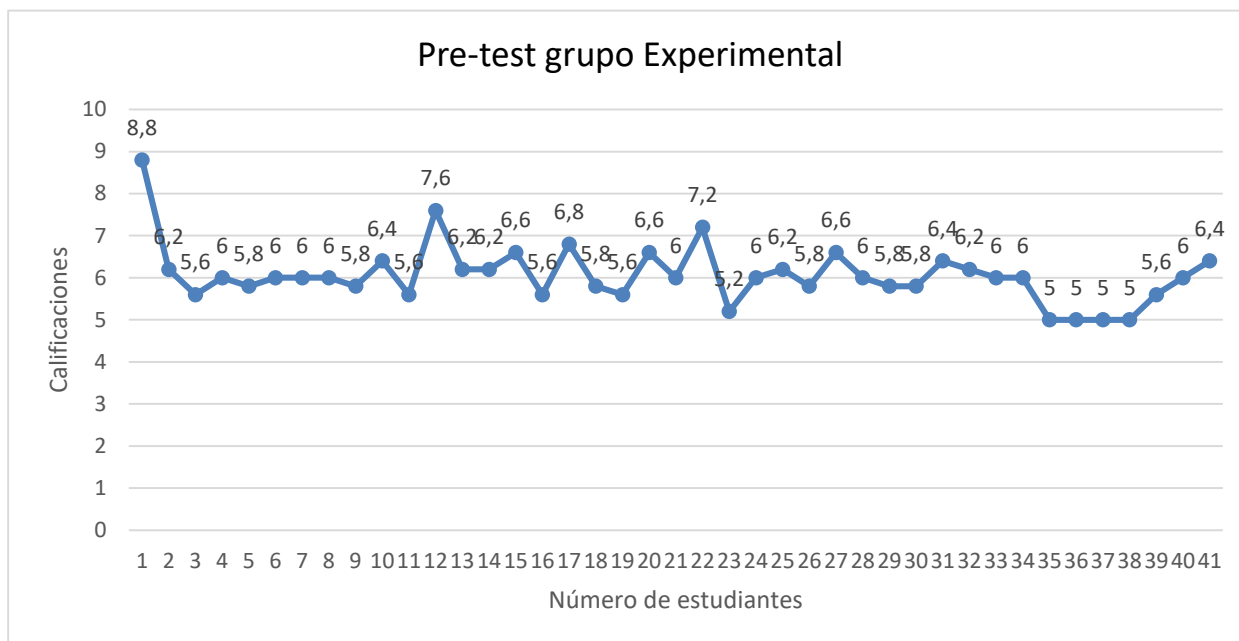
Tabla 10. Puntajes obtenidos en el pre-test.

| RESULTADOS | | | |
|--------------------------|------------------------------------|--------------------------|----------------------------------|
| N. de estudiantes | PRE-TEST GRUPO EXPERIMENTAL | N. de estudiantes | PRE-TEST GRUPO DE CONTROL |
| 1 | 8,8 | 1 | 5,8 |
| 2 | 6,2 | 2 | 5,4 |
| 3 | 5,6 | 3 | 5,4 |
| 4 | 6 | 4 | 5,4 |
| 5 | 5,8 | 5 | 5,4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 |
| 7 | 6 | 7 | 6,6 |
| 8 | 6 | 8 | 5,4 |
| 9 | 5,8 | 9 | 5,6 |
| 10 | 6,4 | 10 | 6,2 |
| 11 | 5,6 | 11 | 7,2 |
| 12 | 7,6 | 12 | 6,8 |
| 13 | 6,2 | 13 | 6,8 |
| 14 | 6,2 | 14 | 7 |
| 15 | 6,6 | 15 | 7,2 |
| 16 | 5,6 | 16 | 6 |
| 17 | 6,8 | 17 | 5,8 |
| 18 | 5,8 | 18 | 5,8 |
| 19 | 5,6 | 19 | 6,2 |
| 20 | 6,6 | | |

| | | | |
|--------------------|-------|--|------|
| 21 | 6 | | |
| 22 | 7,2 | | |
| 23 | 5,2 | | |
| 24 | 6 | | |
| 25 | 6,2 | | |
| 26 | 5,8 | | |
| 27 | 6,6 | | |
| 28 | 6 | | |
| 29 | 5,8 | | |
| 30 | 5,8 | | |
| 31 | 6,4 | | |
| 32 | 6,2 | | |
| 33 | 6 | | |
| 34 | 6 | | |
| 35 | 5 | | |
| 36 | 5 | | |
| 37 | 5 | | |
| 38 | 5 | | |
| 39 | 5,6 | | |
| 40 | 6 | | |
| 41 | 6,4 | | |
| Suma Total: | 248,4 | | 116 |
| Promedio: | 5,91 | | 6,11 |

Fuente: elaboración propia.

Ilustración 3. Resultados Pre-test grupo Experimental.

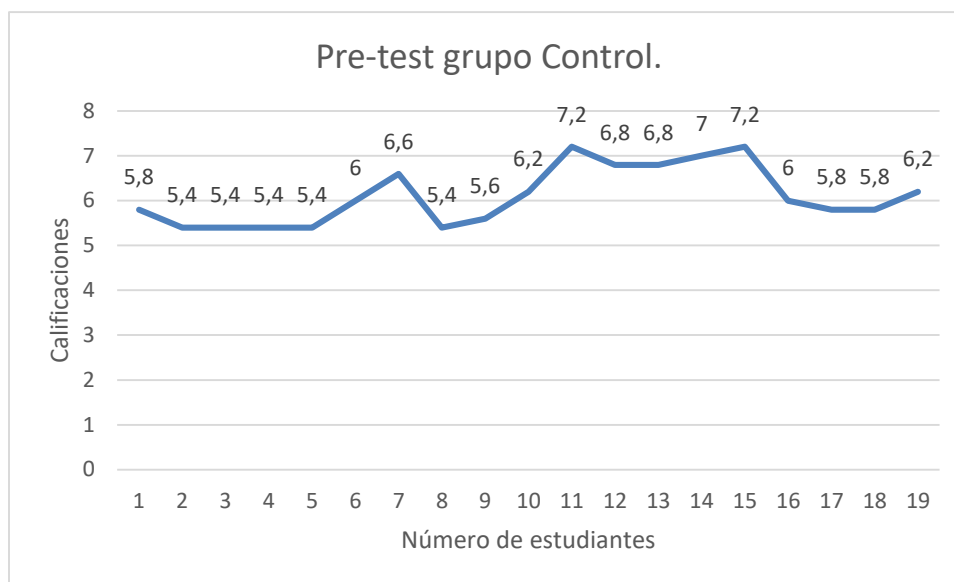


Fuente: elaboración propia

Para el análisis de los resultados del pre-test, se observa en la ilustración 3 que, un estudiante obtuvo una calificación intervalo entre 8-10; el 2%, 24 estudiantes obtuvieron la calificación intervalo entre 6-8 puntos alcanzando el 83% y 16 estudiantes obtuvieron una calificación intervalo entre 4-6 con el 15%.

El puntaje mínimo obtenido por parte de los estudiantes durante el pre-test es de 5 puntos y el más alto es 8,8, así también, se reflejan calificaciones del rango entre 5-10 puntos, lo que significa que la mayoría de estudiantes se encuentran en proceso de alcanzar el puntaje máximo 10 en el desarrollo creativo por medio de la herramienta PowToon en la asignatura de Protocolo y Eventos.

Ilustración 4. Resultados Pre-test grupo Control.



Fuente: elaboración propia

En la ilustración 4, muestra que 2 estudiantes obtuvieron una calificación de 7,2 puntos representando el 11%, mientras que 17 estudiantes obtuvieron una calificación intervalo de 5-7 puntos representando el 89%.

El puntaje mínimo obtenido por parte de los estudiantes durante el pre-test del grupo de control es de 5.4 puntos y el más alto es 7.2, así también, se reflejan calificaciones del rango entre 5-7 puntos, lo que significa que la mayoría de estudiantes se encuentran en proceso de alcanzar el puntaje máximo de 10 puntos en el desarrollo creativo.

El presente estudio de investigación se realiza en la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, carrera de Turismo y Hotelería; esta se encuentra ubicada en la Av. Los Chasquis y Río Payamino. Cuenta con 10 facultades y más de 40 carreras ubicadas en sus 4 campus: Ingahurco, Huachi Chico, Querochaca (Cantón Cevallos) y Educación Continua (Calle Rocafuerte s/n y Quito) también, posee más de 17.000 estudiantes.

La Universidad Técnica de Ambato tiene como misión “formar profesionales líderes competentes con visión humanista y pensamiento crítico a través de la Docencia, la Investigación y la Vinculación, que apliquen, promuevan y difundan el conocimiento

respondiendo a las necesidades del país”. Y como visión “constituirse como un centro de formación superior con liderazgo y proyección nacional e internacional” (Universidad Técnica de Ambato 2021).

2.3. Propuesta de la investigación

Para la elaboración del siguiente estudio, se realiza una investigación previa sobre las herramientas tecnológicas más usadas por parte de los docentes en el desarrollo de sus clases, haciendo de estas más dinámica, lúdicas, interactivas, colaborativas, sin dejar de lado la innovación constante que exigen la educación en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tras la búsqueda en la web sobre una herramienta interactiva que cubra los requerimientos necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje del sílabo de Protocolo y Eventos se elige la herramienta PowToon ser la más adecuada para desarrollar la creatividad en los educandos.

Para la intervención se presentó un oficio al docente a cargo del sílabo Protocolo y Eventos para solicitar la autorización (Ver Anexo 1). Seguidamente se procede aplicar el cuestionario (Ver Anexo 3) Pre-test en la semana 1 del 09-13 de Agosto con el grupo A experimental y grupo B de control; el pre-test se desarrolló por medio de google Forms, se creó el link y se procedió a compartir por medio del grupo de WhatsApp.

Una vez aplicado el pre-test, revisado y analizado sus resultados se procede a la planificación de recursos y actividades a realizar con la herramienta PowToon dentro de los temas escogidos del sílabo de Protocolo y Eventos para mejorar su desarrollo académico, creativo por parte del estudiante. Así también se presentó la planificación y el cronograma para la intervención en los estudiantes.

El desarrollo de la propuesta se realizó conforme al siguiente cronograma:

Tabla 11. Cronograma de propuesta.

| Etapa | Actividades/semanas | Agosto |
|--------------|---|-----------------|
| Diagnostico | -Aplicación del Pre-test | 09-13 de Agosto |
| Intervención | -Intervención en el grupo A (Experimental) | 16-20 de Agosto |
| Resultados | -Aplicación del Pos-test | 23-27 de Agosto |

Fuente: elaboración propia.

El instrumento aplicado para el pre-test y el pos-test es el mismo, este consta de 2 secciones: información y las preguntas del tema para medir el nivel de conocimientos adquiridos durante el proceso de intervención en el grupo experimental y de control. También, los contenidos estudiados, evaluados corresponden a los contenidos básicos de la formación académica profesional del estudiante, estos siguen los temas de estudio establecidos en el sílabo.

La intervención se realizó de forma virtual, debido a la emergencia sanitaria del COVID-19, donde a partir del 16 de Marzo se suspendió las clases presenciales, esto emitido por el consejo universitario de la UTA según RESOLUCIÓN: 0483-CU-P-2020 (Anexo 2), los estudiantes poseen todas las condiciones como computador, internet, para recibir sus clases virtuales, bajo este lineamiento se implementa el uso de la herramienta PowToon para trabajar en el sílabo de Protocolo y Eventos.

En la primera fase se realizó a la aplicación del Pre-test, se dio a conocer la planificación y la herramienta PowToon que se aplicaría, durante la segunda semana se llevó a cabo con el desarrollo de los temas y actividades propuesto en la planificación, además se compartió el link de la información para que los estudiantes puedan revisar y durante la etapa final se aplica el pos-test y una encuesta de satisfacción para conocer su grado de satisfacción después de la intervención, también, es importante mencionar que la encuesta fue validada por expertos (ver anexos 4) y las actividades realizadas por los estudiantes se desarrollaron mayormente en clases en línea conjuntamente con la participación y aprendizaje colaborativo.

Con la finalidad de organizar el desarrollo de cada una de las clases y cumplir con lineamientos, se elabora una descripción de la intervención que se realiza con los estudiantes donde da a conocer el trabajo planificado.

Tabla 12. Planificación de la intervención.

| DATOS GENERALES | | | |
|--|--|---|--|
| Institución: | Universidad Técnica de Ambato | | |
| Carrera: | Turismo y Hotelería | | |
| Semestre | Séptimo Semestre | | |
| Paralelo: | A | | |
| Fecha: | Del 09 al 27 de Agosto del 2021 | | |
| Horarios: | 09h00-11h00/18h00-19h00 | | |
| Docente: | | | |
| DESCRIPCIÓN: | | | |
| <p>La presente intervención se desarrolla con el fin de fortalecer las cualidades intelectuales del estudiante, del mismo modo, este desarrolla su creatividad al momento de crear nuevas presentaciones de diseños en eventos protocolarios, con el fin de mejorar su aprendizaje. , el desarrollo de la creatividad se ha visto debilitado debido a la pandemia en el último año, lo que ha generado modificaciones en la educación, interrumpiendo el desarrollo del aprendizaje de los educandos, es por esta razón la implementación de la herramienta PowToon dentro de las clases de Protocolo y Eventos.</p> | | | |
| <p>Objetivo: Determinar la incidencia de la creatividad de los estudiantes y el uso de TICs en la asignatura Protocolo y Eventos de la carrera de Turismo y Hotelería de la Universidad Técnica de Ambato.</p> | | | |
| CONTENIDO TEMAS | FECHAS | RESULTADOS DE APRENDIZAJE | EVIDENCIAS Método de Verificación |
| <p>Semana 1 Actividad 1 -Aplicación del Pre-test -Presentación de la Planificación de trabajo -Revisión de la Herramienta PowToon</p> | <p>10-08-2021 Hora: 09h00-11h00 13-08-2021 Hora: 18h00-19h00</p> | <p>1. Distingue los tipos de montajes</p> | <p>-Formulario de Google Forms. -Capturas de Evidencias de las reuniones. -Links de los recursos utilizados.</p> |
| <p>Semana 2 Actividad 2 Tema 1 1. Montaje - tipos de montaje. -1.1 La organización de la mesa</p> | <p>17-08-2021 Hora: 09h00-11h00 20-08-2021 Hora: 18h00-19h00</p> <p>24-08-2021 Hora: 09h00-11h00</p> | <p>2. Conoce los tipos de servicios de un evento.</p> | |

| | | | |
|--|---|--|--|
| <p>Tema 2 2. Tipos de servicio</p> <p>Semana 3 Tema 3 3. Sistemas de servicio -Presentación de Productos finales.</p> | <p>27-08-2021 Hora: 18h00-19h00</p> | <p>3. Diseña modelos de eventos creativos con la Herramienta PowToon.</p> | |
| <p>Metodología de enseñanza</p> | <p>Método expositivo, Aprendizaje Basado en Evidencias, Aprendizaje Basado en Problemas</p> | | |
| <p>Recursos didácticos</p> | <p>Internet, Otros: Aulas virtuales, recursos multimedia, artículos académicos, libros, zoom, moodle. Google site, Geneally PowToon</p> | | |
| <p>Estrategia educativas</p> | <p>Trabajos y exposiciones, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Talleres, Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Clases en línea en tiempo sincrónico, Foros, Elaboración de mapas conceptuales y presentación de un video (producto final)</p> | | |
| <p>Elaborado por:</p> | <p>Lic. Diana Mercy Sulca Quispilema.</p> | | |
| <p>Aprobado por:</p> | <p>Mg. Diego Fernando Melo Fiallos. Ing.</p> | | |

Fuente: Elaboración propia

A la vez se desarrolló la planificación semanal de trabajo con los estudiantes, está elaborada de la siguiente manera:

Tabla 13. Planificación general Protocolo y Eventos.

| Universidad Técnica de Ambato | | | |
|--|---|---|---|
| Asignatura: Protocolo y Eventos | | Número de semanas: 3 | Número de horas de clase por semana: 3 |
| Año lectivo: Abril-Septiembre 2021 | Curso o grado: Séptimo semestre | Horas para desarrollar destrezas: 5 | Horas para evaluar: 4 |
| Unidad temática N° 1 | Tema: el arte de la mesa y el aporte a las normas protocolarias. | Fecha de inicio: 09-08-2021 | Fecha de finalización: 27-08-2021 |
| Objetivo General del Sílabo | O.G. Propiciar la implementación de normas de cortesía y buen servicio dentro de todas las áreas de desempeño laboral, forjando un mejor estilo. | | |
| Objetivo de la unidad: | O.U. Estudiar el arte de la mesa y el aporte a las normas protocolarias. | | |
| Criterios de evaluación: | CE. Desarrolla una presentación de eventos de forma organizada, dinámica describiendo el montaje de mesas de acuerdo a los tipos de servicio. | | |
| ¿Qué van a aprender? Destrezas con criterio de desempeño | ¿Cómo van a aprender? Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas) | ¿Qué y cómo evaluar? Evaluación | |
| | | Indicadores de evaluación de la unidad | Técnicas e instrumentos de evaluación |
| 1. Montaje - tipos de montaje. -1.1 La organización de la mesa 2. Tipos de servicio 3. Sistemas de servicio | Experiencia: Presente el tema con el video que explica la <i>importancia de los actos protocolarios y el diseño de eventos dentro del Turismo y la hotelería</i> : https://www.youtube.com/watch?v=JyvlivxzbKM Reflexión: Invite a sus alumnos a responder las preguntas de la actividad individual y compartirla en el salón de clases. ¿Por qué considera que es importante la organización de un evento? ¿Cuál sería el tiempo estimado para la decoración de un establecimiento en un evento? | I.R. Distingue los tipos de montajes | Reflexión: Técnica: Intercambio oral. Instrumento: Puesta en común. Construcción/Conceptualización: Técnica: Análisis de desempeños. Instrumento: Diálogo. Aplicación: Técnica: Observación. Instrumento: Organizador gráfico. |

| | | | |
|--|---|---|---|
| | <p>¿Considera relevante un sistema de servicio dentro de su evento? Construcción / Conceptualización: Revisión de la materia PowerPoint: -Definiciones de Montajes -Tipos de Montajes -La organización de la mesa Aplicación: Organice grupos para realizar el <i>trabajo cooperativo</i> y compartirlo en el salón. Tarea-evaluación: -Realizar un organizador gráfico con los tipos de montajes y sus características.</p> <p>Experiencia: Pregunte a los estudiantes ¿qué tipo de servicios han recibido cuando asisten a un eventos, cuáles fueron sus características? Muestre el video sobre los tipos de servicios https://www.youtube.com/watch?v=T17Qwf0E0ic Reflexión: ¿Qué similitud tienen entre ellos los tipos de servicios? Construcción / Conceptualización: Revisión de la materia tipos de servicios Power Point. Conceptualización de los servicios a través de geneally: https://app.genial.ly/editor/612503611851110dc62aefb7 Aplicación: Revisión de video y conversatorio: https://www.youtube.com/watch?v=PsAhMplZinM Tarea-evaluación:</p> | <p>I.R. Conoce los tipos de servicios de un evento.</p> | <p>Reflexión: Técnica: Intercambio oral. Instrumento: Puesta en común. Construcción/Conceptualización: Técnica: Análisis de desempeños. Instrumento: Diálogo. Aplicación: Técnica: Observación Instrumento: Cuadro diferenciador</p> |
|--|---|---|---|

| | | | |
|---|--|--|--|
| | <p>-Realizar un cuadro diferenciador de tipos de servicios.</p> <p>Experiencia: Sistemas de servicios Protocolarios https://www.youtube.com/watch?v=cIOI8aGPB0&t=19s</p> <p>Reflexión: Simular eventos protocolarios de tipos sociales y oficiales. Cuando se utilizan los eventos sociales y oficiales?</p> <p>Construcción / Conceptualización: Presentación de la materia PowerPoint. Presentación Geneally: https://app.genial.ly/editor/612503611851110dc62aefb7 Presentación Google site: https://sites.google.com/d/1DmLjlsTALtskVpA9zScMXm3laFoEZuBs/p/12LvtyObZ7tJUJQtRS7ShThmai9ZM8x/edit</p> <p>Aplicación: Foro-conversatorio sobre los eventos sociales y oficiales</p> <p>Tarea-Evaluación: Realizar un diseño de eventos utilizando la herramienta PowToon, trabajo grupal.</p> | <p>I.R. Diseña modelos de eventos creativos con la Herramienta PowToon.</p> | <p>Reflexión: Técnica: Intercambios orales. Instrumento: Puesta en común.</p> <p>Construcción/Conceptualización: Técnica: Análisis de desempeños. Instrumento: Diálogo.</p> <p>Aplicación: Técnica: Análisis de desempeños. Instrumento: Video Herramienta PowToon.</p> |
| <p>Adaptaciones curriculares</p> | | <p>Recursos</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Computadora con Internet • Herramientas Geneally-PowToon. • <i>PowerPoint</i> • <i>Google site</i> |
| <p>Elaborado por:</p> | <p>..... Lic. Diana Mercy Sulca Quispilema.</p> | <p>Aprobado por:</p> | <p>..... Mg. Diego Fernando Melo Fiallos Ing.</p> |

En la tercera semana de intervención se evalúa los productos establecidos y se aplica el pos-test para identificar el desarrollo creativo de los estudiantes a través de la herramienta PowToon en el grupo experimental, mientras que en el grupo de control de igual manera se aplicó el pos-test para luego realizar las comparaciones de los resultados obtenidos, considerando que con el grupo de control se trabajó de forma tradicional.

Con el grupo de control, se desarrollaron las mismas actividades, estas fueron realizadas dentro de las horas de clase conjuntamente con revisión de los mismos temas del sílabo de Protocolo y Eventos, donde se definió como producto final la elaboración de un video explicando los eventos y actos protocolarios, estos lo realizaron en grupos, también estos fueron evaluados de acuerdo a la rúbrica establecida y validada. Mientras que con el grupo experimental, como producto final se evalúa una presentación de un video de un diseño de eventos elaborado con la herramienta PowToon.

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Validación del instrumento

Para la validación del instrumento, la encuesta “TICs y Desarrollo Creativo” se realiza con la aprobación de 3 profesionales, los cuales validaron de forma favorable dicho instrumento, se obtuvieron valoraciones de 5-4 puntos, estos resultados se encuentran dentro de la escala de Likert (Ver Anexos 5-6-7). Con los resultados obtenidos se procede al ingreso en el sistema SPSS, para medir la confiabilidad estadística basándose en el criterio del alfa de Cronbach, el cual, debe pertenecer dentro de los rangos de confiabilidad para su validez.

Tabla 14. Criterio de decisión para la confiabilidad del instrumento

| Rango | Confiabilidad (Dimensión) |
|-----------|---------------------------|
| 0,81-1 | Muy Alta |
| 0,61-0,80 | Alta |
| 0,41-0,60 | Media |
| 0,21-0,40 | Baja |
| 0,0-0,20 | Muy baja |

Autor: elaboración propia.

Tabla 15. Resultados de la Validación por expertos.

| VALIDEZ DE CUESTRIONARIO DE LA ENCUESTA TICS Y DESARROLLO CREATIVO | | | | | | | | | | | |
|--|-------|----|----|----|-----|-----|----|----|-----|----|-------|
| JUECES | ITEMS | | | | | | | | | | TOTAL |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |
| JUEZ 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 |
| JUEZ 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 |
| JUEZ 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 47 |
| TOTAL | | | | | | | | | | | |
| COLUMNA | 15 | 15 | 15 | 15 | 14 | 14 | 15 | 15 | 14 | 15 | 147 |
| PROMEDIO | 5 | 5 | 5 | 5 | 4,7 | 4,7 | 5 | 5 | 4,7 | 5 | 49 |

Fuente: Datos de los expertos Excel

Autor: elaboración propia

Una vez obtenido los resultados de los expertos se sube la información al sistema SPSS y se obtiene el siguiente resultado de confiabilidad según el alfa de Cronbach, este es un coeficiente usado para saber cuál es la fiabilidad de una escala o test.

Tabla 16. Prueba de confiabilidad del instrumento Encuesta Tics y Desarrollo creativo.

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| ,741 | 10 |

Fuente: resultado de datos software SPSS.

Autor: elaboración propia.

Por lo tanto, la encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo semestre tiene un nivel de confiabilidad del 0,741 ubicándose en el rango entre 0,61-0,80 de los criterios del alfa de Cronbach con una confiabilidad alta, por lo que, es aceptada para su aplicación.

3.2. Resultados del Pos-test

Una vez realizada la intervención con la herramienta PowToon, durante 3 semanas se procede a evaluar los conocimientos, habilidades y creatividad desarrollados a través del pos-test; los resultados obtenidos en el cuestionario de TICs y Desarrollo creativo son los siguientes:

Tabla 17. Puntajes obtenidos del Postest.

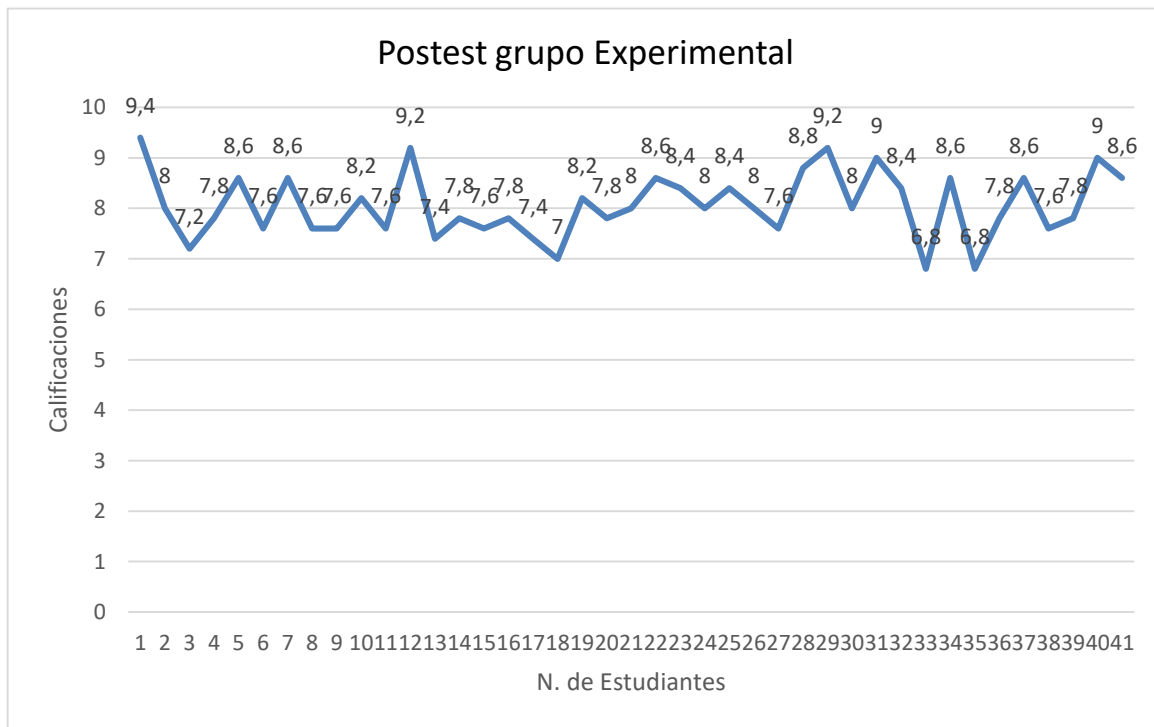
| RESULTADOS | | | |
|-------------------|----------------------------|-------------------|--------------------------|
| N. de Estudiantes | POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL | N. de Estudiantes | POSTEST GRUPO DE CONTROL |
| 1 | 9,4 | 1 | 5,6 |
| 2 | 8 | 2 | 6,8 |
| 3 | 7,2 | 3 | 5,8 |
| 4 | 7,8 | 4 | 7 |
| 5 | 8,6 | 5 | 7,8 |

| | | | |
|----|-----|----|-----|
| 6 | 7,6 | 6 | 6,4 |
| 7 | 8,6 | 7 | 6,2 |
| 8 | 7,6 | 8 | 6,6 |
| 9 | 7,6 | 9 | 6,4 |
| 10 | 8,2 | 10 | 5,8 |
| 11 | 7,6 | 11 | 5,8 |
| 12 | 9,2 | 12 | 5,8 |
| 13 | 7,4 | 13 | 6 |
| 14 | 7,8 | 14 | 7,2 |
| 15 | 7,6 | 15 | 6 |
| 16 | 7,8 | 16 | 6 |
| 17 | 7,4 | 17 | 6,2 |
| 18 | 7 | 18 | 5,8 |
| 19 | 8,2 | 19 | 3,8 |
| 20 | 7,8 | | |
| 21 | 8 | | |
| 22 | 8,6 | | |
| 23 | 8,4 | | |
| 24 | 8 | | |
| 25 | 8,4 | | |
| 26 | 8 | | |
| 27 | 7,6 | | |
| 28 | 8,8 | | |
| 29 | 9,2 | | |
| 30 | 8 | | |
| 31 | 9 | | |
| 32 | 8,4 | | |
| 33 | 6,8 | | |
| 34 | 8,6 | | |

| | | | |
|-----------------|--------------|--|------------|
| 35 | 6,8 | | |
| 36 | 7,8 | | |
| 37 | 8,6 | | |
| 38 | 7,6 | | |
| 39 | 7,8 | | |
| 40 | 9 | | |
| 41 | 8,6 | | |
| TOTAL | 330,4 | | 117 |
| PROMEDIO | 7,9 | | 6,2 |

Fuente: elaboración propia

Ilustración 2. Resultados pos-test grupo experimental

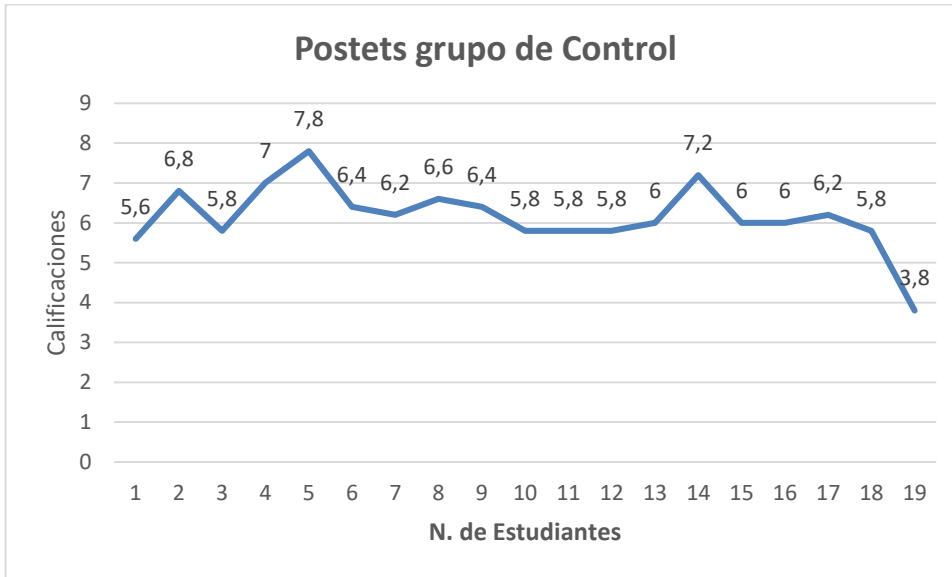


Fuente: Elaboración propia

En la ilustración 6 se observa que 22 estudiantes obtuvieron calificaciones intervalos entre 8-10 puntos con el 53%, mientras que 19 estudiantes obtuvieron una calificación intervalo entre 6-8 puntos con un 47%. La nota máxima alcanzada por los estudiantes es de 9,4 y la nota mínima es 6,8, lo que refleja notas en un rango

de 6-10 puntos con 10 la nota más alta y 6 la más baja, lo que significa que, la mayoría de estudiantes alcanzan un aprendizaje requerido, desarrollando sus habilidades creativas y destrezas por medio de la herramienta PowToon. Adicionalmente la media aritmética obtenida en el grupo experimental demuestra una mejora significativa en el aprendizaje.

Ilustración 3. Resultados pos-test grupo control.



Autor: elaboración propia.

En la ilustración 7 se muestra los siguientes resultados: 1 estudiante con calificación en intervalo de 2-4 con el 6%, 6 estudiantes con una calificación intervalo entre 4-6 con un 31%, 12 estudiantes con una calificación intervalo entre 6-8 puntos con un porcentaje de 63%. La nota máxima obtenida es de 7.8 y la mínima es de 3.8, obteniendo una calificación en rango de 2-8 puntos lo que significa que, la mayoría de estudiantes está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos.

3.3. Verificación de Hipótesis

Seguidamente se procede a la comparación de hipótesis, donde se utiliza la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney.

Comprobación de hipótesis entre el grupo Experimental y el grupo de Control en la evaluación pos-test luego de la intervención.

Con el fin de comprobar la hipótesis entre los dos grupos, se formula las siguientes hipótesis:

H₀: La aplicación de TICs no incide en el desarrollo creativo de los estudiantes universitarios dentro de la asignatura de Protocolo y Eventos.

H₁: La aplicación de TICs incide en el desarrollo creativo de los estudiantes universitarios dentro de la asignatura de Protocolo y Eventos.

Como primer punto se procede a correr la prueba de normalidad con los datos obtenidos durante el pos-test.

-Se realiza una prueba de normalidad de los dos grupos pos-test Experimental y de Control.

Prueba de normalidad

Tabla 18. Prueba de normalidad en resultados del pos-test.

| GRUPO | Pruebas de normalidad | | | | | |
|--------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| EXPERIMENTAL | ,122 | 41 | ,133 | ,971 | 41 | ,362 |
| CONTROL | ,224 | 19 | ,013 | ,886 | 19 | ,028 |

Fuente: elaboración propia mediante la utilización del programa SPSS.

Como se puede observar en la ilustración, los datos son menores a 50, se considera el estadístico de Shapiro Wilk, con base el P valor (sig) del Grupo Experimental 0.362 y el P valor (sig) del grupo de Control de 0.028, se determina que el grupo experimental sigue una distribución normal, mientras que el grupo de Control no sigue una distribución normal. Por lo tanto se procede aplicar una prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para muestras independientes.

Tabla 19. Prueba no parametrica U de Mann-Whitney hipótesis.

| Hipótesis nula | Prueba | Sig. | Decisión |
|---|--|------|----------------------------|
| La aplicación de TICs no incide en el desarrollo creativo de los estudiantes universitarios dentro de la asignatura de Protocolo y Eventos. | Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes. | ,000 | Rechaza la hipótesis nula. |

Fuente: elaboración propia mediante la utilización del programa SPSS.

Tabla 20. Prueba no parametrica U de Mann-Whitney para muestras independientes.

| | |
|---|---------|
| N total | 60 |
| U de Mann-Whitney | 23,000 |
| W de Wilcoxon | 213,000 |
| Estadístico de prueba | 23,000 |
| Error estándar | 62,747 |
| Estadístico de prueba estandarizado | -5,841 |
| Significación asintótico (prueba bilateral) | ,000 |

Fuente: elaboración propia mediante la utilización del programa SPSS.

Interpretando la U de Mann-Whitney se tiene un P(valor) de 23 y un P(valor) de 0,00 comparando con la reglas estadística, que dice que la prueba de significancia estadística tiene que tener un valor menor o igual al 0.05, tomamos la siguiente decisión, tenemos un P(valor) 0.000 que es menor que 0.05 por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; lo cual quiere decir que hay diferencia significativa en la aplicación de TICs incide en el desarrollo creativo de los estudiantes universitarios dentro de la asignatura de Protocolo y Eventos.

Tabla 21. Comparación de medianas del pos-test.

| | | |
|----------------|----------|--------|
| Experimental N | Válido | 41 |
| | Perdidos | 0 |
| | Mediana | 8,0000 |
| | Mínimo | 6,80 |
| | Máximo | 9,40 |

| | | |
|---------|----------|--------|
| Control | N Válido | 19 |
| | Perdidos | 0 |
| | Mediana | 6,0000 |
| | Mínimo | 3,80 |
| | Máximo | 7,80 |

Fuente: elaboración propia mediante la utilización del programa SPSS.

Se corre la prueba de comparación de medianas donde se muestra en el grupo Experimental una mediana con valor 8, con un máximo de 9.40 y un mínimo de 6.80; así mismo, el grupo de control muestra una mediana de valor 6, con un máximo de 7.80 y un mínimo de 3.80, por lo que se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa lo que significa que, existe una diferencia significativa en los puntajes obtenidos en la evaluación del Posttest en el grupo Experimental y de Control.

Conforme a las medias obtenidas en el puntaje final de la evaluación, el grupo experimental obtuvo un promedio superior.

3.4. Verificación de hipótesis del grupo experimental en el pre-test y pos-test

Con el fin de comprobar la hipótesis en el grupo experimental se formula nuevamente las siguientes hipótesis estadísticas:

H0: El promedio del pre-test es igual al promedio del pos-test.

H1: El promedio del pre-test es distinto al promedio del pos-test.

Para la verificación de la hipótesis, como punto inicial se realiza una prueba de normalidad del grupo experimental y se obtienen los siguientes resultados:

Tabla 21. Prueba de normalidad grupo experimental pre-test y pos-test.

| Pruebas de normalidad | | | | | | |
|------------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| PRETEST | ,151 | 41 | ,020 | ,891 | 41 | ,001 |
| POSTEST | ,122 | 41 | ,133 | ,971 | 41 | ,362 |

Fuente: elaboración propia mediante la utilización del programa SPSS

Una vez cargada la información al software estadístico SPSS, se puede observar que los datos son menores a 50, por lo que, se considera el estadístico de Shapiro Wilk, con base el Pvalor (sig) en el pre-test de 0,001 donde no sigue una distribución normal y el P valor (sig) en el pos-test de 0,362 si sigue una distribución normal. Por lo que se corre una prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Tabla 22. Prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas.

| Hipótesis nula | Prueba | Sig. | Decisión |
|---|--|-------------|---------------------------|
| El promedio del pre-test es igual al promedio del pos-test. | Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas. | ,000 | Rechaza la hipótesis nula |

Fuente: elaboración propia mediante la utilización del programa SPSS.

Interpretando la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas se tiene un P(valor) de 0,001 y un P(valor) de 0,362 comparando con la reglas estadística, que dice que la prueba de significancia estadística tiene que tener un valor menor o igual al 0.05, tomamos la siguiente decisión; tenemos un P(valor) 0.000 que es menor que 0.05 por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; lo cual quiere decir que hay diferencia significativa en la aplicación de TICs y su incidencia en el desarrollo creativo de los estudiantes universitarios dentro de la asignatura de Protocolo y Eventos.

Tabla 23. Comparación de medianas del grupo experimental pre-test y pos-test**Estadísticos**

| GRUPO_EXPERIMENTAL | PRETEST | POSTEST |
|-----------------------|---------|---------|
| N Válido | 0 | 0 |
| Perdidos | 1 | 1 |
| EXPERIMENTAL N Válido | 41 | 41 |
| Perdidos | 0 | 0 |
| Mediana | 6,8000 | 8,0000 |
| Rango | 4,60 | 2,60 |
| Mínimo | 5,20 | 6,80 |
| Máximo | 9,80 | 9,40 |

Fuente: elaboración propia mediante la utilización del programa SPSS.

Se corre la prueba de comparación de medianas donde se muestra en el grupo Experimental una mediana con valor 8, con un máximo de 9.40 y un mínimo de 6.80; así mismo, el grupo de control muestra una mediana de valor 6, con un máximo de 7.80 y un mínimo de 3.80, por lo que se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa lo que significa que, existe una diferencia significativa en los puntajes obtenidos en la evaluación del Postest en el grupo Experimental y de Control.

Resultados de la encuesta de satisfacción

Para finalizar el trabajo de intervención con los estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Turismo y Hotelería, se elabora una encuesta de satisfacción para conocer la percepción de los estudiantes del grupo experimental en cuanto a la aplicación de la Herramienta PowToon para el desarrollo creativo.

Las preguntas planteadas en el instrumento pretenden medir si los educandos del grupo experimental asocian la aplicación de la herramienta PowToon a un mejor aprendizaje de los contenidos de las clases de Protocolo y Eventos ayudando al

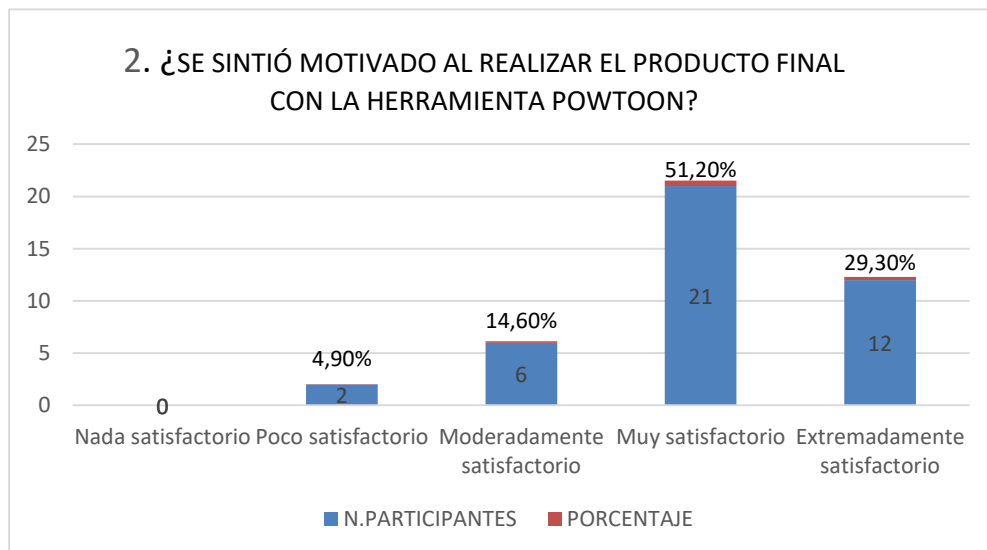
estudiante hacer más dinámico, proactivo, creativo, en comparación con las clases tradicionales a lo que están acostumbrados.

Además, la encuesta de satisfacción que consta de 10 preguntas está validada estadísticamente, por lo cual se corrió el alfa de Cronbach teniendo un valor de 0.960, lo cual quiere decir que se encuentra en el rango de 0,81-1 con una confiabilidad muy alta.

Según Limaymanta Álvarez (2019) la prueba de satisfacción busca medir el nivel de conformidades, opiniones, impresiones cualitativas y cuantitativas de los beneficiarios con el fin de extraer conclusiones y resultados para la toma de decisiones a corto, medio y largo plazo. En el entorno educativo esta encuesta ayuda a conocer la percepción de los estudiantes conforme a la intervención realizada, teniendo en cuenta que, esta es un factor que contribuye al éxito académico.

El instrumento se encuentra elaborado de acuerdo a la escala de Likert, con 5 opciones de respuesta, además, para su aplicación se utiliza la herramienta de Google Forms que permite al estudiante realizar la evaluación de forma online o en línea, presentando el siguiente resultado:

Figura 4. Resultado de la pregunta 2 de la encuesta de satisfacción.

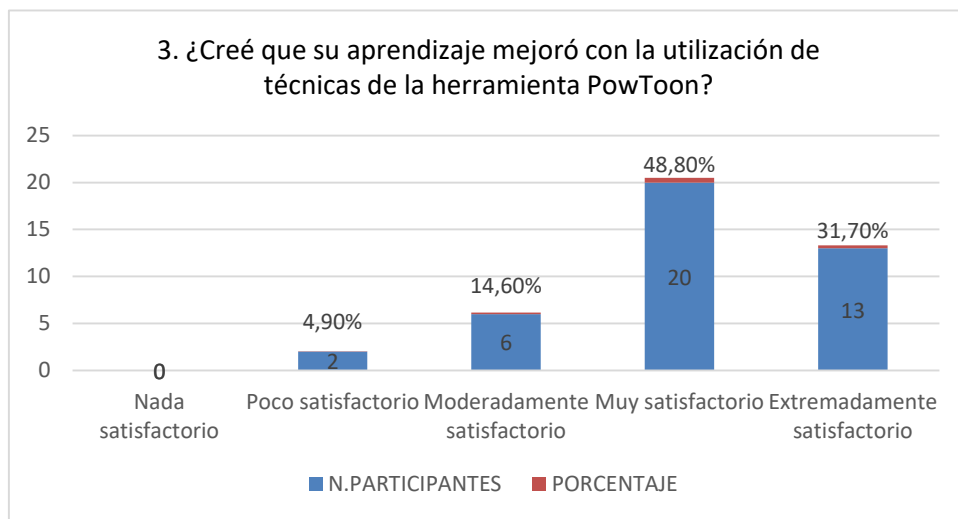


Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

De los 41 estudiantes del grupo experimental, el 29.30% manifestó estar extremadamente satisfactorio con la intervención realizada, el 51.20% muy satisfactorio, el 14.60% consideran que la aplicación es moderadamente satisfactorio y el 4.90% indican que la intervención es poco satisfactorio.

Figura 5. Resultado de la pregunta 3 de la encuesta de satisfacción.

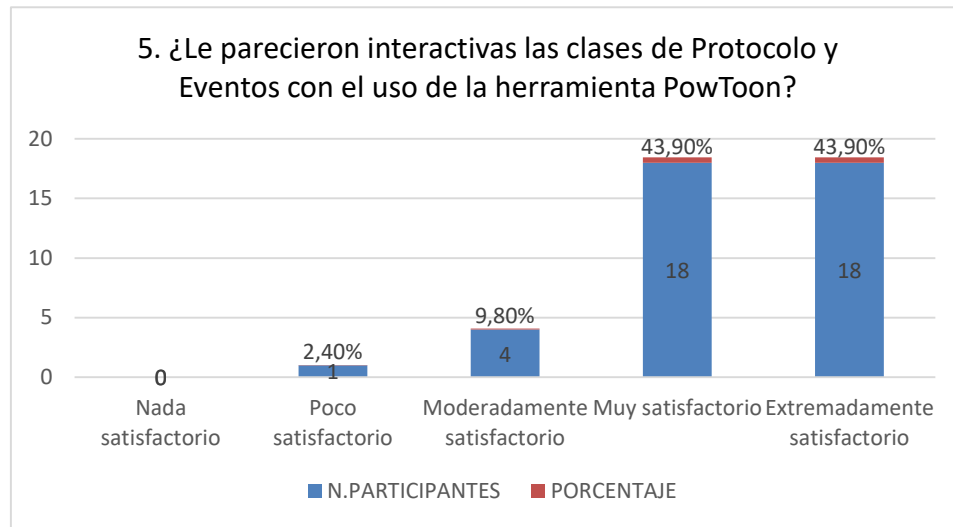


Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

Para la pregunta 3 de la encuesta de satisfacción el 31.70% manifestó que su aprendizaje mejoró por lo que se sienten extremadamente satisfactorio con la intervención realizada, el 48.80% encuentran muy satisfactorio, el 14.60% consideran que la aplicación es moderadamente satisfactorio y el 4.90% indican que la intervención es poco satisfactorio.

Figura 6. Resultado de la pregunta 5 de la encuesta de satisfacción.

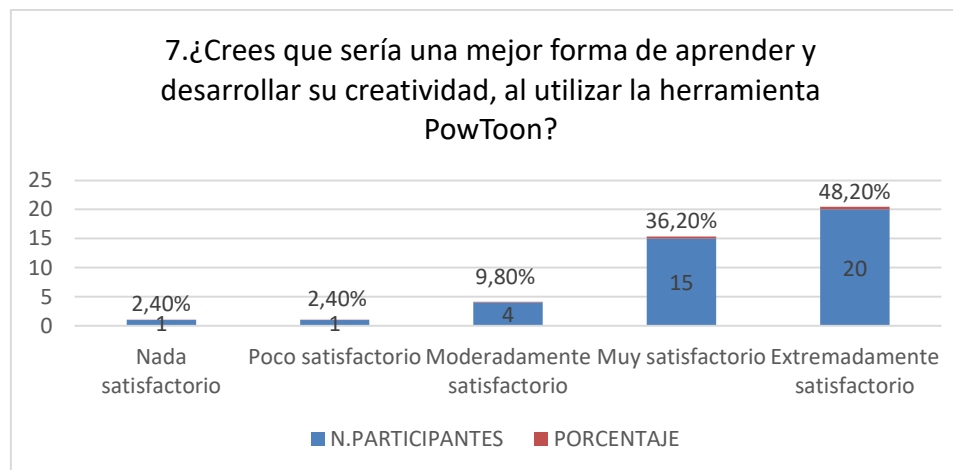


Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

De acuerdo a la pregunta 5, el 43.90% manifestó estar extremadamente satisfactorio con las clases de Protocolo y Eventos y el usos de la herramienta PowToon, el 43.90% encuentran muy satisfactorio, el 9.80% consideran que la aplicación es moderadamente satisfactorio y el 2.40% indican que la intervención es poco satisfactorio.

Figura 7. Resultado de la pregunta 7 de la encuesta de satisfacción.

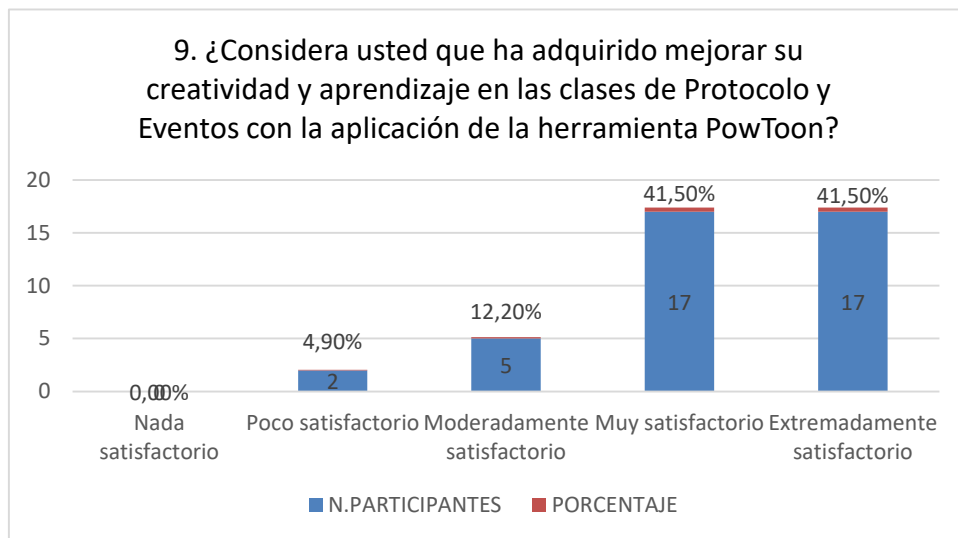


Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

De los 41 estudiantes del grupo experimental, el 48.20% manifestó estar extremadamente satisfactorio con la intervención realizada, el 36.20% encuentran muy satisfactorio, el 9.80% consideran que la aplicación es moderadamente satisfactorio, el 2.40% indican que la intervención es poco satisfactorio y el 2.40% mencionan que no es nada satisfactorio.

Figura 8. Resultado de la pregunta 9 de la encuesta de satisfacción.

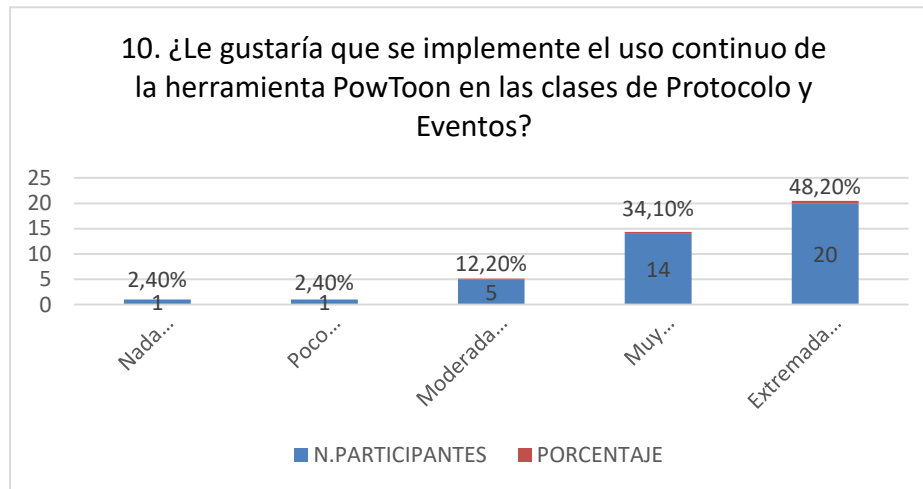


Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

Dentro de la pregunta 9 los 41 estudiantes que participaron manifestaron lo siguiente: el 41.50% manifestó que la herramienta PowToon ayuda al desarrollo creativo de forma extramadamente satisfactoria, el 41.50% de forma muy satisfactoria, el 12.20% moderadamente satisfactoria y el 4.90% poco satisfactoria.

Figura 9. Resultado de la pregunta 10 de la encuesta de satisfacción.



Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

Como última pregunta de la encuesta de satisfacción la número 10, los estudiantes que intervinieron manifestaron lo siguiente: el 48.20% considera que sería extremadamente satisfactorio el uso continuo de la herramienta PowToon en las clases de protocolo y Eventos, el 34.10% muy satisfactorio, el 12.50% moderadamente satisfactorio, el 2.40% satisfactorio y el 2.40% nada satisfactorio.

Análisis de los resultados de la encuesta de Satisfacción.

Una vez realizada la encuesta de satisfacción, se pueden observar que existen datos favorables a las afirmaciones de la encuesta aplicada al grupo experimental, sobre la aplicación de la Herramienta PowToon para el desarrollo creativo en el sílabo de Protocolo y Eventos de los estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de Turismo y Hotelería, con base en los resultados, se evidencia el agrado de satisfacción por parte de los estudiantes y docente del sílabo en la aplicación continuo de las TICs para la enseñanza-aprendizaje del estudiante.

CONCLUSIONES

- El uso de las TICs ayuda al desarrollo creativo de los estudiantes en la educación superior, por lo que, la aplicación adecuada de las herramientas, como es el caso de PowToon, mejora los nuevos estilos, técnicas que se emplean al elaborar y presentar eventos protocolarios, actos ceremoniales tanto formales como informales.
- El sustento teórico sobre los fundamentos de TICs y desarrollo creativo expone bases sólidas que promueven la aplicación de la herramienta PowToon para la enseñanza-aprendizaje en beneficio de los estudiantes, así como también,, fortalecer el uso de las herramientas tecnológicas de fácil acceso que se en cuenta en la actualidad.
- El diagnóstico previo realizado mediante el pre-test permite identificar que grupo de participantes presenta un deficiente en el desarrollo creativo con relación a la asignatura de Protocolo y Eventos.
- La aplicación de la herramienta PowToon en los estudiantes de Séptimo semestre, fortaleció su desarrollo creativo en lo académico y lo profesional, esta herramienta, permitió que el educando cree nuevas e innovadas ideas para la presentación de sus trabajos, tareas y productos finales para alcanzar los objetivos planteados tanto en el proyecto de investigación como en el sílabo de Protocolo y Eventos.
- Por medio de los resultados obtenidos pos-test, se comprueba la hipótesis planteada en el proyecto de investigación, al realizar la comparación entre el promedio del grupo experimental y de control, donde, se evidencia una diferencia significativa en el desarrollo creativo en los estudiantes del grupo A de séptimo semestre de la Carrera de Turismo y Hotelería.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda el uso continuo e innovador de Herramientas TICs para el desarrollo creativo y enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación superior para que estos, tengan una mejor y rápida inserción a la vida laboral.
- Se recomienda desarrollar aplicaciones que promuevan la creatividad en la asignatura de Protocolo y Eventos, tanto para profesionales, aficionados de actos protocolarios, eventos, que tiene gusto para la tecnología el uso de la herramienta PowToon para brindar una comunicación visual que sirva para la promoción y difusión que se quiera o desea transmitir.
- Se recomienda considerar la aplicación de técnicas creativas que motiven al estudiante a identificar sus habilidades y destrezas, respetando armonías ya conocidas para transformar su presentación de productor en algo novedoso y llamativo que cultive al espectador.
- Capacitar a los docentes sobre Herramientas TICs que propicien la creatividad para ser utilizadas en sus prácticas pedagógicas y de esa manera fomentar la creatividad y el desarrollo lateral de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Alhonkoski, Mika, Leena Salminen, Anni Pakarinen, and Marjaana Veermans. 2021. "3D Technology to Support Teaching and Learning in Health Care Education – A Scoping Review." *International Journal of Educational Research* 105:101699. doi: 10.1016/j.ijer.2020.101699.
- Álvarez, Paula, Alexander Muela, and Iñaki Larrea. 2021. "Student Engagement and Creative Confidence Beliefs in Higher Education." *Thinking Skills and Creativity* 40:100821. doi: 10.1016/j.tsc.2021.100821.
- Arévalo Quijano, José Carlos, William Gil Castro Paniagua, and Zenón Javier Leguía Carrasco. 2020. "La Rubrica Como Instrumento de Evaluación y El Desempeño Docente Con Enfoque Intercultural En Instituciones Educativas de Primaria En Perú." Retrieved July 11, 2021 (http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200014).
- Arredondo Castillo, Santiago, and Jesus Cabrerizo Diago. 2012. *Evaluación Educativa de Aprendizajes y Competencias*.
- Arribas, José. 2017. "La Evaluación de Los Aprendizajes. Problemas y Soluciones." *Profesorado* 21(4):381–404.
- Bereczki, Enikő Orsolya, and Andrea Kárpáti. 2021. "Technology-Enhanced Creativity: A Multiple Case Study of Digital Technology-Integration Expert Teachers' Beliefs and Practices." *Thinking Skills and Creativity* 39(January). doi: 10.1016/j.tsc.2021.100791.
- Buzan Tony y Buzan Barry. 1994. "(8) (PDF) El Libro de Los Mapas Mentales Tony Buzan Pdf | Piero Estrada Jimenez - Academia.Edu." 109–15. Retrieved December 17, 2021 (https://www.academia.edu/40621183/El_libro_de_los_mapas_mentales_Tony_Buzan_pdf).

- CACES. 2020. "Consejo de Aseguramiento de La Calidad de La Educación Superior 1." 1–52.
- Carmona, Varguillas, Carmen Siavil, Bravo Mancero, and Patricia Cecilia. 2020. "Virtualidad Como Herramienta de Apoyo a La Presencialidad: Análisis Desde La Mirada Estudiantil." *Revista de Ciencias Sociales (RCS)* XXVI(1):219–32.
- Carrillo, María Juliana, and Luis Carlos Roa. 2018. "Diseñando El Aprendizaje Desde El Modelo ADDIE." *Universidad de La Sabana* 79.
- CEPAL. 2020. *La Educación En Tiempos de La Pandemia de COVID-19*.
- Cevallos Salazar, Jorge, Xiomara Lucas Chabla, Jessica ParedesSantos, and Jorge Tomalá Bazán. 2020. "Uso de Herramientas Tecnológicas En El Aula Para Generar Motivación En Estudiantes Del Noveno de Básica de Las Unidades Educativas Walt Whitman , Salinas y Simón Bolívar , Ecuador Use of Technological Tools in the Classroom to Motivate Students from 9th B." *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación* VII(2):86–93.
- Córdova Torresano, José Eduardo. 2016. "Aplicaciones de Las Tecnologías de La Información y Comunicación Al Proceso de Enseñanza- Aprendizaje de La Asignatura de Organización, Manejo y Técnicas de Guianza Utilizando El Blog Como Entorno Virtual En La PUCE." *Pontificia Universidad Católica Del Ecuador*.
- Correa, José M., and Juan Pablos. 2019. *Volumen 14. Nº 1. Págs. 133-145 Correspondencia*.
- Ehtiyar, Ruya, and Gozdegul Baser. 2019. "University Education and Creativity: An Assessment from Students' Perspective." *Eurasian Journal of Educational Research* 2019(80):113–32. doi: 10.14689/ejer.2019.80.6.
- Escontrela Mao, Ramón, and Lily Stojanovic Casas. 2017. "La Integración de Las TIC En La Educación: Apuntes Para Un Modelo Pedagógico Pertinente." párr. 5. Retrieved June 24, 2021 (http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-

97922004000300006).

Fernández Fernández, Inmaculada. 2018. "Las TICS En El Ámbito Educativo - Educrea." *Eduinnova* párr.3. Retrieved June 24, 2021 (<https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>).

Fernández Souto, Ana Belén, and Sara Balonas. 2021. "La Creatividad En La Enseñanza Como Factor de Aproximación de La Universidad a Los Desafíos Sociales." *Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes* 19(2):11–35. doi: 10.7195/ri14.v19i2.1754.

Fischer, Brett M. 2020. "Developing and Sustaining Creativity: Creative Processes in Canadian Junior College Teachers." *Thinking Skills and Creativity* 38:100754. doi: 10.1016/j.tsc.2020.100754.

Gavilanes Sagñay, Marco Antonio, Willian Geovanny Yanza Chavez, Alex Fabián Inca Falconi, Germán Patricio Torres Guananga, and Roberto Fabian Sánchez Chávez. 2019. "Las TICs En Los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje." *Ciencia Digital* 3(2.6):422–39. doi: 10.33262/cienciadigital.v3i2.6.575.

Giraldo Ospina, Gustavo Adolfo, Margarita María Gómez Gómez, and Carlos Fernando Giraldo Ospina. 2021. "COVID 19 y Uso de Redes Sociales Virtuales En Educacin Mdica | Elsevier Enhanced Reader." Retrieved July 5, 2021 (<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1575181321001182?token=55EB5CA845B1B7E66B37D3F44D195567C3372513A5E0B7236C1348EE752BECD301E85C159FC8A95BD8BD9AF9FF57E0AE&originRegion=us-east-1&originCreation=20210705213311>).

González, Marcia, Darwin García, Nancy Cárdenas, and Juan Erazo. 2020. "Http://Dx.Doi.Org/10.35381/r.k.V5i1.784." V:289–311.

Hernández Sampieri, Roberto, Carlos Fernández Collado, and María del Pilar Batista Lucio. 2014. *Metodología de La Investigación*. Vol. 148. 6ta ed. México D.F.

- INEVAL. 2019. "INEVAL Instituto Nacional de Evaluación Educativa - CO+I..."
INEVAL. Retrieved July 11, 2021 (<https://www.co-incide.org/p/ineval>).
- Kweksilber, Carola. 2020. "Rúbrica de Evaluación. Usos y Aprendizajes En Un Grupo de Docentes Universidatrios." 13(2):100–124.
- van Leeuwen, Anouschka, and Jeroen Janssen. 2019. "A Systematic Review of Teacher Guidance during Collaborative Learning in Primary and Secondary Education." *Educational Research Review* 27(January):71–89. doi: 10.1016/j.edurev.2019.02.001.
- Limaymanta-Álvarez, César Halley. 2019. "Tendencias de Diseños Metodológicos En Las Publicaciones Indexadas Sobre La Satisfacción Laboral Del Profesorado Universitario." 23(3):1–23.
- LOES. 2018. "Ley Organica De Educacion Superior, LOES." 2012 1–58.
- López Nieto, Montserrat, Margarita Arenas Cedillo, and Alberto González Pedraza Avilés. 2018. "Family Violence Prevalence in Patients from the Gerontology Module of a Family Medicine Clinic." *Revista Espanola de Geriatria y Gerontologia* 53(4):229–30. doi: 10.1016/j.regg.2017.07.007.
- Marina Torres, José Antonio. n.d. "Teoría de La Inteligencia Creadora - Dialnet."
 Retrieved July 6, 2021 (<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=70025>).
- Mendieta, Ginger Navarrete, Rosa Cecilia, and Mendieta García. 2018. "LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET : BREVE ANÁLISIS." 2(15):123–36.
- Mendoza Castillo, Lucía. 2020. "Lo Que La Pandemia Nos Enseñó Sobre La Educación a Distancia." *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* 50(ESPECIAL):343–52. doi: 10.48102/RLEE.2020.50.ESPECIAL.119.
- Molinero Bárcenas, María del Carmen, and Ubaldo Chávez Morales. 2019a. "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):5. doi:

10.23913/ride.v10i19.494.

- Molinero Bárcenas, María del Carmen, and Ubaldo Chávez Morales. 2019b. *Herramientas Tecnológicas En El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje En Estudiantes de Educación Superior*. Vol. 10.
- Molinero, María del Carmen, and Ubaldo Chávez Morales. 2019. "Technological Tools in the Teaching-Learning Process in Higher Education Students Ferramentas Tecnológicas No Processo de Ensino-Aprendizagem Em Estudantes Do Ensino Superior." 10:5. doi: 10.23913/ride.v10i19.494.
- Navarro, Lilia María de la Torre, and José Domínguez Gómez. 2015. *Las TIC En El Proceso de Enseñanza Aprendizaje a Través de Los Objetos de Aprendizaje ICT in the Teaching-Learning Process Based on Learning Objects*. Vol. 2015.
- Orozco Alvarado, Julio César. 2016. "Estrategias Didácticas y Aprendizaje de Las Ciencias Sociales." *Revista Científica de FAREM-Estelí* (17):65–80. doi: 10.5377/farem.v0i17.2615.
- Ortega Vázquez, Humberto Jesús. 2020. "Modelo Instruccional Idea. Una Propuesta Para El Diseño de Programas Formativos En Línea." *Revista Boletín Redipe* 9(8):204–20. doi: 10.36260/rbr.v9i8.1054.
- Pacheco, José Luis Rivadeneira, Mariuxi Vanessa Barrera Argüello, and Aminta Isabel De La Hoz Suárez. 2020. "Análisis General Del Spss y Su Utilidad En La Estadística." *E-IDEA Journal of Business Sciences* 2(4):17–25.
- PEI. 2020. "PEI-2020.Pdf." 35–40.
- Peña, Rolando Medina, María del Carmen Franco Gómez, Maigre Elena Gallo Gonzalez, and Alejandro Torres de Cádiz Hernández. 2019. "El Desarrollo de La Creatividad En La Formación Universitaria." *Revista Cubana de Medicina Militar* 48(2(Sup)):374–88.
- Pienimäki, Maija, Marianne Kinnula, and Netta Iivari. 2021. "Finding Fun in Non-Formal Technology Education." *International Journal of Child-Computer*

Interaction 29:100283. doi: 10.1016/j.ijcci.2021.100283.

- Plascencia, T., and A. Beltrán. 2016. "El Uso de Las TICs Como Herramienta de Aprendizaje Para Alumnos de Nivel Superior." *Rvista de La Universidad Autónoma de Nayarit* 1(4):13–23.
- Ramírez Ríos, Alejandro, and Ana María Polack Peña. 2020. "Estadística Inferencial. Elección de Una Prueba Estadística No Paramétrica En Investigación Científica." *Horizonte de La Ciencia* 10(19). doi: 10.26490/UNCP.HORIZONTECIENCIA.2020.19.597.
- Reynel, Alberto, and Alvarado Aluma. 2018. "Reynel Alberto Alvarado Aluma/ Creatividad y Educación Tsantsa." *Revista de Investigaciones Artísticas Núm* 6(6):35–44.
- Summo, Vincent, Stéphanie Voisin, and Blanca-Adriana Téllez-Méndez. 2016. "Creatividad: Eje de La Educación Del Siglo XXI." *Revista Iberoamericana de Educación Superior* 7(18):83–98. doi: 10.22201/iisue.20072872e.2016.18.177.
- Taranenko, Olga. 2014. *Creatividad y TICs: Un Reto En El Aula Actitudes y Percepciones Del Profesorado de ELE En Islandia Ritgerð Til MA-Prófs í Spaenskukennslu*.
- Torres P., Cobo J. 2017. "Educere La Revista Venezolana de Educación." *Educere* 21(68):31–40.
- UNESCO. 2020. "Informe CEPAL, OREALC y UNESCO: 'La Educación En Tiempos de La Pandemia de COVID-19' – UNESCO-IESALC." pp.3-12. Retrieved July 6, 2021 (<https://www.iesalc.unesco.org/2020/08/25/informe-cepal-y-unesco-la-educacion-en-tiempos-de-la-pandemia-de-covid-19/#.YORaEuhKjtQ>).
- Universidad Técnica de Ambato. 2021. "Filosofía." Retrieved September 22, 2021 (<https://uta.edu.ec/v4.0/index.php/institucion/filosofia>).
- Vallejo López, Alida Bella, Jorge Daher Nader, and Tibisay Rincón Rios. 2020. "Investigación y Creatividad Para El Desarrollo de Competencias Científicas

- En Estudiantes Universitarios de La Salud.” *Educación Médica Superior* 34(3).
- Vargas, Kleiber, Marisol Yana, Katia Perez, Wilfredo Chura, and Rebeca Alanoca. 2020. “Aprendizaje Colaborativo: Una Estrategia Que Humaniza La Educación.” *Revista Innova Educación* 2(2):363–79. doi: 10.35622/j.rie.2020.02.009.
- Vargas Soria, Piedad. 2018. “Innovación Docente y Uso de Las TICS Aplicadas Al Trabajo Colaborativo y Al Fomento de La Creatividad.”
- Wechsler, Solange Muglia, Carlos Saiz, Silvia F. Rivas, Claudete Maria Medeiros Vendramini, Leandro S. Almeida, Maria Celia Mundim, and Amanda Franco. 2018. “Creative and Critical Thinking: Independent or Overlapping Components?” *Thinking Skills and Creativity* 27:114–22. doi: 10.1016/j.tsc.2017.12.003.
- Yulay, Sandoya. 2017. “Envío Final Del Proyecto de Investigación.” 141.
- Zacarias, Ivana Griselda. 2018. “Las Políticas de Evaluación Educativa En América Latina Educational Assessment Policies in Latin America.” *Revista Fuentes* 20(2):29–35.
- Zamai, Carlos Aparecido, Daniel Bavoso, Alan Alessandro Rodrigues, and José Antonio S. Barbosa. 2016. “TICS COMO RECURSO DIDACTICO.” *Resma* 3(2):13–22.
- Zuluaga, Hernán, Juan Carlos, and Manrique Mosquera. 2020. “INVESTIGACIÓN , CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.” 12:3–12.

ANEXOS

Anexo 1. Autorización para el desarrollo del Proyecto en el sílabo de Protocolo y Eventos.

Ambato 19 de Agosto del 2021

ASUNTO: Autorización para el desarrollo del proyecto de titulación de maestría en el sílabo de Protocolo y Eventos con los estudiantes de séptimo semestre Carrera de Turismo y Hotelería.

Ing. Magister.
Diego Fernando Melo Fiallos
Docente investigador a nombramiento de la Carrera de Turismo y Turismo y Hotelería UTA y docente del sílabo de Protocolo y Eventos
Presente.-


De mi consideración:

En atención a su requerimiento de fecha 16 de Agosto del 2021, en el que menciona: "Yo Diana Mercy Sulca Quispilema estudiante de la Maestría en Pedagogía mención técnica y tecnológica de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato como parte de mi formación profesional, solicito muy comedidamente su autorización para realizar mi Proyecto de Investigación con los estudiantes de séptimo semestre con su sílabo Protocolo y Eventos. El proyecto está enfocado en la aplicación de la herramienta PowToon para el desarrollo de la creatividad en cuanto a la elaboración de nuevos diseños de eventos protocolarios, con el fin obtener estudiantes más proactivos capaces de innovar las presentaciones de sus actividades encomendadas y mejorar su enseñanza-aprendizaje".

Con base en este contexto me permito AUTORIZAR el desarrollo de su proyecto en el sílabo de Protocolo y Eventos con los estudiantes en mis horas de clase asignadas previamente por el consejo universitario, tomando en consideración los parámetros legales pertinentes sin afectar el método de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y en coordinación con las autoridades pertinentes.

Del presente particularmente se procederá a realizar su seguimiento a todo el proceso.

Atentamente,

 **DIEGO
FERNANDO MELO
FIALLOS**

Mg. Diego Fernando Melo Fiallos Ing.
Docente investigador a nombramiento de la Carrera de Turismo y Turismo y Hotelería UTA.



Anexo 2. RESOLUCIÓN: 0483-CU-P-2020 “Transitorio de actividades presenciales ha virtuales”



Universidad Técnica de Ambato Consejo Universitario

Av. Colombia 02-11 y Chile (Cda. Ingahuarco) - Teléfonos: 593 (03) 2521-081 / 2822960 - Fax: 2521-084
Ambato - Ecuador


RESOLUCIÓN: 0483-CU-P-2020

El Honorable Consejo Universitario de la Universidad Técnica de Ambato, en sesión ordinaria efectuada el martes 07 de abril de 2020, mediante conferencia remota utilizando la plataforma tecnológica zoom, dando atención al decreto 1017, por el cual el Presidente de la República declara estado de excepción por calamidad pública en todo el territorio nacional por los casos de corona virus confirmados y la declaración de pandemia emitida por la Organización Mundial de la Salud y el Acuerdo N° MDT-2020-076, del Ministerio de Trabajo, que plantea los derechos para la aplicación de teletrabajo emergente durante la declaración de emergencia, visto y analizado el documento remitido mediante correo electrónico ap.chaves@uta.edu.ec, del 06 de abril de 2020, que corresponde al Doctor Angel Polibio Chaves, Procurador de la Institución, mediante el cual remite y expone en el seno de este Organismo el contenido del proyecto denominado “RÉGIMEN TRANSITORIO PARA LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y ADMINISTRATIVAS, ASÍ COMO PARA LA GESTIÓN INTERNA DE TRÁMITES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, POR EL ESTADO DE EXCEPCIÓN DISPUESTO POR EL SEÑOR PRESIDENTE CONSTITUCIONAL DE LA REPÚBLICA MEDIANTE DECRETO EJECUTIVO NO. 1017, DE 18 DE MARZO DE 2020”; herramienta jurídica que este Organismo considere necesaria expedirle en debida forma, en razón de la modalidad de trabajo que se está ejecutando en la Institución desde la crisis sanitaria que estamos atravesando en el país y con la finalidad de dar continuidad a los diferentes procedimientos administrativos y académicos que ejecuta nuestra Universidad, con el firme objetivo de seguir prestando el servicio público de la educación superior a la población a la que servimos, con fundamento en los artículos 164, 231 y 355 de la Constitución de la República del Ecuador, el artículo 64 del Código Orgánico Administrativo, la Disposición General Novena de la Ley de Comercio Electrónico, Firmas y Mensajes de Datos, el artículo 57 de la Ley Orgánica del Sistema Nacional de Contratación Pública, el artículo 7 del Reglamento para la Declaración, Presentación y Registro de las Declaraciones Patrimoniales, artículo 3 de la Ley Orgánica para la Optimización y Eficiencia de Trámites Administrativos, artículos 3, 5, 6 y 8 del Decreto Ejecutivo 1017, el Acuerdo No. 009-CG-2020 emitido por la Contraloría General del Estado, Resolución RPC-GE-03-No.046-2020, emitido por el Consejo de Educación Superior, y, en uso de sus atribuciones contempladas en el Artículo 16 del Estatuto Universitario y demás normativa legal aplicable para el efecto;

RESUELVE:

1. Aprobar el adjunto “RÉGIMEN TRANSITORIO PARA LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y ADMINISTRATIVAS, ASÍ COMO PARA LA GESTIÓN INTERNA DE TRÁMITES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, POR EL ESTADO DE EXCEPCIÓN DISPUESTO POR EL SEÑOR PRESIDENTE CONSTITUCIONAL DE LA REPÚBLICA MEDIANTE DECRETO EJECUTIVO NO. 1017, DEL 18 DE MARZO DE 2020”, elaborado por la Procuraduría de la Institución.
2. Disponer a la Dirección de Tecnología de la Información y Comunicación, publique el contenido de la presente Resolución en la Página Web Institucional; y, la Dirección de Comunicación y Relaciones Públicas, publique en las redes sociales de la Institución.
3. De la ejecución y difusión de la presente resolución encárguese la Dirección de Tecnología de la Información y Comunicación, la Dirección de Comunicación y Relaciones Públicas, los señores Decanos de Facultad y los señores Directores Departamentales, quienes deberán coordinar las acciones necesarias con las demás Unidades Administrativas y Académicas para su adecuado, efectivo y legal cumplimiento.

Ambato abril 07, 2020


Dr. Galo Naranjo López PhD.
PRESIDENTE DEL H. CONSEJO
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO




Alvaro Luis Romo Santana MSc.
SECRETARIO GENERAL

copias: Rectorado VAC VAD V. INV DECANOS FAC. DIRECTORES DEP.
SEC. GENERAL PROCURADURÍA Auditoría Interna
GAURAV

Anexo 3 Cuestionario de “TICs y desarrollo creativo”

Instrumento

Tema: TICs y Desarrollo Creativo en la asignatura de Protocolo y Eventos.

Objetivo: Identificar el nivel de las habilidades creativas con el uso de Tics de los estudiantes del séptimo semestre en la asignatura de protocolo y eventos de la carrera de Turismo y Hotelería.

Mediante un análisis e interpretación de los resultados obtenidos y en base a estos datos se hará la representación gráfica que permitirá presentar de una forma más clara y ordenada los resultados obtenidos durante el pre- test y el post-test.

El instrumento de evaluación consta de 17 preguntas con 5 opciones de respuesta de acuerdo a la escala de Likert; se aplica a los estudiantes de séptimo semestre, estos el objeto de estudio: en la primera sección de datos Informativos, se realizó 7 preguntas: 5 de información, 2 demográficas como edad y sexo, estas respuestas, nos permitieron tener un mejor análisis de estudio, en la segunda sección de TICs y Desarrollo creativo, se formula 10 preguntas con el fin de explicar la incidencia del uso de TICs y la creatividad en la asignatura Protocolo y Eventos.

Instrucciones:

-Marque con una X la respuesta adecuada.

-Tiempo de empleo 20 minutos.

Sección 1: Datos informativos

- a) **Ingrese su nombres y apellidos:**
- b) **Seleccione su género: Femenino-Masculino**
- c) **Ingrese su edad:**
- d) **Ingrese su número de cedula/pasaporte:**
- e) **Ingrese su correo electrónico:**
- f) **Ingrese su número de celular:**

g) Seleccione su paralelo: A-B

Sección 2: TICs y Desarrollo Creativo

| Nº | ITEMS | | | | |
|-----|--|------------------------|---------------------------------------|---------------------|---------------------------------|
| 1.- | ¿La creatividad es una habilidad que se puede aplicar en la asignatura de Protocolo y Eventos? | | | | |
| | Completamente en desacuerdo | En desacuerdo | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo | Completamente de acuerdo |
| | | | | | |
| 2.- | ¿Que tan difícil es para usted el uso de las TICs? | | | | |
| | Muy difícil | Poco difícil | Neutral | Fácil | Muy fácil |
| | | | | | |
| 3.- | ¿En qué medida las TICS pueden favorecer el proceso enseñanza – aprendizaje? | | | | |
| | Nada | Casi nada | Muy poco | Suficiente | Mucho |
| | | | | | |
| 4.- | ¿Ha utilizado alguna vez Herramientas virtuales para desarrollar su creatividad? | | | | |
| | Nunca | Casi nunca | Ocasionalmente | Casi siempre | Siempre |
| | | | | | |
| 5.- | ¿Qué tan importante considera usted que es la creatividad en la asignatura de Protocolo y Eventos? | | | | |
| | No es importante | Poco importante | Neutral | Importante | Muy importante |
| | | | | | |
| 6.- | ¿Qué tan difícil es para usted realizar un diseño de eventos? | | | | |
| | Muy difícil | Difícil | Neutral | Fácil | Muy fácil |
| | | | | | |
| 7.- | ¿Conque frecuencia desarrolla sus actividades en las clases de Protocolo y Eventos haciendo uso de su creatividad? | | | | |
| | Nunca | Casi nunca | Ocasionalmente | Casi siempre | Siempre |
| | | | | | |
| 8.- | ¿Considera usted que la herramienta Powtoon le facilitara socializar y comunicar sus ideas por medio de su uso? | | | | |
| | Completamente en desacuerdo | En desacuerdo | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo | Completamente de acuerdo |
| | | | | | |

| | | | | | |
|-------------|--|----------------------|---------------------------------------|---------------------|---------------------------------|
| 9.- | ¿Con que frecuencia usted utiliza la herramienta Powtoon en el desarrollo de sus clases de Protocolo y Eventos? | | | | |
| | Nunca | Casi nunca | Ocasionalmente | Casi siempre | Siempre |
| | | | | | |
| 10.- | ¿Le gustaría profundizar en el conocimiento de las aplicaciones tecnológicas para mejorar su proceso de aprendizaje? | | | | |
| | Completamente en desacuerdo | En desacuerdo | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo | Completamente de acuerdo |
| | | | | | |

Anexo 4. Formato de validación de expertos

FORMATO DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

FECHA: 17 de Agosto del 2021

Docente evaluador

Se solicita muy comedidamente su colaboración en la evaluación del Cuestionario adjunto con el fin de que se revise y analizado con base en cuatro indicadores: pertinencia, redacción, coherencia y relevancia.

Marque con una X el casillero en las tablas de validación de contenido conforme su criterio y experiencia profesional.

INFORMACIÓN GENERAL DEL INVESTIGADOR:

| | |
|--|--|
| Investigador | Lic. Diana Mercy Sulca Quispilema |
| Tema del Proyecto de Investigación | TICs y Desarrollo creativo en la asignatura de Protocolo y Eventos. |
| Programa de estudio | Maestría en Pedagogía con mención en Educación Técnica y Tecnológica |
| Institución | Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato |
| Objetivo general de la Investigación | Explicar la incidencia del uso de TICs y la creatividad en la asignatura Protocolo y Eventos de la carrera de Turismo y Hotelería de la Universidad Técnica de Ambato. |
| Instrumento para la recolección de datos | Cuestionario de TICS y Desarrollo creativo |
| Objetivo del Instrumento | Identificar el nivel de las habilidades creativas con el uso de Tics de los estudiantes del séptimo semestre en la asignatura de protocolo y eventos de la carrera de Turismo y Hotelería. |

INFORMACIÓN GENERAL DEL EVALUADOR:

| | |
|--|-------------------------------------|
| Evaluador | Mg. Diego Fernando Melo Fiallos |
| Institución Educativa a la que pertenece | Universidad Técnica de Ambato |
| Cargo | Docente investigador |
| Profesión | Planificador Turístico y Hotelero |
| Cédula de identificación | 1803017365 |
| Años de experiencia en el cargo | 17 años |
| Grado Académico | Tercer nivel () Cuarto nivel (x) |
| Nivel o áreas a la que pertenece en la Institución Educativa | Educación Superior. |

**TABLAS DE VALIDACIÓN DE
CONTENIDO**

| SECCIÓN I: Datos informativos | | | | | | |
|-------------------------------|---|--------------------------|---------------|--------------------------------|------------|-----------------------|
| Indicadores | Criterio de Evaluación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| Pertinencia | Los ítems guardan relación con los datos informativos | | | | | ✓ |
| Redacción | La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas. | | | | | ✓ |
| Coherencia | Los ítems tienen relación lógica y están organizados. | | | | | ✓ |
| Relevancia | Los ítems planteados ayudan a complementar la información para la investigación. | | | | | ✓ |

| SECCIÓN II: TICS Y DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD | | | | | | |
|---|--|--------------------------|---------------|--------------------------------|------------|-----------------------|
| Indicadores | Criterio de Evaluación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| Pertinencia | Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento. | | | | | ✓ |
| Redacción | La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas. | | | | | ✓ |
| Coherencia | Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección. | | | | | ✓ |
| Relevancia | Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura. | | | | | ✓ |

OBSERVACIONES: Ninguna.

Por medio del presente documento se certifica la revisión y análisis del contenido del instrumento "Cuestionario de TICS Y Desarrollo Creativo" para la recolección de datos, para constancia de lo expuesto, firma:



Firma autorizada por:
DIEGO
FERNANDO MELO
FIALLOS

Mg. Diego Fernando Melo Fiallos
C.I.: 1803017365

FORMATO DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

FECHA: 16 de Agosto del 2021

Docente evaluador

Se solicita muy comedidamente su colaboración en la evaluación del Cuestionario adjunto con el fin de que sea revisado y analizado con base en cuatro indicadores: pertinencia, redacción, coherencia y relevancia.

Marque con una X el casillero en las tablas de validación de contenido conforme su criterio y experiencia profesional.

INFORMACIÓN GENERAL DEL INVESTIGADOR:

| | |
|---|--|
| Investigador | Lic. Diana Mercy Sulca Quispilema |
| Tema del Proyecto de Investigación | TICS y Desarrollo creativo en la asignatura de Protocolo y Eventos. |
| Programa de estudio | Maestría en Pedagogía con mención en Educación Técnica y Tecnológica. |
| Institución | Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato |
| Objetivo general de la Investigación | Explicar la incidencia del uso de TICS y la creatividad en la asignatura Protocolo y Eventos de la carrera de Turismo y Hotelería de la Universidad Técnica de Ambato. |
| Instrumento para la recolección de datos | Cuestionario de TICS y Desarrollo creativo |
| Objetivo del Instrumento | Identificar el nivel de las habilidades creativas con el uso de Tics de los estudiantes del séptimo semestre en la asignatura de protocolo y eventos de la carrera de Turismo y Hotelería. |

INFORMACIÓN GENERAL DEL EVALUADOR:

| | |
|--|---|
| Evaluador | Mg. Héctor Raúl Tamayo Soria |
| Institución Educativa a la que pertenece | Universidad Técnica de Ambato |
| Cargo | Docente investigador a nombramiento en la Carrera de Turismo y Hotelería y Carrera de Turismo |
| Profesión | Lic. Ciencias Administrativas y Mercadotecnia |
| Cédula de identificación | 1801001981 |
| Años de experiencia en el cargo | 22 años |
| Grado Académico | Tercer nivel () Cuarto nivel (X) |
| Nivel o área a la que pertenece en la Institución Educativa | Educación superior, área de Ciencias Sociales. |


**TABLAS DE VALIDACIÓN DE
CONTENIDO**

| SECCIÓN I: Datos informativos | | | | | | |
|--------------------------------------|---|--------------------------|---------------|--------------------------------|------------|-----------------------|
| Indicadores | Criterio de Evaluación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| Pertinencia | Los ítems guardan relación con los datos informativos. | | | | | X |
| Redacción | La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas. | | | | | X |
| Coherencia | Los ítems tienen relación lógica y están organizados. | | | | | X |
| Relevancia | Los ítems planteados ayudan a complementar la información para la investigación. | | | | | X |

| SECCIÓN II: TICS Y DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD | | | | | | |
|--|--|--------------------------|---------------|--------------------------------|------------|-----------------------|
| Indicadores | Criterio de Evaluación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| Pertinencia | Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento. | | | | | X |
| Redacción | La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas. | | | | X | |
| Coherencia | Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección. | | | | X | |
| Relevancia | Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura. | | | | | X |

OBSERVACIONES: Ninguna.

Por medio del presente documento se certifica la revisión y análisis del contenido del instrumento "Cuestionario de TICS Y Desarrollo Creativo" para la recolección de datos, para constancia de lo expuesto, firma:



 HÉCTOR RAÚL
 TAMAYO SORIA

Mg. Mg. Héctor Raúl Tamayo Soria
C.I. 1801001981

**FORMATO DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO
DE EXPERTOS**

FECHA: 25 de Agosto del 2021

Docente evaluador

Se solicita muy comedidamente su colaboración en la evaluación del Cuestionario adjunto con el fin de que sea revisado y analizado con base en cuatro indicadores: pertinencia, redacción, coherencia y relevancia.

Marque con una X el casillero en las tablas de validación de contenido conforme su criterio y experiencia profesional.

INFORMACIÓN GENERAL DEL INVESTIGADOR:

| | |
|---|--|
| Investigador | Lic. Diana Mercy Sulca Quispilema |
| Tema del Proyecto de Investigación | TICs y Desarrollo creativo en la asignatura de Protocolo y Eventos. |
| Programa de estudio | Maestría en Pedagogía con mención en Educación Técnica y Tecnológica |
| Institución | Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato |
| Objetivo general de la Investigación | Explicar la incidencia del uso de TICs y la creatividad en la asignatura Protocolo y Eventos de la carrera de Turismo y Hotelería de la Universidad Técnica de Ambato. |
| Instrumento para la recolección de datos | Cuestionario de TICS y Desarrollo creativo |
| Objetivo del Instrumento | Identificar el nivel de las habilidades creativas con el uso de Tics de los estudiantes del séptimo semestre en la asignatura de protocolo y eventos de la carrera de Turismo y Hotelería. |

INFORMACIÓN GENERAL DEL EVALUADOR:

| | |
|--|--|
| Evaluador | Jorge López |
| Institución Educativa a la que pertenece | Instituto Superior Tecnológico Bolívar |
| Cargo | Docente |
| Profesión | Ingeniero en Sistemas |
| Cédula de identificación | 1803144003 |
| Años de experiencia en el cargo | 10 años |
| Grado Académico | Tercer nivel () Cuarto nivel (X) |
| Nivel o área a la que pertenece en la Institución Educativa | Investigación |

**TABLAS DE VALIDACIÓN DE
CONTENIDO**

| SECCIÓN I: Datos informativos | | | | | | |
|--------------------------------------|---|--------------------------|---------------|--------------------------------|------------|-----------------------|
| Indicadores | Criterio de Evaluación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| Pertinencia | Los ítems guardan relación con los datos informativos. | | | | | ✓ |
| Redacción | La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas. | | | | | ✓ |
| Coherencia | Los ítems tienen relación lógica y están organizados. | | | | | ✓ |
| Relevancia | Los ítems planteados ayudan a complementar la información para la investigación. | | | | | ✓ |

| SECCIÓN II: TICS Y DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD | | | | | | |
|--|--|--------------------------|---------------|--------------------------------|------------|-----------------------|
| Indicadores | Criterio de Evaluación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| Pertinencia | Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento. | | | | | ✓ |
| Redacción | La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas. | | | | | ✓ |
| Coherencia | Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección. | | | | | ✓ |
| Relevancia | Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura. | | | | | ✓ |

OBSERVACIONES: Ninguna.

Por medio del presente documento se certifica la revisión y análisis del contenido del instrumento "Cuestionario de TICS Y Desarrollo Creativo" para la recolección de datos, para constancia de lo expuesto, firma:



Ing. Jorge López
C.I. 1803144003

Anexo 5. Acta de validación y aprobación del instrumento.

CONSTANCIA DE LA VALIDACIÓN

En calidad de docentes del área de investigación de la Carrera de Turismo y Hotelería y Turismo de la Universidad Técnica de Ambato, certificamos que:

Por medio del presente hacemos constar que se ha revisado con fines de Validación el instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación en los estudiantes de séptimo semestre de la Carrera de Turismo y Hotelería.

Luego de realizar las observaciones pertinentes puedo afirmar que el cuestionario es Muy Bueno con respecto a medir el nivel de creatividad de los estudiantes y su desarrollo y a la vez ayudando a su enseñanza-aprendizaje.

Ambato 27 de Agosto del 2021



Mg. Héctor Raúl Tamayo Soria Lic.
CI: 1801001981

Docente Investigador a nombramiento de
la Carrera de T y H, UTA.



Mg. Diego Fernando Melo Fiallos Ing.
CI: 1803017365

Docente Investigador a nombramiento de
la Carrera de T y H, UTA.



Lic. Jorge López.
CI: 1803144003

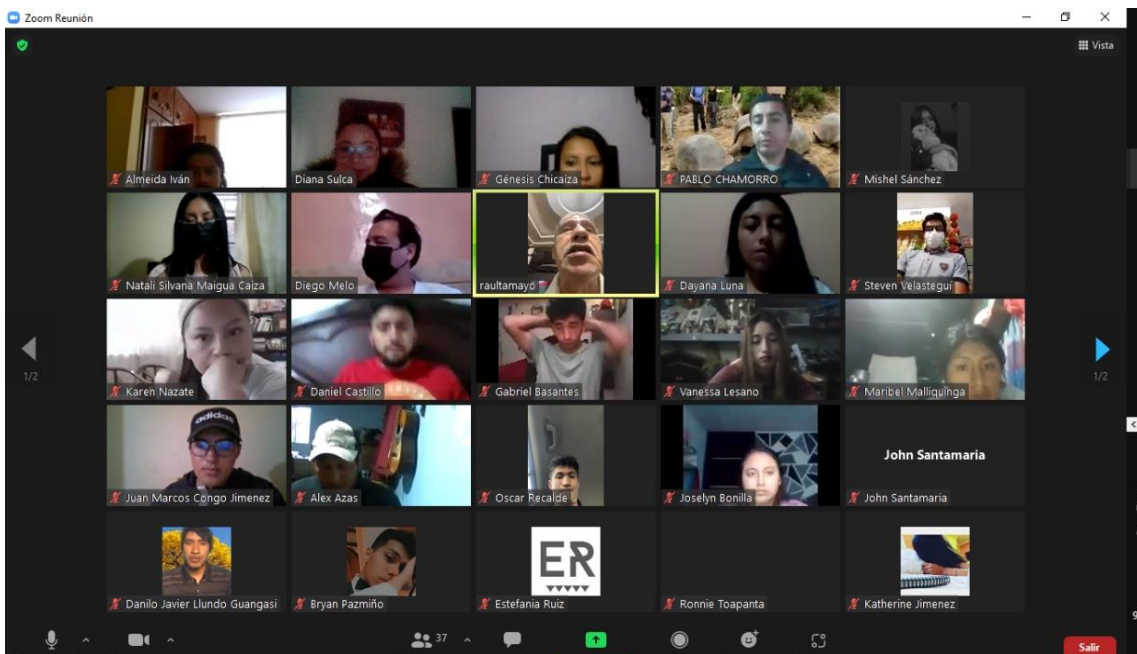
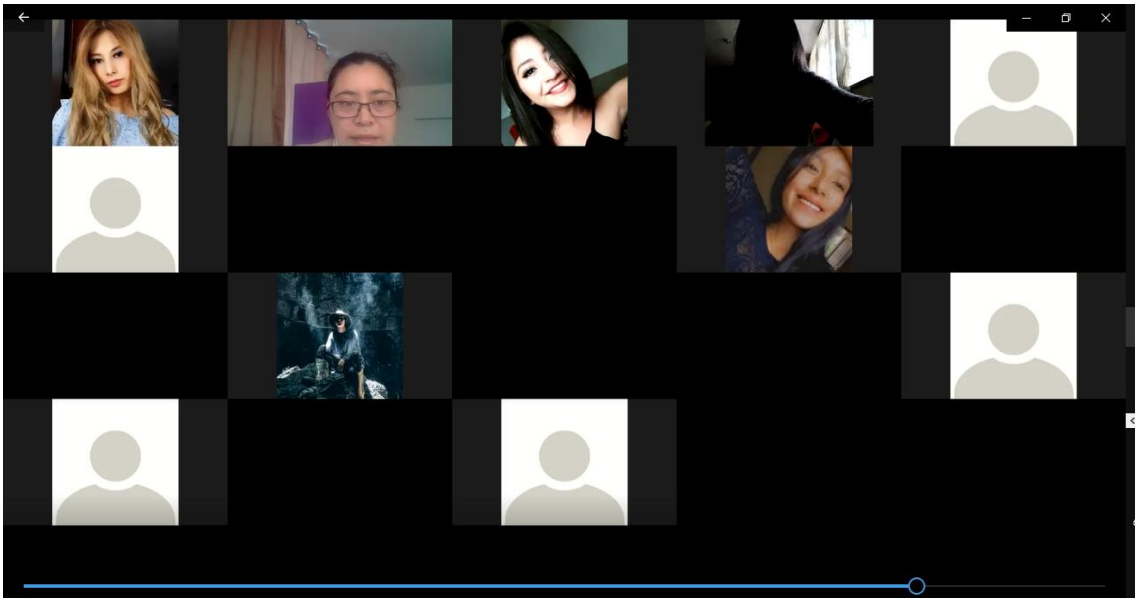
Docente Investigador en el área de
Sistemas.



Anexo 6. Capturas de las Clases desarrolladas.

LINKS: Presentación de Productos finales.











https://pucesaedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/dmsulca_pucesa_edu_ec/Euh-0e604BROho0M8er2PFkBixiuf2lkrNY32hc8XjBPsQ?e=xJGrha



Zoom Reunión

Diego Melo está hablando...

Vista

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
|  Danilo Javier Llundo Gu... |  Alexandra Várgas |  Paola Toaza | Alex Azas Alex Azas | Karen Freire Karen Freire |
| Estefania Ruiz Estefania Ruiz |  Mishel Sánchez |  Fernando Salazar | Almeida Iván Almeida Iván | Daniela Quinalu... Daniela Quinaluisa |
| viviana soria viviana soria | Natali Maigua Natali Maigua | Steven Velastegui Steven Velastegui |  Joselyn Bonilla | Grace Tigse Grace Tigse |
|  Oscarito R. | Stephanie Torres Stephanie Torres |  Stefy Paucar Ruiz | Jessica Portero Jessica Portero |  John Santamaria |
| Ronnie Toapanta Ronnie Toapanta | Johanna Chachi... Johanna Chachipanta |  Katherine Jiménez | Edisson M Edisson M | Gabriel Basantes Gabriel Basantes |

Participantes (28)

Q. Buscar un participante

- EM Edisson M
- ER Estefania Ruiz
- Fernando Salazar
- GB Gabriel Basantes
- GT Grace Tigse
- JP Jessica Portero
- JC Johanna Chachipanta
- John Santamaria
- Joselyn Bonilla
- KF Karen Freire
- Katherine Jimenez
- Mishel Sánchez
- NM Natali Maigua
- Oscarito R.
- Paola Toaza

Windows
Ve a Configuración para activar Windows.
Invitar Mudo Me



Anexo 7. Encuesta de Satisfacción

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN POWTOON

OBJETIVO: Identificar los niveles de satisfacción de los beneficiarios fundamentados en la ejecución de la herramienta POWTOON dentro de la asignatura de Protocolo y Eventos en la carrera de Turismo Y Hotelería.

Dirigido: Estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Turismo y Hotelería.

Institución: Universidad Técnica de Ambato.

Estimado estudiante, con el fin de determinar el grado de satisfacción de la herramienta PowToon en el desarrollo creativo de la asignatura Protocolo y Eventos, solicito llene el siguiente cuestionario:

El mismo que es completamente anónimo.

INSTRUCCIONES: Marque con una X en la opción que considere pertinente.

PREGUNTAS:

| Nº | ITEMS | | | | |
|-----|---|---------------------------|------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| 1.- | ¿Le pareció adecuada la utilización de la herramienta PowToon en la unidad tratada? | | | | |
| | Nada satisfactorio | Poco satisfactorio | Moderadamente satisfactorio | Muy satisfactorio | Extremadamente satisfactorio |
| | | | | | |
| 2.- | ¿Se sintió motivado al realizar el producto final con la herramienta PowToon? | | | | |
| | Nada satisfactorio | Poco satisfactorio | Moderadamente satisfactorio | Muy satisfactorio | Extremadamente satisfactorio |
| | | | | | |
| 3.- | ¿Creé que su aprendizaje mejoró con la utilización de técnicas de la herramienta PowToon? | | | | |
| | Nada satisfactorio | Poco satisfactorio | Moderadamente satisfactorio | Muy satisfactorio | Extremadamente satisfactorio |
| | | | | | |
| 4.- | ¿Cree que existió mayor interacción y entretenimiento al aplicar la herramienta PowToon en las clases de Protocolo y Eventos? | | | | |
| | Nada satisfactorio | Poco satisfactorio | Moderadamente satisfactorio | Muy satisfactorio | Extremadamente satisfactorio |
| | | | | | |
| 5.- | ¿Le parecieron interactivas las clases de Protocolo y Eventos con el uso de la herramienta PowToon? | | | | |
| | Nada satisfactorio | Poco satisfactorio | Moderadamente satisfactorio | Muy satisfactorio | Extremadamente satisfactorio |
| | | | | | |
| 6.- | ¿Te pareció novedoso el uso de la herramienta PowToon en el aprendizaje de Protocolo y Eventos? | | | | |
| | Nada satisfactorio | Poco satisfactorio | Moderadamente satisfactorio | Muy satisfactorio | Extremadamente satisfactorio |
| | | | | | |

| | | | | | |
|------|--|---------------------------|---------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| 7.- | ¿Crees que sería una mejor forma de aprender y desarrollar su creatividad, al utilizar la herramienta PowToon? | | | | |
| | Nada satisfactorio | Poco satisfactorio | Moderadamente satisfactorio | Muy satisfactorio | Extremadamente satisfactorio |
| | | | | | |
| 8.- | ¿Le gustó trabajar en equipo para la presentación del producto final con la herramienta PowToon? | | | | |
| | Nada satisfactorio | Poco satisfactorio | Moderadamente satisfactorio | Muy satisfactorio | Extremadamente satisfactorio |
| | | | | | |
| 9.- | ¿Considera usted que ha adquirido mejorar su creatividad y aprendizaje en las clases de Protocolo y Eventos con la aplicación de la herramienta PowToon? | | | | |
| | Nada satisfactorio | Poco satisfactorio | Moderadamente satisfactorio | Muy satisfactorio | Extremadamente satisfactorio |
| | | | | | |
| 10.- | ¿Le gustaría que se implemente el uso continuo de la herramienta PowToon en las clases de Protocolo y Eventos? | | | | |
| | Completamente en desacuerdo | En desacuerdo | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo | Completamente de acuerdo |
| | | | | | |

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN