



*Diseño de videos animados educativos para contribuir al aprendizaje en línea*

*Design of educational animated videos to contribute to online learning*

*Design de vídeo animado educacional para contribuir com a aprendizagem online*

José Campuzano-López <sup>I</sup>  
[jcampuzano6405@pucesm.edu.ec](mailto:jcampuzano6405@pucesm.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-8367-1162>

Johanna Mero-Ponce <sup>II</sup>  
[mero-johanna5187@unesum.edu.ec](mailto:mero-johanna5187@unesum.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0001-5944-6291>

**Correspondencia:** [jcampuzano6405@pucesm.edu.ec](mailto:jcampuzano6405@pucesm.edu.ec)

Ciencias de la educación

Artículo de investigación

\***Recibido:** 22 de enero de 2021 \***Aceptado:** 04 de febrero de 2021 \* **Publicado:** 22 de febrero de 2021

- I. Economista Mención en Finanzas y Proyecto, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Manabí, Ecuador.
- II. Licenciada en Trabajo Social, Maestría en educación, Instituto de Posgrado Universidad Estatal Del Sur De Manabí, Ecuador.



## Resumen

En pleno 2020, la educación en el mundo se convirtió en un total desconcierto al cerrar las aulas de clases debido a una pandemia, lo que causaría un desequilibrio emocional en los miembros de las comunidades educativas, además de la formación académica se volvió un proceso complejo para aquellos que están desvinculados con la tecnología. No obstante, lo que refleja esta investigación es la inducción a un grupo unidocentes del cantón Paján en el diseño de videos animados por medio de la herramienta powtoon para la creación de recursos educativos. Por medio de una investigación cuantitativa – cuasiexperimental se ejecutó los resultados de esta información para consolidar datos en cuanto al gran beneficio que aportar aprender de por estar fuentes educativas.

**Palabras claves:** Innovación; enseñanza; aprendizaje; recursos didácticos.

## Abstract

In the middle of 2020, education in the world became a total confusion when classrooms were closed due to a pandemic, which would cause an emotional imbalance in the members of the educational communities, in addition to academic training, it became a complex process for those who are disconnected with technology. However, what this research reflects is the induction of a group of teachers from the Paján canton in the design of animated videos through the powtoon tool for the creation of educational resources. Through a quantitative-quasi-experimental investigation, the results of this information were executed to consolidate data regarding the great benefit to be learned from being educational sources.

**Keywords:** Innovation; teaching; learning; didactic resources.

## Resumo

Em meados de 2020, a educação no mundo tornou-se uma confusão total quando as salas de aula foram fechadas devido a uma pandemia, o que causaria um desequilíbrio emocional nos integrantes das comunidades educacionais, além da formação acadêmica, tornou-se um processo complexo para aqueles que estão desconectados da tecnologia. Porém, o que esta pesquisa reflete é a indução de um grupo de professores do cantão Paján na concepção de vídeos animados por meio da ferramenta powtoon para a criação de recursos educacionais. Por meio de uma

investigação quantitativo-quase-experimental, os resultados dessas informações foram executados para consolidar dados sobre o grande benefício a ser aprendido por serem fontes educacionais.

**Palavras-chave:** Inovação; ensino; aprendendo; recursos didáticos..

## **Introducción**

La educación es el motor de la evolución del ser humano, el docente es la persona que guía y acompaña en este proceso, es necesario inducir al estudiante con estrategias innovadoras, para que el educando sienta confianza con el mundo actual y los avances tecnológicos que se dan en el entorno y de esta manera no se sienten ajeno a los avances tecnológicos.

Para nadie es desconocido que, a nivel mundial en los diferentes métodos de enseñanza se utilizan múltiples herramientas que permiten a docentes alcanzar los objetivos planteados, de esta manera se logra despertar el interés del alumno en fomentar su aprendizaje implementando métodos innovadores y es así que la situación internacional va evolucionando.

En Ecuador, los videos son considerablemente utilizados como pieza necesaria para la recreación de las personas y en las distintas áreas de la educación, por medio de los videos se aprende de forma visual y auditiva actualmente, permitiendo captar la atención total del educando. Según datos recopilados en organismos que regulan la educación superior (SENESCYT - CES), se concluye que el video como método de enseñanza aprendizaje en docentes, aporta significativamente en el aprendizaje (Sánchez, 2018), es preciso en la práctica educativa se adopte el uso de estos recursos.

Ahora en la actualidad sigue existiendo un modelo de enseñanza que evoca al tradicionalismo, evidenciándose más en el desarrollo de estrategias en el aula que no buscan una educación innovadora; es necesario fortalecer de manera eficaz cómo se imparten las clases a los estudiantes, que herramientas tecnológicas se utilizan para el desarrollo de materiales educativos. porque permitirá generar el interés en los estudiantes y fortalecer aprendizajes, logrando seres autónomos, analíticos, sistemáticos, creativos con una educación integral.

Las herramientas tecnológicas educativas son una meta hacia el nuevo camino que hoy en día va avanzando a pasos agigantados, desarrollando destrezas en el aprendizaje impulsado por la tecnología. Cada vez que va apareciendo la variedad de concepto en la utilización de las aplicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por lo tanto, no existe proyecto similar o igual, en esta investigación, debido a que mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando la herramienta powtoon, el docente se propone enseñar y se aprende de manera divertida, de esta manera se obtendrá los resultados requeridos para el bienestar de la educación y formar ciudadanos competentes ante las exigencias de la actualidad, sobre todo en la tecnología.

### **Materiales y Métodos**

Para la presente investigación se utilizará una investigación de tipo descriptivo, exploratoria de campo, que busca revelar las causas y efectos del objeto en estudio, de una forma deductiva a partir de teorías; mediante este tipo de investigación se generarán definiciones para establecer el aporte que genera los recursos educativos visuales en el proceso enseñanza – aprendizaje, con una muestra de 22 docentes de una institución educativa del cantón Paján, se busca la verificación de la hipótesis, sus resultados y conclusiones.

### **Análisis y discusión de los resultados**

Las herramientas tecnológicas educativas son una meta hacia el nuevo camino que avanza a pasos agigantados, desarrollando destrezas en el aprendizaje impulsado por la tecnología. Cada vez que va apareciendo la variedad de conceptos en la utilización de las aplicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje, se puede considerar la evolución que ha atravesado los materiales didácticos a nuestro alcance.

La revolución electrónica iniciada en la década de los 70 establece el punto de partida para el desarrollo progresivo de la era digital, convirtiéndose en 1980 como una alianza de la electrónica, la informática y las telecomunicaciones viabilizando la interconexión con las diferentes herramientas ya que en actualidad son elaborados en lenguaje experto de programación, que admiten respuestas más abiertas, que permiten distintos desarrollos en función del aprendizaje.

La herramienta powtoon fue fundada en enero 2012, la compañía liberó Guaricha una versión beta en agosto 2012. En febrero 2013 powtoon introdujo una opción de cuenta libre que permite a los usuarios crear videos animados que luego pueden exportar a YouTube. Los videos realizados con cuentas libres incluyen la marca de agua de powtoon.

### **Recursos educativos - didácticos**

Se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios y materiales que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada uno de ellos pueden ser de manera física o virtual, lo importante es que despierten el interés de los alumnos, adecuándose a las necesidades y características físicas y psíquicas de cada uno dependiendo de las necesidades que se adquiere con la facilidad para que el docente se adapte a cualquier tipo de contenido o práctica de enseñanza aprendizaje (Vargas, 2017).

Es por esto que el ser humano se encuentra inmerso en un mundo constante de cambio por ello es importante contemplar las formas de trabajar que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje de las nuevas generaciones con el fin de estar en desarrollo en los procesos educativos, estas tecnologías educativas son una ayuda como herramientas para el desarrollo del aprendizaje con esto los estudiantes mejorarían el aprendizaje así también los docentes tendrían un apoyo para impartir los conocimientos de manera moderna dejando a un lado el método tradicional.

En la actualidad aquellas actividades educativas que se orientan a la realización, selección y uso de recursos educativos abiertos (REA), permite ser integrados por distintas iniciativas que sirvan a la enseñanza aprendizaje de los educandos y puede ser definido como la disposición abierta de recursos pedagógicos, habilitados por tecnologías de la información y la comunicación (Mercado, Fernandez, Lavigne, & Ramirez, 2018).

### **Recursos Tecnológicos – educativos**

Estos recursos son diseñados para poder interactuar utilizando las herramientas didácticas, que permiten el proceso de aprendizaje autónomo, en los que se fortalecen los principios del aprender a aprender, para que el alumno sea un partícipe directo de su propia formación, incluso se acostumbre a ser el protagonista de sus conocimientos, sin necesidad de las clases tradicionales, que hoy en día ya no sirven de ayuda a nadie por la situación actual. La utilización de medios tecnológicos, ayudan a interactuar mediante una serie de herramientas que ya se han vuelto aliadas a cada docente, convirtiéndose en un medio eficaz para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La investigación en tecnología educativa, se orienta especialmente hacia la creación de entornos que generen la enseñanza aprendizaje significativa, con la colaboración de todas las personas que están implicadas, teniendo la finalidad de gestionar materiales y ocupar la misma para dar solución a la problemática, que se necesita por muchos inconvenientes o situaciones que se

evidencian el trabajo (Valverde, 2015), actualizándose con un sin número de herramientas tecnológicas que presten la ayuda necesaria para que la enseñanza-aprendizaje sea más complacida por cada participante.

El futuro de la educación camina en el proceso evolutivo de la sociedad e información, es así, que todos se motiven en la actualización. Esto reconoce contemplar el hecho de que esta sociedad de la información obedece también del sistema educativo que debe ser modificado para adaptarse a los tiempos actuales (Talavera & Marín, 2015).

### **Videos educativos**

El video educativo es un recurso didáctico que por muchos años ha sido utilizado por los docentes para enseñar diferentes temáticas, para socializar los contenidos con sus estudiantes y a partir de ello construir el conocimiento de forma más explicativa, esto permite que el docente pueda innovar en las distintas clases que imparte.

El uso del video con fines didácticos es muy favorables para los alumnos y docentes que muestren interés en el uso de dicho medio, sería un gran número de instituciones educativas donde se puede localizar materiales y equipos de video para utilizarlos en el desarrollo de la enseñanza, y de esta forma el aumento de material que se realice de contenido didáctico y educativo permite a que se pueda comercializar (García, 2014).

Los vídeo educativo desde la doble perspectiva de su realización y de su utilización en el aula de clase. Parte de la consideración de que cualquier vídeo que se emplee en el aprendizaje, puede ser considerado como educativo, de la forma fantástica que se haya empleado en su realización, para llegar a la conclusión de que el vídeo será o no educativo y aceptado por los alumnos como tal y el profesor lo utiliza en un contexto en el que produzca enseñanza, es dependiendo de su aceptación.

Un medio de comunicación que posee un lenguaje propio, también es el video educativo cuya continuación induce al receptor a resumir ideas, concepciones, etc., que pueden fortalecer a cada uno. Permite sistematizar actuaciones y enfoques, profundizar en el uso de técnicas y sintetizar acciones y reacciones, así como captar y reproducir situaciones reales excepcionales, que pueden estudiarse y analizarse minuciosamente en diferentes momentos (Quesada, 2015).

### **Las TIC y su impacto en el ámbito escolar**

La incorporación de TIC ha logrado ocupar un lugar importante en la educación educativa durante las últimas décadas, y esto es un logro muy significativo para todos, como evidencia de aquello se debe mencionar las metas educativas 2021 aprobadas por la Conferencia Iberoamericana de educación del 2010. Donde plantean la progresiva utilización de computadoras en la escuela para tareas de aprendizaje como un objetivo específico dentro de la meta general de mejorar la calidad de la educación y el currículo escolar (Formichella & Maria, 2018).

Adoptar TIC en el proceso docente, conducentes a la nueva forma de aprender de los educandos incluyendo la era de la sociedad del conocimiento, ya no es una opción, sino una necesidad como agentes activos en este importante cambio es el educando que se afirme en recursos didácticos tecnológicos, logren soluciones pedagógicas efectivas considerando que los educandos están muy familiarizados con entornos digitales, lo que implica una gran ventaja que se aprovecha en el ámbito educativo.

En la sociedad actual, los espacios educativos también se encuentran en constante transformación, las nuevas estancias educativas se han reflejado en centros virtuales de aprendizaje, estos nuevos escenarios requieren de una reflexión hacia el uso e incorporación de las tecnologías. Hay que ver a las tecnologías como medio y recurso didáctico, más no como la panacea que resolverá los problemas dentro del ámbito educativo, esto nos llevará a no sobredimensionarlas y establecer orientaciones para su uso, logrando así soluciones pedagógicas y no tecnológicas (Cabero, 2007). El siglo XXI ha dado forma a lo que se denomina sociedad del conocimiento o de la información, en virtud de que estos fluyen de manera instantánea por medio de la tecnología. Así, las herramientas tecnológicas contribuyen a generar cambios importantes en muchas esferas de la vida social. Debemos precisar que las TIC dan un crecimiento al desarrollo en el ámbito educativo. (Gomez, Contreras, & Delia, 2016).

### **Presentaciones en línea**

La presentación es mostrada de forma dinámica y en línea, será aprovechada de mejor forma para cumplir los objetivos para la que fue creada la presentación. La propuesta en este apartado, fue la de sugerir la utilización de herramientas online básicas, gratuitas y muy fáciles de utilizar, considerando que los docentes del cantón Paján no están aún muy familiarizados con entornos digitales. La propuesta de la herramienta didáctica que se presentó en esta investigación fue de



gran ayuda para consolidar espacios educativos interactivos que fortalezcan la enseñanza – aprendizaje de los docentes y estudiantes.

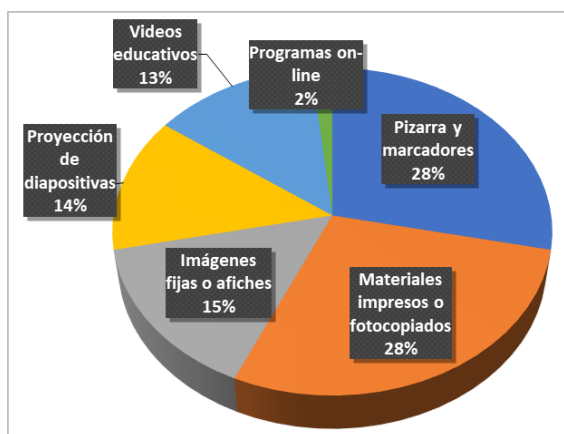
### Herramienta digital educativa powtoon

Una novedosa e interesante aplicación para crear presentaciones en línea es la de PowToon, la herramienta ofrece una agradable presentación animada en forma de video, llamando la atención de los estudiantes. El programa cuenta con una versión gratuita limitada que permite crear videos de hasta tres minutos, con tiempo necesario para una breve presentación educativa. El profesor debe crear una cuenta y acceder a la herramienta y empezar a crear sus presentaciones en video. La presentación, puede ser compartida mediante diferentes medios.

Powtoon es una nueva herramienta que puede ser muy útil para aquellos profesores, estudiantes que tengan que hacer exposiciones y ponentes en general que quieran crear un vídeo didáctico en poco tiempo, que dé buenos resultados de forma muy fácil. Con un simple método de coger y arrastrar, podremos colocar los elementos que queramos incluir en el vídeo, encima de un lienzo en blanco encima del cual podremos añadir nuestra explicación, que acabará de componer nuestro vídeo y lo hará mucho más dinámico.

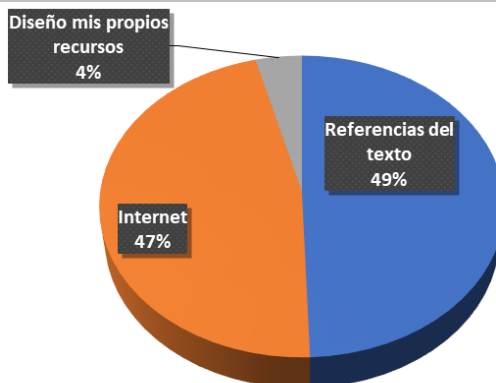
Ingresando a la plataforma se puede comenzar a crear el vídeo, donde en primer lugar debes elegir el tipo de vídeo: presentación, promocional, social clip o plantilla en blanco, y dentro de cada uno tendrás varias opciones donde podrás escoger la que mejor se adapte a tus necesidades. La herramienta de edición es sencilla de utilizar ya que se parece mucho a PowerPoint.

**Figura 1:** ¿Qué tipo de recursos educativos usted utiliza en sus horas clases?



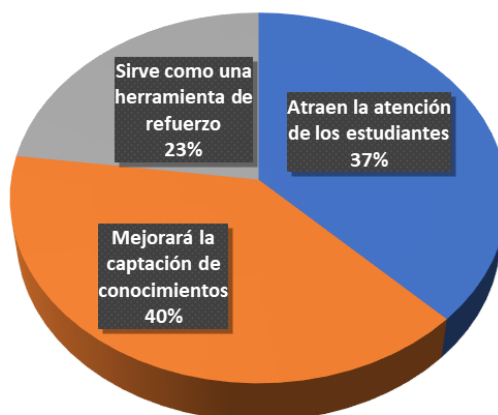
Análisis: Dentro de los tipos de recursos que utilizan los docentes los que más destacan son la pizarra y marcadores y los materiales impresos y fotocopiados, ambos, con un 77,3%.

**Figura 2:** ¿De dónde obtiene los recursos didácticos que utiliza?



Análisis: El 77,3% de los maestros manifiestan que los recursos que utilizan son Referencias de textos escolares, el 72,7% obtienen los recursos de internet y solo un 45,5% diseña sus propios recursos.

**Figura 3:** ¿En qué aspectos permitirá el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje de la aplicación de recursos didácticos visuales?



Análisis: el 86,4% manifiesta que el uso de recursos didácticos elaborados en PowToon mejorará la captación de conocimientos, el 81,8% en que atraen la atención de los estudiantes y el 50% indican que sirven como una herramienta de refuerzo.

## Conclusiones

La herramienta Powtoon es una opción de presentaciones educativas muy factible para los estudiantes, creando una manera armónica y efectiva para la participación activa de los educandos llevándolos al interés y conocimiento agregado de las diferentes asignaturas por lo cual, se puede sugerir esta herramienta tecnológica para que los docentes ejecuten sus clases de una manera muy acertada para la enseñanza-aprendizaje de los docentes del cantón Paján. Además, Se ratifica la importancia de las metodologías de investigación en la utilización de la herramienta Powtoon. Esta investigación permitió saber que a través de la utilización de esta herramienta Powtoon, el mejoramiento continuo de los docentes sería muy significativa. La herramienta interactiva Powtoon utilizada en el campo educacional permite al docente en su proceso de enseñanza hacia sus educandos realizar videos y presentaciones de los contenidos de las materias de una manera dinámica y creativa generando interés en el alumno para comunicar sus ideas y conocimientos adquiridos.

## Referencias

1. Cabero, J. (2007). Los retos de la integración de las TICs en los procesos educativos. Límites y posibilidades. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, 32-61. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333327288002.pdf>
2. Formichella, M., & Maria, A. (2018). TIC en la escuela y rendimiento educativo: el efecto mediador del uso de las TIC en el hogar. *Cuadernos de Investigación educativa*, 29. Obtenido de [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1688-93042018000100075](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-93042018000100075)
3. García, M. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 43-67. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140396002.pdf>
4. Gomez, M., Contreras, L., & Delia, G. (2016). El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de ciencias sociales: un estudio

- comparativo de dos universidades públicas. 71. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732016000200061](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732016000200061)
5. Mercado, M., Fernandez, K., Lavigne, G., & Ramirez, M. (2018). Enseñanza y difusión sobre el uso de recursos educativos abiertos con MOOC un estudio de caso. 26. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-53082018000100003](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-53082018000100003)
  6. Quesada, M. (2015). CREACIÓN DE VIDEOS EDUCATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA FORMACIÓN DE FUTUROS DOCENTES DE INGLÉS. Revista Electrónica Actualidades. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44733027006.pdf>
  7. Sánchez, E. (2018). El video como herramienta de apoyo en la educación superior. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, 136. Obtenido de [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27391/1/1804149324\\_SANCHEZ%20NU%C3%91EZ%20ESTEFANIA%20ALEJANDRA.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27391/1/1804149324_SANCHEZ%20NU%C3%91EZ%20ESTEFANIA%20ALEJANDRA.pdf)
  8. Talavera, R., & Marín, F. (2015). Revista de Ciencias Sociales (Ve). 337-346. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/280/28041012011.pdf>
  9. Valverde, J. (2015). La formación universitaria en Tecnología Educativa: introducción al número especial / Higher Education and Educational Technology: Introduction to the special issue. 23. Obtenido de <https://relatec.unex.es/article/view/1895>
  10. Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. 1. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci_arttext)