

## PoowToon como herramienta didáctica: una experiencia con docentes de educación general básica

*PowToon as a teaching tool: An experience with basic general education teachers*

- <sup>1</sup> Deisy Elizabeth Coronel Heredia  <https://orcid.org/0000-0002-4031-3103>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues-Ecuador  
[decoronelh96@est.ucacue.edu.ec](mailto:decoronelh96@est.ucacue.edu.ec)
- <sup>2</sup> Ernesto Andrés Hermann Acosta  <https://orcid.org/0000-0001-9068-0692>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues-Ecuador  
[ernesto.hermann@ucacue.edu.ec](mailto:ernesto.hermann@ucacue.edu.ec)
- <sup>3</sup> Pablo Fernando Cisneros Quintanilla  <https://orcid.org/0000-0002-5722-8001>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues-Ecuador  
[pcisneros@ucacue.edu.ec](mailto:pcisneros@ucacue.edu.ec)



---

### Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 07/07/2022

Revisado: 15/08/2022

Aceptado: 27/09/2022

Publicado: 06/10/2022

DOI: <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.287>

---

### Cítese:

Coronel Heredia, D. E., Hermann Acosta, E. A. ., & Cisneros Quintanilla, P. F. (2022). PoowToon como herramienta didáctica: una experiencia con docentes de educación general básica . AlfaPublicaciones, 4(4.1), 6–23. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.287>



**ALFA PUBLICACIONES**, es una Revista Multidisciplinar, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://alfapublicaciones.com>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) [www.celibro.org.ec](http://www.celibro.org.ec)



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons AttributionNonCommercialNoDerivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

---

**Palabras****claves:**

Tecnología,  
educación,  
vídeo educativo

**Keywords:**

Technology,  
education,  
educational  
video

**Resumen**

La educación actual demanda un cambio innovador que implica el uso constante de la tecnología tanto en las aulas de clase como fuera de ellas. La introducción de las TIC permite convertir una enseñanza convencional en una clase dinámica y motivadora, a su vez, el estudiante despierta el interés y la curiosidad por adquirir nuevos conocimientos; de tal manera que, para los educadores, el empleo de la tecnología juega un papel importante en el proceso de enseñanza. Cabe destacar que los videos educativos puede ser una estrategia didáctica aplicable en el proceso de enseñanza y retroalimentación. En el caso de la herramienta PowToon esta funciona en línea y requiere de un dispositivo como; Tablet, computadora portátil, computadora de escritorio o un teléfono inteligente. En este escenario, el presente artículo busca indagar acerca del conocimiento y a su vez proponer el uso de videos educativos creados con la aplicación o software PowToon.

**Abstract**

Current education demands an innovative change that implies the constant use of technology both in the classroom and outside of it. The introduction of ICT makes it possible to convert conventional teaching into a dynamic and motivating class, in turn, the student arouses interest and curiosity to acquire new knowledge; in such a way, that, for educators, the use of technology plays an important role in the teaching process. It should be noted that educational videos could be an applicable didactic strategy in the teaching and feedback process. In the case of the PowToon tool, it works online and requires a device such as; Tablet, laptop, desktop or smartphone. In this scenario, this article seeks to inquire about knowledge and in turn propose the use of educational videos created with the PowToon application or software.

**Introducción**

La enseñanza tradicional en las nuevas generaciones no funciona de la misma manera que lo hacía hace algunos años, las herramientas tecnológicas forman parte de la educación, el uso de videos educativos es un método didáctico frecuente en la enseñanza, despiertan una actitud de indagación e interés por parte del estudiante, se observa que los nativos digitales se complacen con el uso de la tecnología, y de esta manera este instrumento

permite crear nuevos escenarios de enseñanza, que se adaptan a las exigencias de esta era tecnológica, PowToon es una de las herramientas didácticas de muy fácil acceso y manejo para los estudiantes, sin embargo, al requerir un proceso tecnológico no todos los docentes aplican de manera frecuente este instrumento. El uso de los medios multimedia se ha convertido en una opción para la educación en el Ecuador además permitió que en tiempos de pandemia no se paralice el sistema educativo.

La OMS (Organización Mundial de la salud) el 11 marzo del 2020, notifica que el COVID-19 deja de ser una epidemia y es considerada pandemia a nivel mundial, en base a esta situación se toman medidas radicales para tratar de frenar y evitar un colapso el sistema de salud en el Ecuador (Crespo & Palaguachi, 2020).

Una de las mayores complicaciones en tiempos de pandemia fue las clases presenciales, que debido al alto número de contagios se convirtió en un medio masivo para contraer el virus, las autoridades del país tomaron decisiones radicales suspendiendo en su totalidad la educación en el aula, en todos los niveles existentes, sin embargo, el estado toma como ejemplo la pronta acción de otros países y las clases se vuelven virtuales y se opta por el teletrabajo.

Los escolares viven en un círculo de red, una parte importante de los aprendizajes se da por el medio cibernético y durante el COVID-19 se agudizó el uso de la tecnología e internet, donde se desarrolló el proceso de enseñanza, evaluaciones y seguimiento de las tareas (Crespo & Palaguachi, 2020).

En este sentido, aprovechar del uso de la tecnología, fue el camino más acertado, permitió continuar con las clases y de esta manera no perjudicar la educación de niños, adolescentes y adultos que se encontraban cursando un nivel formativo, cabe destacar, que uno de los mayores retos no solo en tiempos de pandemia, ha sido y será el escaso conocimiento de las plataformas virtuales y manejo de herramientas multimedia, para los docentes este desafío implica una preparación centrada en el manejo de la informática, dejando de lado el paradigma de una enseñanza tradicional (pizarra) y empleando una pedagogía moderna a base del uso de un software (computadoras, celulares inteligentes e internet)

Los educadores procuran avanzar hacia el desarrollo tecnológico, esta tendencia en la educación se refleja en la praxis pedagógica fomentando el uso de las TIC en el proceso Enseñanza-aprendizaje. Encaminar a los estudiantes al uso de las TIC es un desafío que implica impartir en las aulas nuevos escenarios tecnológicos apartándose de la enseñanza convencional, el uso de dispositivos móviles y de diversas aplicaciones forman parte de la vida estudiantil (Hervás-Gómez et al., 2019).

Surgen problemas al momento de laborar en actividades tecnológicas desde un computador de escritorio, para vencer estos obstáculos el uso de dispositivos tecnológicos portátiles se vuelve la mejor opción al momento de interactuar con la tecnología (Fombona & Vázquez-Cano, 2017). El uso de los recursos educativos audiovisuales, muestra su gran valor en el proceso enseñanza-aprendizaje, donde se puede evidenciar que al fusionar el sonido con las imágenes en movimiento la información que llega al estudiante es completa (Serrano & Casanova, 2017). Es evidente la importancia y el gran poder que tienen los medios audiovisuales, ya que aúnan en un solo recurso la imagen, con su gran potencial para concentrar en ella información, y el sonido para transmitir y comunicar vía auditiva, complementando a la vía visual. La tendencia del uso de la tecnología en el contexto educativo impulsa a que los encargados de la creación de juegos tengan un enfoque académico y que permitan ser un apoyo en el aprendizaje y de manera inmersiva ofrece nuevas experiencias (Ortiz-Colón et al., 2018).

Usar la tecnología en la actualidad como un medio para motivar al estudiante se vuelve un tema incuestionable, sobre todo si hablamos de los estudiantes de básica superior, estas herramientas además abren el camino a que se lleve una mejor información y comunicación que a su vez lleva a un mejor y correcto manejo de todos los temas educativos dado en una clase presencial como en una retroalimentación, además, el uso de la tecnología se debe resaltar que es reutilizable en cualquier momento según la necesidad del estudiante (Troncoso-Pantoja et al., 2019). Los estudiantes que pertenecen a esta nueva generación llamada los nativos digitales se caracterizan porque con gran facilidad se centran en el manejo de multimedia, desde este escenario se considera que los videos elaborados y utilizados con una perspectiva didáctica pueden reemplazar a los libros y su enseñanza convencional permitiendo que se manifiesta una actitud positiva con resultado eficaz en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Según la UNESCO, en su proyecto para el año 2030 manifiesta que en la educación la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es necesario para fortalecer los procedimientos educativos y mejorar este servicio (UNESCO, 2016). Un tema alusivo del currículo educativo es el empleo de las TIC (Tecnología de la Información y Comunicación) estas pueden apoyar en el proceso de enseñanza como son; la televisión, audiovisuales, videos, internet, computadora (Ministerio de Educación, 2010).

Los docentes deben explorar el plan educativo y en base a este aplicar la tecnología, que previamente debe estructurarse de forma sistemática, el uso de recursos multimedia o audiovisuales pueden impartirse enfocándose a los contenidos académicos (Barriga et al., 2015).

Para que el docente pueda trabajar en el aula con contenidos académicos usando tecnología, es importante que revise de manera minuciosa el plan académico y los

posibles ajustes que pueden darse en el sistema educativo, para que una herramienta sea considerada como un instrumento pedagógico o un recurso empleado al proceso de enseñanza deben apoderarse de los temas comprendidos en el currículo, y que a su vez son los que se consideran como prioridad en el aprendizaje de los estudiantes de cada nivel.

En los estudiantes el punto esencial es que puedan desarrollar aptitudes y puedan construir de manera colectiva los conocimientos fundamentada en la multidireccionalidad y la fluidez de la información. El estudiante por su parte debe pensar de manera global y desenvolverse de manera local (Mariela & Leticia, 2022).

El estudiante tecnológico maneja con gran capacidad las herramientas digitales el desarrollo y la creciente globalización permite que la obtención de un aparato multimedia hoy en día sea accesible y el acceso a internet es cada vez más factible, por lo antes mencionado el trabajo del docente es fomentar el uso tecnológico con un enfoque educativo empleando material elaborado en base de la necesidad que surja en la asignatura o área, al hablar de tecnificar una clase los contenidos curriculares no pueden encapsularse únicamente en el trabajo en el aula de clases, tomando en cuenta que, las tareas se pueden enviar a casa, y el alumno puede empoderarse del material didáctico de estudio siempre que este sea dinámico e interesante, es esencial que para captar la atención de nuestro público objetivo, en este caso de los niños o adolescentes, el docente ofrezca opciones usando herramientas tecnológicas de fácil manejo, que no requiera de gran capacidad de memoria o descarga, que permita su uso con o sin conexión de internet, que sea amigable etc. en otras palabras que permita que el estudiante pueda desarrollar las tareas en el aula o en casa sin mayor complicación al momento de acceder y usar. Los videos se caracterizan por ser una tecnología asociada a la televisión, ya que su origen es considerado un auxiliar que tiene la capacidad de almacenar programas (Medina, 2015).

Las generaciones actuales han vivido un constante y marcado crecimiento del uso de instrumentos creados a base de un software, Smart fone, Smart tv, laptop etc. y han podido hacer uso de la televisión y a su vez han nacido con el internet que forma parte de la vida diaria de los seres humanos, situación que en los 80 y 90 apenas iniciaban y su existencia era limitado a un cierto grupo de personas privilegiadas al contar con una computadora de escritorio en su trabajo o en casa, el uso de teléfonos no era ajeno a esta situación, hoy en día está fuera de contexto no contar con un teléfono inteligente para uso personal o laboral, las computadoras portátiles por lo general se usan en el trabajo o en casa, estos son medios que permiten realizar de manera eficiente tareas más esenciales por lo que su uso ya no es considerado un lujo sino una necesidad que facilita las diversas labores posibles de llevar a cabo en línea.

En el sistema educativo esta situación no es diferente existen una gran diversidad de plataformas que funcionan de manera gratuita y facilitan la labor de los educadores, y el

aprendizaje de los estudiantes, estos instrumentos puede ser creados de acuerdo a los requerimientos de la persona que los elabora y en base al segmento a quien se va a dirigir, por ejemplo, en el caso de los niños de preparatoria los videos y canciones favorecen a su imaginación, el ritmo hace que exista una educación auditiva, la expresión y la retención, mientras que en estudiantes de nivel básica elemental y básica media los intereses tienden a cambiar, al ser niños entre 6 y 11 años su comprensión lectora se presta para que puedan manejar juegos virtuales, en los adolescentes la situación de contar con su propio celular inteligente, que es el caso de la mayoría, abre las puertas para el manejo y conocimiento de aplicaciones en línea, es normal que en pleno siglo XXI este grupo de estudiantes se muestren más interesados en aprender y adquirir nuevos conocimientos, sus exigencias para pertenecer a un grupo social hace que manejen redes, juegos, programas, software etc.

Sin embargo, al existir un abanico de posibilidades tecnológicas las personas responsables de la educación se encuentran en uno de los mayores retos, considerando que la mayoría de docentes están en un proceso de formación y mucho de ellos incluso pertenecen al grupo de alfabetos digitales, donde enseñar usando los medios tecnológicos e informáticos exige una constante preparación e innovación educativa. Los videos educativos son una de las opciones que al manejar como un recurso didáctico puede el estudiante generar nuevas estrategias de manejo de las herramientas tecnológicas que le permita a más de aprender de manera dinámica adquiera mayores habilidades tecnológicas.

En esta línea los dicha herramienta puede ser usada en estudiantes de cualquier nivel y subnivel, se vuelve una estrategia motivadora, durante su grabación él puede manejar la información y así armar sus propios conocimientos, convirtiéndose en un actor activo de la enseñanza, esto permite evitar las inconfundibles clases convencionales donde el docente es el único emisor y el estudiante es un receptor de conocimientos (Quesada, 2015).

PowToon es un software que trabaja en línea y permite que se pueda hacer video con cualquier contenido (Patiño, 2020). En consecuencia, a lo manifestado por el autor, convirtiéndose una de las mejores opciones que permite la construcción dinámica de conocimientos aplicables a todas las asignaturas, la información que existe en internet se puede exportar con facilidad y la creación se lleva a cabo por medio de diapositivas con fondo posible de elegir por colores, trabajar con textos e imágenes que es común usar en este tipo de software, cabe destacar que una de sus características es que cuenta con música de fondo lo que convierte al video en un recurso llamativo.

PowToon es una plataforma que se maneja en línea y ofrece la posibilidad de elaborar videos con animaciones, el uso de esta aplicación es simple y su creación es sencilla para

el navegante, no hace falta que domine este instrumento para poder utilizarlo (Avila et al., 2019)

El uso de PowToon en la educación, de acuerdo a la literatura investigada los autores, manifiestan que las orientaciones de enseñanza-aprendizaje han experimentado múltiples cambios que van de la mano con el manejo de las TIC, cabe resaltar, que el Ministerio de Educación promueve el uso de la tecnología en las diversas áreas del saber, dando respuesta a esta evolución metodológica los docentes se encaminan a fortalecer sus conocimientos procurando estar a la vanguardia de la era tecnológica.

Este aplicativo Software, para ser usado de manera online, requiere contar con un procesador, entre los más populares se encuentran; los celulares y las computadoras portátiles, estos instrumentos son manejados por los estudiantes y docentes de manera cotidiana, dicho esto, se puede inferir que la creación de videos se vuelve amigable con sus creadores.

Desde este escenario PowToon es una novedosa herramienta multimedia, que sirve de gran utilidad para los docentes y estudiantes que requieran exponer o ser ponentes de un tema específico, elaborar un vídeo pedagógico que le permita plasmar en un corto tiempo un tema y de manera fácil (Serrano & Casanova, 2017).

Los videos se están creado cada vez con mayor frecuencia, uno de sus beneficios es que permite elaborar contenido en una duración de máximo tres minutos, y a pesar de que es un corto tiempo la información se resume en un mensaje didáctico y explicativo, convirtiéndose en una excelente alternativa en el proceso de aprendizaje.

Esta aplicación permite que las presentaciones creadas se guarden en un formato de uso común y además la información de las diapositivas se puede colocar en un orden específico y estas pasan de manera consecutiva, es también posible compartirlas en YouTube en formato de video (Bravo-Acosta & García-Vera, 2020).

En esta línea Bravo-Acosta y García-Vera (2020) indican que el software abre la posibilidad de que el docente o estudiante al crear material didáctico lo pueda ordenar según su interés y estas seguirán el orden indicado, al subir a YouTube el acceso puede ser privado o público, en el caso de los videos educativos se pueden subir al canal con el nombre de la temática o asignatura según su contenido esto a su vez permite que las personas lo encuentren con facilidad, además cuenta con un canal en YouTube donde las personas pueden encontrar variedad de videos elaborados con esta aplicación. Indagando acerca de su creación este software de animación gratuito se dio en enero 2012, la empresa redimió su versión beta en agosto 2012. Al encontrarse disponible en el mercado cibernético de manera gratuita su crecimiento es eminente.

Entre las ventajas más sobresalientes de los videos PowToon se destaca; la variedad de implementos didácticos que se puede utilizar como; efectos y transiciones, el material creado se puede compartir en medios sociales como; Facebook y Twitter, los estudiantes se entretienen mientras aprenden de manera dinámica (Patiño, 2020). Por lo tanto, el uso de los videos educativos PowToon ofrece a los docentes una manera diferente para impartir los conocimientos, dejando de lado las clases peculiares, los estudiantes no únicamente aprenden de manera divertida, sino que también, pueden crear sus propios videos y aprender el manejo de este instrumento educativo jugando con su imaginación y creatividad.

Es importante mencionar que el educador tiene la posibilidad de guardar los videos generados en Google drive, pero también, tiene la facilidad de publicar en las diferentes redes sociales el material elaborados por el estudiante, esta estrategia puede funcionar como un auto motivador, el educando consciente de que las personas pueden acceder y hacer uso de este instrumento didáctico de su propiedad, no va a escatimar esfuerzos, más bien, se va a enfocar en dar o mejor de sí mismo y ofrecer recursos únicos, mejorando significativamente su rendimiento.

Al crear videos gratuitos con PowToon Padilla, 2020) la materia de Matemática observó: que se desarrolla de manera activa, pero al mismo tiempo autónoma el aprendizaje, se adquieren conocimientos significativos, se motiva una actitud de colaboración, se familiariza con las plataformas en línea, se adquieren competencias en manejo de tecnología, se vuelve innovador y creativo el aprendizajes, mayor análisis en el área de matemáticas, se elabora material didáctico de su autoría y aporta conocimientos a los compañeros.

Desventajas de la herramienta PowToon, puede ser de difícil exportación, no permite un trabajo colaborativo, no es posible descargar los videos creados, al ser utilizada en línea, en ocasiones su presentación puede ser lenta o nula, el tiempo que dura el video es de cinco minutos la información puede ser reducida (Patiño, 2020), como una desventaja se puede considerar es que no todas las plantillas y modelos son gratuitos, pese a que el coste es menor esto puede generar molestia en el usuario.

En Colombia un estudio menciona que es vital formar estudiantes críticos en todas las etapas de la enseñanza, las TIC pueden facilitar este proceso trabajando con un modelo didáctico enfocado a objetivos educativos (Ramírez, 2021).

En Costa Rica se realizó un estudio acerca de “La creación de videos educativos como estrategia didáctica para la formación de futuros docentes de inglés”, obteniendo como resultado que el uso de videos pedagógicos para la enseñanza puede facilitar el aprendizaje permitiendo trabajar con herramientas de fácil acceso que permitan innovar. (Quesada, 2015).

Otro estudio efectuado en la Escuela de Idiomas de la Universidad de la Guajira, sede Riohacha en Colombia, menciona que los docentes concluyeron que los videos tienen una clasificación y esto permite que su empleo sea más oportuno y conveniente, así también indican que el manejo de videos es acertado para la elaboración de herramientas aplicable en él procedo de enseñanza (Medina, 2015). En el Tecnológico de Monterrey, México se llevó a cabo un curso de estadística en línea, donde se concluyó que los estudiantes que contaron con la ayuda de videos educativos mejoraron su rendimiento académico comparado con el grupo de estudiantes que no contaba con esta herramienta adicional. (Rodríguez & Fernández, 2017). Un estudio realizado en Perú llego a la conclusión de que los docentes que enseñan a básica superior usando videos educativos motivan a los estudiantes y a su vez aplican de manera activa las tecnologías de la informática y la comunicación logrando una mayor competitividad en su labor profesional (Eslava et al., 2018).

En Ecuador, se demostró por medio de una investigación que el uso de videos para el proceso de enseñanza como un complemento permite que se democratice los contenidos debido a su fácil acceso. Comprobándose que los videos pedagógicos mejoran el rendimiento académico y evita la saturación de los estudiantes, actitud que se observa de manera continua debido al cansancio o falta de concentración (Riccio-Anastacio et al., 2017).

El empleo de herramientas tecnológicas y creación de videos didácticos por parte de los docentes, es una manera de transmitir nuevos y actualizados conocimientos mientras se innova en el aula de clases (Eslava et al., 2018). Los videojuegos utilizados en los procedimientos formativos en Ecuador pueden proporcionar aprendizajes potenciales si es encaminado a fines educativos debido a la motivación de los estudiantes quienes dedican varias horas del día a esta herramienta tecnológica (León-Atiencia et al., 2020). En Ecuador, durante la pandemia, la educación se enfrentó a nuevos escenarios didácticos con el empleo de la tecnología para ser aplicada de manera virtual donde las TIC mostro sus múltiples beneficios (Palomeque, 2021).

Por lo tanto, se entiende que en mientras el COVID-19 aisló a los estudiantes de los diferentes niveles educativos, las TIC formaron parte de la solución a este emergente problema, permitiendo que no se paralice el sistema educativo en su totalidad. Al aplicar las TIC en el área de la educación es importante trabajar con estrategias y objetivos claros que permitan la existencia de un entorno cooperativo donde los estudiantes dominen estas habilidades (Daquilema et al., 2019).

El docente es un acompañante que permite que la enseñanza unidireccional decaiga, motivando al estudiante a sentir satisfacción por sus inventos propios, a su vez faculta, la creación de conocimientos y la solución de problemas que se generan en el proceso (Aparicio & Ostos, 2018). En consecuencia, a lo mencionado, el modelo pedagógico al

que se adapta el aprendizaje por medio de videos es el constructivismo, debido a que el estudiante crea material didáctico de su autonomía, y en caso de usar un video elaborado por el docente o por otra persona, este sirve como un punto de partida para la recepción de conocimientos y desarrollo del pensamiento crítico. Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es proponer el uso de la aplicación PowToon como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza.

### **Metodología.**

La presente investigación se llevó a cabo por medio de una encuesta en línea, realizada a docentes de las diferentes áreas o asignaturas que laboran en el nivel de Educación General Básica, se consideró para esta investigación a educadores que pertenecen al Distrito D01D06 que contempla Paute, Guachapala, Sevilla de Oro y el Pan. En la encuesta el instrumento a aplicar fue un cuestionario elaborado mediante el software Google Forms con diez variables, las mismas que fueron aplicadas a 50 docentes.

Esta investigación se apega a la metodología no experimental, con direccionamiento epistemológico mixto de corte transversal por ser desarrollado en un solo momento, el mismo que busca indagar acerca del uso de PowToon como herramienta didáctica para mejorar el proceso de enseñanza en las diversas áreas de Educación General Básica.

Para el análisis y validación de los datos obtenidos se trabajó con el programa IBM SPSS Statistics mostrando el nivel de fiabilidad con el modelo Alfa de Cronbach cuyo resultado fue 0.709

### **Resultados**

En este artículo se aplicó una encuesta como instrumento y para la recopilación de datos su uso la escala tipo Likert.

El análisis de normalidad, de la información obtenida, se han analizado con un 95% de coeficiente de confianza, basándonos en la prueba de normalidad de Shapiro Willk los datos muestran que todas las variables son de tipo paramétrico menor a 0.05.

Se analizaron 5 de las variables que fueron aplicadas en este artículo, necesarias para dar respuesta al objeto de investigación, las mismas que se dan a conocer a continuación:

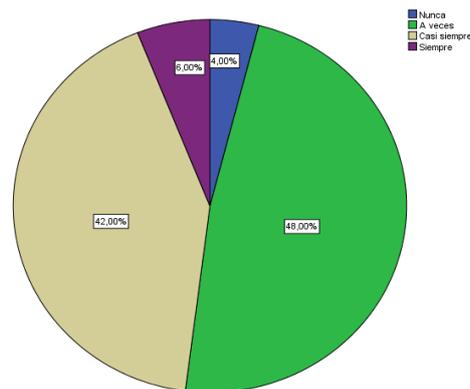
**Tabla 1**

Conoce del programa Software PowToon

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	5	10,0	10,0
	Casi nunca	6	12,0	22,0
	A veces	13	26,0	48,0
	Casi siempre	15	30,0	78,0
	Siempre	11	22,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0

**Fuente:** Elaboración propia

En la tabla 1 se evidencia que al 78 % de los encuestados a veces y casi siempre han escuchado hablar de PowToon demostrando que a la mayoría de docentes no les es desconocida esta herramienta, deduciendo que al trabajar constantemente con medios digitales los videos son una fuente conocida por los educadores usada de manera ocasional.



**Figura 1.** Imparte clases por medio del uso de videos PowToon

**Fuente:** Elaboración propia

Se puede analizar en la figura 1 que la mayoría de docentes que corresponde al 48% consideran que a veces se puede emplear videos educativos para impartir la clase, sin embargo, un promedio del 42% piensan que se puede usar casi siempre, por lo que estos porcentajes muestran que para los educadores los videos PowToon son una herramienta didáctica que se puede usar a menudo.

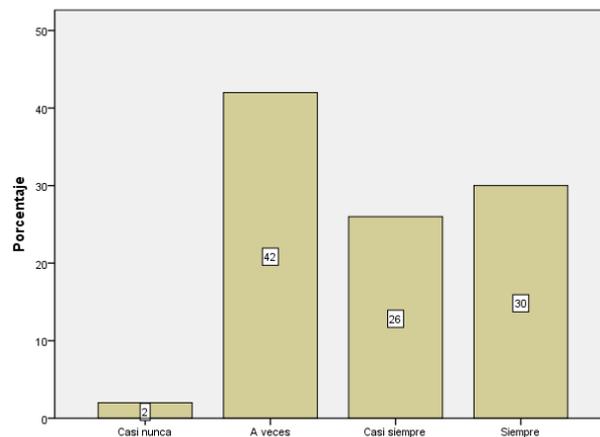
**Tabla 2**

Usted ha creado videos educativos PowToon para aplicar en el proceso de enseñanza

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	16	32,0	32,0	32,0
Casi nunca	6	12,0	12,0	44,0
A veces	19	38,0	38,0	82,0
Casi siempre	8	16,0	16,0	98,0
Siempre	1	2,0	2,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia

Observando los resultados obtenidos en la tabla 2 con un porcentaje del 98% se encuentran las opciones de refleja que a veces y casi siempre los educadores han elaborado su propio material didáctico por medio del uso de videos PowToon esclareciendo así, que su uso y conocimiento es muy frecuente en docentes de las diferentes áreas.



**Figura 2.** Como docente, utiliza videos educativos para retroalimentar las tareas

**Fuente:** Elaboración propia

Como se puede observar en la Figura 2, con un parámetro de 42% de los encuestados mencionan que a veces utilizan videos educativos en el proceso de retroalimentación en las clases, así también el 30% utilizan siempre, lo cual demuestra que el uso de las herramientas tecnológicas específicamente de los videos es utilizado por los docentes.

## Discusión

La aplicación de las herramientas tecnológicas en los años 2020 y 2021 se convirtió en un medio esencial que permitió que la educación pueda llegar a los domicilios de los estudiantes (Espoz-Lazo et al., 2021).

El objetivo de este artículo fue analizar el conocimiento de los videos educativos PowToon, usado por docentes de básica superior en las diversas áreas del conocimiento. En cuanto a los resultados obtenidos, se puede observar que los docentes conocen el programa software PowToon y mencionan que ocasionalmente elaboran videos que son aplicados como herramientas didácticas en las aulas de clase, en las diferentes asignaturas de básica superior, sin embargo, existe un porcentaje considerable de educadores que aplican ocasionalmente los videos para el tema de retroalimentación. Usar la diversidad tecnológica en el ámbito educativo no debe ser únicamente un tema destinado a estudiantes de nivel superior, más bien, debe existir la responsabilidad mancomunada por los educadores de las diferentes áreas y de los diferentes niveles educativos que se comprometan a impartir sus clases por medio del uso de las TIC (Ramírez, 2021).

El uso de videos educativos permite que se pueda recapitalizar constantemente los temas de las materias o asignaturas impartidas por medio de videos, así esta herramienta se convierte en una manera de transmitir conocimientos con la facilidad que los estudiantes que pueden hacer uso cuando crean conveniente (Riccio-Anastacio et al., 2017).

En este estudio se observó que los participantes al producir los videos con autoría propia fortalecieron la autoconfianza y la autonomía, actitud que se reflejó de manera positiva en el rendimiento académico, denotando que los estudiantes están conscientes del papel que desempeñan para el desarrollo responsable de su propia asignatura (Quesada, 2015). Existe datos que mencionan que dentro de las Instituciones educativas interculturales en Ecuador el uso de las TIC es frecuente, concluyendo que la mayoría de educadores emplean imágenes y videos en el proceso de enseñanza (Morales et al., 2017).

El creciente uso de las TIC provocado por la pandemia por COVID-19, obligo de cierta manera a estudiantes y docentes a someterse a un autoaprendizaje encaminado al manejo de las herramientas tecnológicas. Con el objetivo de no paralizar educación, se construyó en cada hogar un entorno destinado a tomar a las clases en línea, por medio de la utilización de dispositivos como; computadoras de escritorio, computadoras portátiles, tabletas, culturales inteligentes, etc. esta nueva realidad permitió que los educadores fortalezcan el uso y manejo de varios softwares para ser empleados a diario sustituyendo a la convencional pizarra usada en la presencialidad.

Como una alternativa para la educación y luego de haber realizado esta investigación, se puede mencionar que los videos didácticos creados en línea con la aplicación PowToon,

pueden facilitar de gran manera el proceso de enseñanza, al ser una herramienta completa en donde se puede insertar; imágenes, conceptos, audios, figuras, símbolos, láminas, fotografías personales etc., cabe señalar, que el educador tiene un abanico de posibilidades para trabajar con este instrumento; puede elaborar un video con autoría propia de acuerdo a la temática, área o asignatura que considere necesario, o a su vez puede hacer uso de videos elaborados por otros docentes. Pero no únicamente los videos sirven para el proceso de enseñanza, sino también son útiles en el tema de retroalimentación, como indican los educadores en la encuesta llevada a cabo para este artículo. En relación con lo que manifiestan otros autores, los videos educativos son receptados por los estudiantes de manera positiva beneficiando el aprendizaje.

### **Propuesta**

Luego de analizar los resultados recabados en el presente artículo, se propone el uso de los videos educativos con el software PowToon, a través del método educativo constructivista, que exige el acompañamiento del educador, sin embargo, este proceso de enseñanza-aprendizaje explica claramente del rol del estudiante en los resultados de su aprendizaje. Como manifiestan varios autores, quien construye el conocimiento es el estudiante. Para una óptima aplicación de este instrumento tecnológico se pone a disposición las indicaciones básicas:

*Registro en la cuenta.* Registrarse: para disponer de una cuenta en PowToon es importante ingresar a la página oficial en el siguiente link; <https://www.powtoon.com/edu-home/>. Debe dar clic en el cuadro que dice inscribirse, aquí le solicitará que seleccione con que cuenta desea registrarse; Google, Facebook, LinkedIn, oficina 365 o correo electrónico, posteriormente le pedirá; dirección de correo, nombre de pila y opcional el apellido, por último, debe colocar una clave con mínimo seis caracteres. Una vez que haya creado de manera correcta, le llegara un mensaje a su correo indicando que ya dispone de una cuenta PowToon.

*Como usar PowToon.* Es necesario que antes de la creación del video, se disponga del material que se va a insertar. Ingrese a su cuenta e inicie sesión con su correo y clave. En la parte izquierda de la página, puede escoger; plantillas, importar trabajos de otro aplicativo o generar un video personalizado, existe una variedad de fondos y colores que puede aplicar. Se procede a insertar imágenes, conceptos, GIF, sonidos, animaciones, transiciones, etc. Según la temática seleccionada para el video. Al finalizar se debe guardar los cambios realizados. Es posible compartir en las redes sociales de su preferencia, esto de manera opcional, para descargar, es necesario subir a Youtube, esta plataforma le permite descargar sin complicación.

### Conclusiones.

- De acuerdo a los resultados obtenidos en esta investigación, la tecnología es un instrumento inmerso para la formación estudiantil, por sus generosos beneficios en el proceso de enseñanza, los docentes emplean de manera continua diversas herramientas que permiten actualizar sus conocimientos pedagógicos mientras ponen en práctica el uso de las TIC y se adaptan a la necesidad de los educandos.
- Los videos educativos facilitan la percepción, motivan y captan la atención del estudiante, entre las ventajas más importantes se puede mencionar su accesibilidad y manejo simples, hablando de la aplicación PowToon los docentes encuestados indican que conocen este recurso didáctico y consideran que se puede aplicar para impartir las clases de manera parcial.
- Así también, los docentes usan PowToon como medio para retroalimentación de las clases, los educadores conscientes que al momento de enseñar nace la necesidad del proceso de retroinformación, claro está que, existen ciertas áreas que implican una mayor especificidad para lograr un óptimo entendimiento por los estudiantes, desde esta perspectiva, los videos educativos se convierten en un instrumento que facilita este proceso y brinda la comodidad de poder acceder las veces que el estudiante necesite en el lugar y la hora que él decida y atestar los vacíos que pueden generar una clase.

### Referencias bibliográficas.

- Aparicio, O., & Ostos, O. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 11, 115–120. <https://n9.cl/ankno>
- Avila, J., Flores, J., Rojas, C., Saéz, F., Inostroza, D., Campbell, C., & Díaz, C. (2019). Empleo de la Herramienta Tecnológica Quizizz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar de los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar “Eloy Alfaro”, módulo julio-noviembre 2019. *Unidad de Investigación y Desarrollo Docente*, 100. <https://n9.cl/opgiq>
- Barriga, F., Rigo, M., & Hernandez, G. (2015). *Experiencia de Aprendizaje Mediadas por las Tecnologías Digitales Pautas para Docentes y Diseñadores Educativos (NEWTON)*. <https://n9.cl/tuprrl>
- Crespo, M., & Palaguachi, M. (2020). Educación con Tecnología en una Pandemia: Breve Análisis Autoras: *Revista Científic*, 292–310. <https://n9.cl/42eqr>
- Daquilema, B., Benítez, C., & Jaramillo, J. (2019). Desarrollo de las habilidades tic en los estudiantes. *Sociedad y Tecnología*, 2, 36–44. <https://n9.cl/p90uh>

- Eslava, M., López, O., Lloclla, H., & Vidaurre, W. (2018). Videos educativos como estrategia tecnológica en el desempeño profesional de docentes de secundaria. *Revista Venezolana de Gerencia*, 23(84), 1–12. <https://n9.cl/b6rsq>
- Esperanza Bravo-Acosta, A. I., & Enrique García-Vera, C. I. (2020). *Flipped classroom con PowToon para desarrollar inteligencias múltiples Flipped classroom con PowToon para desarrollar inteligencias múltiples Flipped Classroom with Powtoon to develop Multiple Intelligences Sala de aula invertida com Powtoon para desenvol.* 6, 4–25. <https://n9.cl/p9cx7>
- Espoz-Lazo, Jiménez-Rodríguez, Álvarez-Arangua, Arcila-Arango, Farías-Valenzuela, & Valdivia-Moral. (2021). Las tics y la educación física en la educación primaria: una revisión sistemática (2016 -2021). *Journal of Sport and Health Research*, 13(Supl 1), 33–50. <https://n9.cl/q1119>
- Fombona, J., & Vázquez-Cano, E. (2017). Posibilidades de utilización de la geolocalización y realidad aumentada en el ámbito educativo. *Educacion XXI*, 20(2), 319–342. <https://doi.org/10.5944/educXX1.10852>
- Hervás-Gómez, C., Vázquez-Cano, E., Fernández-Batanero, J., & López-Meneses, E. (2019). Innovación e investigación sobre el aprendizaje ubicuo y móvil en la educación superior. In *Innovación e investigación sobre el aprendizaje ubicuo y móvil en la educación superior* (Octaedro,). <https://n9.cl/zplib8>
- León-Atiencia, J., García-Herrera, D., Cabrera-Berrezueta, L. & Erazo, J. (2020). Video juegos y enseñanza-aprendizaje de Historia: Una revisión sistemática para la vinculación al currículo ecuatoriano. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 3, 1–26. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.410>
- Mariela, C. C., & Leticia, V. (2022). *Enseñanza-aprendizaje use of the powtoon tool in the teaching-learning process La tecnología es parte de la vida humana desde la creación de la máquina inteligencia de vapor hasta su uso la y escenario educativo . Por ejemplo , las presentaciones interact.* 11, 19–43. <https://n9.cl/iwayeg>
- Medina, Y. (2015). El video como estrategia para la enseñanza del Inglés. *Escenarios*, 12(2), 1–14. <https://doi.org/10.15665/esc.v12i2.319>
- Ministerio de Educación. (2010). *Bases pedagógicas del diseño curricular*. Ministerio de Educación. <https://n9.cl/vi4fl>
- Morales, E., Morales, X., & Ocaña, J. (2017). Las TICS en la educación intercultural. *Revista Publicando*, 1–10. <https://n9.cl/18u76h>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una

- panorámica sobre el estado de la cuestión. *Scielo Brasil*, 44, 1–17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Padilla, M. (2020). *Estrategias de mediación pedagógica*. 3, 1–7. <https://n9.cl/pfhcg>
- Palomeque, M. (2021). Herramientas educomunicativas para fortalecer la educación virtual en contextos de pandemia. *Revista de Experiencias Pedagógicas Mamakuna*, 17(17), 37–47. <https://n9.cl/u86p1>
- Patiño, C. (2020). La técnica Powtoon en la habilidad del habla “speaking.” *Investigación Valdizana*, 14(3), 148–158. <https://doi.org/10.33554/riv.14.3.734>
- Quesada, M. (2015). Creación de videos educativos como estrategia didáctica para la formación de futuros docentes de inglés. *Actualidades Investigativas En Educación*, 15(1), 1–19. <https://n9.cl/z5z43>
- Ramírez, F. (2021). Pensamiento crítico y videojuegos en estudiantes de educación básica secundaria. *Revista Academiay Virtualidad*, 14(2), 45–56. <https://n9.cl/nzsqj>
- Riccio-Anastacio, F., Molestina-Malta, C., & Veliz-Ozaeta, M. (2017). Impacto del uso de videos educativos complementando las clases presenciales en educación superior. *Polo Del Conocimiento*, 2(7), 1–12. <https://doi.org/10.23857/pc.v2i7.219>
- Rodríguez, M., & Fernández, J. (2017). Uso del recurso de contenido en el aprendizaje en línea: YouTube. *Apertura*, 9(1), 22–31. <https://doi.org/10.32870/ap.v9n1.1018>
- Serrano, R., & Casanova, Ó. (2017). Acercar La Flipped Classroom Al Aula De Música Universitaria Mediante El Uso De Aplicaciones Para Realizar Y Gestionar Vídeos. Percepción Y Valoración De Los Estudiantes. *European Scientific Journal, ESJ*, 13(1), 89. <https://doi.org/10.19044/esj.2017.v13n1p89>
- Troncoso-Pantoja, C., Díaz-Aedo, F., Amaya-Placencia, J., & Pincheira-Aguilera, S. (2019). Elaboración de videos didácticos: un espacio para el aprendizaje activo. *Www.Fundacioneducacionmedica.Org FEM*, 22(2), 91–92. <https://n9.cl/3e5w3>
- UNESCO. (2016). *Declaración de Incheon y Marco de Acción*. Unescodoc. <https://n9.cl/v6fyj>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Alfa Publicaciones**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Alfa Publicaciones**.



#### Indexaciones

