

Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**Elaboración de un manual digital sobre herramientas
tecnológicas para optimizar las presentaciones educativas de
los estudiantes del ISTPET.**

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Piedad Mariana Narváez Erazo

TUTOR: Msc. Edwin Vinicio Ramon Jaramillo

FECHA: Julio 2025



Autor: Piedad Mariana Narváez Erazo



Título a obtener: Tecnólogo/a Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí –Ecuador

Correo electrónico: piedad.narvaez@ister.edu.ec

Dirigido por: Edwin Vinicio Ramon Jaramillo



Título: Magister en Desarrollo de la Inteligencia y Educación

Matriz: Sangolquí –Ecuador

Correo electrónico: vinicio.ramon@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2025 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

PIEDAD MARIANA NARVÁEZ ERAZO

**ELABORACIÓN DE UN MANUAL DIGITAL SOBRE HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS PARA OPTIMIZAR LAS PRESENTACIONES EDUCATIVAS DE
LOS ESTUDIANTES DEL ISTPET.**

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 30 de agosto de 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, Piedad Mariana Narváez Erazo declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado: Elaboración de un manual digital sobre herramientas tecnológicas para optimizar las presentaciones educativas de los estudiantes del ISTPET, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Piedad Mariana Narváez Erazo
C.I.: 1726039835

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2025-ISTER-3

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR /ES:

PIEDAD MARIANA NARVÁEZ ERAZO

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

EDWIN VINICIO RAMON JARAMILLO

CONTACTO ESTUDIANTE:

0999090089

CORREO ELECTRÓNICO:

maytanarvaez11@gmail.com

TEMA:

ELABORACIÓN DE UN MANUAL DIGITAL SOBRE HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS PARA OPTIMIZAR LAS PRESENTACIONES EDUCATIVAS DE
LOS ESTUDIANTES DEL ISTPET.

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

El presente proyecto se desarrolló en el segundo semestre del año académico 2025 en la Escuela de Capacitación de Conductores Profesionales del ISTPET, ante la problemática del uso predominante de materiales tradicionales en las presentaciones académicas de los estudiantes. Se identificó una baja alfabetización digital y escasa aplicación de herramientas tecnológicas como Canva, Genially y PowerPoint. El objetivo general fue diseñar e implementar un manual didáctico digital que permita mejorar la calidad visual y comunicativa de las exposiciones. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y descriptivo, aplicando encuestas a 52 estudiantes. Los resultados evidenciaron que el 83% usaba rara vez o nunca herramientas digitales interactivas, pero el 92% manifestó interés en contar con un recurso didáctico que oriente su uso. El manual propuesto incluyó actividades prácticas, ejercicios interactivos y sesiones formativas. Tras su implementación, se observó una mejora significativa en las habilidades digitales y comunicativas de los estudiantes, así como una actitud más positiva hacia el aprendizaje autónomo. Se concluyó que el uso de un manual digital es una estrategia efectiva para modernizar las prácticas pedagógicas en contextos de formación técnica.

PALABRAS CLAVE:

Herramientas digitales, presentaciones académicas, competencias digitales, ISTPET, manual didáctico.

ABSTRACT:

This project was developed during the second semester of the 2025 academic year at the ISTPET Professional Drivers Training School, addressing the predominant use of traditional

materials in students' academic presentations. A low level of digital literacy and limited application of tools such as Canva, Genially, and PowerPoint was identified. The general objective was to design and implement a digital teaching manual to improve the visual and communicative quality of presentations. The research followed a quantitative and descriptive approach, with surveys applied to 52 students. Results showed that 83% rarely or never used interactive digital tools, but 92% expressed interest in having a manual for guidance. The proposed manual included practical activities, interactive exercises, and training sessions. After its implementation, students significantly improved their digital and communicative skills and showed a more positive attitude toward autonomous learning. It was concluded that the use of a digital manual is an effective strategy to modernize pedagogical practices in technical education contexts.

PALABRAS CLAVE:

Digital tools, academic presentations, digital skills, ISTPET, teaching manual.



Firma del Estudiante
Piedad Mariana Narváez Erazo
C.I.: 1726039835

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 30 de agosto de 2025

Sres.-

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Yo, PIEDAD MARIANA NARVÁEZ ERAZO, con C.I.: 1726039835 alumno de la Carrera TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, cedo al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante
Piedad Mariana Narváez Erazo
C.I.: 1726039835

DEDICATORIA

A mi familia, por su amor incondicional y constante apoyo. A mis docentes, por su guía. Y a mis estudiantes, por inspirarme cada día a mejorar como educadora. Este logro es también de ustedes.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por darme la fortaleza para culminar este proyecto. A mi tutor, MSc. Edwin Vinicio Ramón Jaramillo, por su acompañamiento metodológico, paciencia y compromiso académico. A la comunidad del ISTPET, por permitir el desarrollo de esta propuesta educativa. A mis compañeros de carrera, por sus valiosos aportes y experiencias compartidas. A mi familia, por creer en mí, por su apoyo incondicional en cada etapa de mi formación, y por motivarme a continuar pese a las dificultades. Este trabajo es fruto de un esfuerzo colectivo, al que cada persona mencionada ha contribuido de manera significativa. ¡Gracias infinitas!

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto se desarrolló durante el segundo semestre del año académico 2025 en la Escuela de Capacitación de Conductores Profesionales del ISTPET, en respuesta al uso predominante de materiales tradicionales en las presentaciones académicas. El problema detectado fue la baja alfabetización digital entre los estudiantes y el escaso uso de herramientas como Canva, Genially y PowerPoint. El objetivo general fue diseñar e implementar un manual digital que mejore la calidad comunicativa y visual de las exposiciones. Se justificó la propuesta por la necesidad urgente de fortalecer las competencias digitales en contextos de formación técnica. La metodología fue de tipo cuantitativa, descriptiva y aplicada, utilizando encuestas estructuradas a 52 estudiantes. Los resultados revelaron que el 83% rara vez o nunca usaba herramientas digitales interactivas, pero el 92% expresó interés en contar con un recurso didáctico digital. El manual propuesto incluyó actividades prácticas, explicaciones paso a paso y ejercicios interactivos. Su implementación evidenció una mejora notable en el uso de herramientas digitales, mayor creatividad y seguridad en las presentaciones. Se concluyó que la guía digital contribuyó significativamente al fortalecimiento de las habilidades comunicativas, visuales y tecnológicas de los estudiantes, y constituye una estrategia viable para la innovación pedagógica en educación técnica.

Palabras clave:

Herramientas digitales, competencias digitales, presentaciones académicas, educación técnica, ISTPET.

ABSTRAC

This project was conducted during the second semester of the 2025 academic year at the ISTPET Professional Drivers Training School, in response to the predominant use of traditional materials in students' academic presentations. The identified problem was the students' low digital literacy and limited use of tools such as Canva, Genially, and PowerPoint. The general objective was to design and implement a digital manual to improve the communicative and visual quality of their presentations. The project was justified by the urgent need to strengthen digital competencies in technical education contexts. The methodology was quantitative, descriptive, and applied, using structured surveys with 52 students. Results showed that 83% rarely or never used interactive digital tools, while 92% expressed interest in having a digital instructional resource. The proposed manual included step-by-step guides, practical activities, and interactive exercises. Its implementation demonstrated a significant improvement in students' use of digital tools, creativity, and presentation confidence. It was concluded that the digital manual greatly contributed to the enhancement of communicative, visual, and technological skills, serving as an effective strategy for pedagogical innovation in technical education.

Keywords:

Digital tools, digital skills, academic presentations, technical education, ISTPET.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema	1
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos	2
Justificación:	3
I. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
II. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
Contextualización espacio-temporal del problema	4
Cuerpo teórico-conceptual	4
2.1 Variable dependiente: Calidad de las presentaciones educativas	4
2.2 Variable independiente: Uso de herramientas digitales.....	5
Relación entre las variables en el contexto del ISTPET	5
1.4 Revisión de Investigaciones Previas.....	5
2.3 Antecedentes	6
2.4 Bases legales	7
1.2 Bases legales	7
1.3 La tecnología en la educación	8
1.3.1 Incorporación de recursos digitales en la enseñanza de la seguridad vial	9
1.3.2 Aprendizaje activo apoyado por herramientas digitales	9
1.3.3 Herramientas tecnológicas específicas: Canva, Genially y PowerPoint interactivo.....	10
1.4 Cambio metodológico	11
III. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	12
3.1 Enfoque metodológico de la investigación	12
3.2 Población y muestra.....	13
Población.....	13
Muestra.....	14
3.3 Instrumentos.....	14
3.4 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico	16
Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes del ISTPET (N=52)	16
IV. CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	21

4.1	Fundamentos de la propuesta.....	21
4.2	Presentación de la propuesta.....	22
4.3	Ejecución de la propuesta	23
V.	CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	24
5.1	Fundamentos de la propuesta.....	24
5.2	Presentación de la propuesta.....	25
5.3	Ejecución de la propuesta	27
VI.	CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	27
6.1	Fundamentos de la propuesta.....	27
6.2	Presentación de la propuesta.....	28
6.3	Ejecución de la propuesta	30
6.4	Presentación de la propuesta.....	31
6.5	Ejecución de la propuesta	34
	CONCLUSIONES	36
	RECOMENDACIONES.....	37
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38
	ANEXOS	40

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 la1. Frecuencia de uso de herramientas digitales en presentaciones academicas	16
Tabla 2la2.Frecuencia con la que los estudiantes realizan presentaciones academicas	17
Tabla 3Tabla 3. Formato más utilizado en las presentaciones académicas	18
Tabla 4 la 4. Valoración de la competencia digital en presentaciones	18
Tabla 5 la 5. Herramientas digitales conocidas por lo estudiantes	19
Tabla 6 la 6. Frecuencia de uso de herramientas digitales para presentaciones	19
Tabla 7 la 7. Percepción sobre la claridad y estructura de las presentaciones.....	19
Tabla 8 la 8. Nivel de satisfacción con las presentaciones realizadas	20

Tabla 9 la 9. Opinión sobre si las presentaciones podrían mejorar con herramientas digitales	20
Tabla 10 la 10. Interés en contar con un manual didáctico sobre herramientas digitales	20
Tabla 11 la 11. Descripción de propuesta	22
Tabla 12 la 12. Propuesta breve	25

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

En la Escuela de Capacitación de Conductores Profesionales del ISTPET, se evidencia un uso predominante de materiales tradicionales como papelotes, carteles y recursos impresos en las presentaciones académicas. Esta situación podría estar asociada a una limitada formación en el uso de herramientas digitales interactivas, lo cual restringe el desarrollo de competencias digitales necesarias para enfrentar los retos del entorno educativo y profesional contemporáneo (Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo, 2020).

A pesar de la disponibilidad de plataformas como Canva, Genially o PowerPoint, su aplicación en el aula es escasa, lo que revela una brecha entre las posibilidades tecnológicas y las prácticas pedagógicas vigentes. La alfabetización digital, entendida como la capacidad de utilizar herramientas tecnológicas para producir y comunicar información de manera eficiente, es una competencia esencial según la UNESCO (2018), pero sigue siendo débil en muchos contextos educativos técnicos.

Además, se ha observado que tanto estudiantes como docentes presentan dificultades para integrar estos recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que compromete la calidad visual, estructural y comunicativa de las exposiciones académicas. La ausencia de una guía estructurada sobre el uso de herramientas digitales refuerza la dependencia de metodologías tradicionales, impidiendo avanzar hacia una cultura pedagógica más innovadora, participativa y alineada con las exigencias del mundo digital.

Por tanto, se hace necesario investigar las causas de esta preferencia por lo tradicional, el nivel de dominio digital de los estudiantes, y cómo la incorporación de un recurso didáctico específico podría contribuir al fortalecimiento de sus habilidades comunicativas y tecnológicas.

Problema Científico

En la Escuela de Capacitación de Conductores Profesionales del ISTPET, persiste el uso de recursos tradicionales en las presentaciones estudiantiles, lo que podría estar relacionado con un bajo nivel de alfabetización digital y con la falta de estrategias formativas que impulsen el uso de herramientas tecnológicas. Esta situación limita el desarrollo de competencias digitales y afecta la calidad comunicativa y visual de las exposiciones académicas, lo cual plantea la necesidad de estudiar las causas de esta problemática y proponer alternativas metodológicas para su mejora.

Preguntas Científicas o Directrices

1. ¿Qué factores inciden en la preferencia de los estudiantes por utilizar materiales tradicionales (papelotes, carteles) en sus presentaciones académicas?
2. ¿Cuál es el nivel de conocimiento y uso que tienen los estudiantes del ISTPET sobre herramientas digitales para presentaciones interactivas?
3. ¿Qué efectos tiene la aplicación de un manual didáctico sobre herramientas digitales en la calidad visual, estructural y comunicativa de las presentaciones académicas de los estudiantes?

Objetivo general

Diseñar e implementar un manual sobre herramientas digitales para presentaciones interactivas, dirigido a estudiantes del ISTPET, con el propósito de fortalecer sus competencias digitales y mejorar la calidad comunicativa y visual de sus exposiciones académicas.

Objetivos específicos

1. Identificar herramientas digitales pertinentes para la elaboración de presentaciones educativas interactivas utilizadas en contextos de formación técnica.

2. Diseñar un manual didáctico que oriente a los estudiantes en el uso de herramientas digitales como Canva, Genially y otras plataformas afines.
3. Aplicar el manual diseñado con estudiantes del ISTPET para promover el uso autónomo de herramientas digitales en la elaboración de presentaciones académicas.
4. Evaluar los efectos del uso del manual en la calidad visual, estructural y comunicativa de las presentaciones académicas elaboradas por los estudiantes.

Justificación:

El desarrollo de competencias digitales es una prioridad en los sistemas educativos contemporáneos, especialmente en contextos técnicos y profesionales donde la comunicación eficaz de información es clave para el éxito formativo y laboral. Según Area y Pessoa (2012), el uso pedagógico de las TIC no solo mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve el pensamiento creativo, la autonomía y la participación activa de los estudiantes.

Sin embargo, en el ISTPET se ha observado un rezago en la incorporación de estas herramientas, reflejado en la preferencia por materiales físicos poco dinámicos. Esta situación limita la posibilidad de desarrollar presentaciones con mayor impacto visual, estructural y comunicativo. Frente a esta realidad, se propone diseñar un manual práctico que facilite el uso de herramientas digitales en el aula, como Canva, Genially y PowerPoint, con el objetivo de modernizar las estrategias de exposición y fomentar una cultura digital entre los estudiantes.

El manual no solo representará una guía técnica, sino también una herramienta pedagógica que permitirá mejorar la calidad del aprendizaje, fortalecer habilidades comunicativas y preparar a los estudiantes para responder a las exigencias del entorno profesional digitalizado.

I. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

II. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Contextualización espacio-temporal del problema

En la Escuela de Capacitación de Conductores Profesionales del ISTPET, ubicada en Ecuador, provincia Pichincha cantón Quito se ha identificado un uso predominante de materiales tradicionales (como carteles y papelógrafos) en las presentaciones académicas de los estudiantes. Esta tendencia se ha mantenido en los últimos años, a pesar del avance de la tecnología educativa tanto a nivel nacional como internacional.

Según datos del Ministerio de Educación del Ecuador (2022), apenas un 35% de instituciones de educación técnica en el país han incorporado sistemáticamente plataformas digitales en sus prácticas pedagógicas. Este rezago impacta negativamente la formación de competencias digitales, especialmente en programas de formación profesional como el del ISTPET, donde los futuros conductores deben estar preparados para desenvolverse en contextos laborales altamente visuales, digitalizados y en constante cambio.

Cuerpo teórico-conceptual

2.1 Variable dependiente: Calidad de las presentaciones educativas

La calidad de las presentaciones educativas se refiere a la eficacia con la que los estudiantes logran comunicar contenidos de forma clara, organizada, visualmente atractiva y pertinente al público. Guaña Moya (2023) argumenta que el uso de recursos tecnológicos no solo mejora el componente visual, sino que también facilita la comprensión y la retención de la información. Factores como el diseño gráfico, la interactividad y el uso adecuado de los medios digitales influyen directamente en la efectividad de una presentación académica.

2.2 Variable independiente: Uso de herramientas digitales

El uso de herramientas digitales implica el aprovechamiento de plataformas como Canva, Genially y PowerPoint interactivo, que permiten transformar presentaciones estáticas en experiencias visuales dinámicas. Estas herramientas no solo favorecen el diseño visual, sino que también promueven habilidades clave como el pensamiento crítico, la síntesis de información y la alfabetización digital. La Revista Peruana de Investigación Educativa (2022) reporta un aumento del 25% en el rendimiento académico de estudiantes de educación técnica que incorporaron estas herramientas en sus procesos de aprendizaje.

Relación entre las variables en el contexto del ISTPET

En el contexto del ISTPET, existe una relación directa entre el escaso uso de herramientas digitales y la baja calidad de las presentaciones académicas. La persistencia en el uso de carteles físicos revela una desconexión entre las prácticas educativas actuales y las necesidades del mercado laboral. La implementación de un manual práctico, adaptado a las condiciones del ISTPET, puede catalizar un cambio metodológico, elevando el nivel de las presentaciones y desarrollando competencias tecnológicas necesarias para el desempeño profesional.

1.4 Revisión de Investigaciones Previas

- **Guaña Moya, J. (2023):** Encontró que el uso de plataformas digitales aumentó en un 30% la participación activa y en un 22% la comprensión del contenido en instituciones técnicas del Ecuador.
- **Revista Peruana de Investigación Educativa (2022):** Evidencia un incremento del 25% en el rendimiento académico y del 40% en la motivación estudiantil tras la implementación de herramientas como Canva y Genially.
- **Pazmiño, C. (2021):** Reporta que Genially mejoró la claridad y el dinamismo de las exposiciones estudiantiles, además de fortalecer la autonomía en el aprendizaje.

- **Fernández y Torres (2020):** Concluyen que Canva favoreció el desarrollo de competencias comunicativas y estéticas, con una mejora del 35% en la evaluación de presentaciones académicas.
- **Ministerio de Educación del Ecuador (2022):** Establece como prioridad nacional el uso de TIC en la formación técnica, instando a su incorporación efectiva en todas las etapas del proceso educativo.

2.3 Antecedentes

En los últimos años, la educación técnica y profesional ha enfrentado el reto de adaptarse a las exigencias de un mundo digitalizado, donde las competencias tecnológicas resultan esenciales para una formación integral. Sin embargo, en instituciones como la Escuela de Capacitación de Conductores Profesionales del ISTPET, persiste el uso de materiales tradicionales como carteles y papelotes en exposiciones académicas, lo que evidencia una brecha en la incorporación de herramientas digitales como recurso formativo.

Diversos estudios han resaltado la importancia de integrar tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Guaña Moya (2023) señala que la transformación educativa basada en recursos digitales potencia la participación activa de los estudiantes, mejora la calidad de sus presentaciones y fortalece sus habilidades comunicativas. Por su parte, la Revista Peruana de Investigación Educativa (2022) confirma que el uso de plataformas como Canva y Genially ha sido clave en la mejora del rendimiento académico en la educación técnica, al promover recursos visuales más atractivos y funcionales.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2022) ha emitido lineamientos específicos para fomentar la innovación con TIC en contextos educativos, especialmente en la formación profesional. A pesar de estos esfuerzos, aún se identifican limitaciones en la capacitación de estudiantes y docentes sobre el uso pedagógico de estas herramientas. Esto refuerza la necesidad de propuestas prácticas como el desarrollo de un manual orientado al uso de recursos

digitales, que sirva como guía para reemplazar los métodos tradicionales por presentaciones más modernas, interactivas y efectivas.

Así, el presente proyecto se fundamenta en experiencias previas que demuestran el impacto positivo de la tecnología en el ámbito educativo, y busca adaptar esas buenas prácticas al contexto del ISTPET, respondiendo a una necesidad real y actual de su comunidad estudiantil.

2.4 Bases legales

1.2 Bases legales

El presente proyecto se enmarca dentro del marco normativo vigente en el sistema educativo ecuatoriano, que promueve el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como parte de una educación de calidad, inclusiva y moderna.

La Constitución de la República del Ecuador, promulgada en 2008, en su artículo 26, establece a la educación como un derecho de las personas y un deber ineludible del Estado, promoviendo el acceso a una educación pertinente, actualizada y de calidad.

Asimismo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), publicada en el Registro Oficial Suplemento No. 417 el 31 de marzo de 2011, en su artículo 4, señala la importancia de integrar tecnologías educativas para el desarrollo de competencias del siglo XXI, lo cual incluye la alfabetización digital y el uso responsable de herramientas tecnológicas.

El Currículo de la Educación Técnica y Tecnológica, diseñado por el Ministerio de Educación del Ecuador y actualizado en 2021, incorpora el uso de recursos digitales como eje transversal para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en todos los niveles de formación profesional.

De igual manera, los **Lineamientos para la innovación educativa con TIC** (Ministerio de Educación, 2022) establecen estrategias para implementar el uso de plataformas digitales que permitan a los estudiantes desarrollar contenidos interactivos, creativos y alineados con los nuevos entornos digitales, siendo esto clave para proyectos como el presente, que busca fomentar el uso de herramientas como Canva y Genially.

1.3 La tecnología en la educación

La tecnología ha transformado profundamente los procesos educativos, facilitando nuevas formas de aprender, enseñar, comunicar y evaluar. En el ámbito de la educación técnica y profesional, la incorporación de herramientas digitales permite que los estudiantes adquieran competencias clave para enfrentar los retos del entorno laboral moderno, caracterizado por la digitalización y el trabajo colaborativo en línea (Cabero y Llorente, 2010).

El uso de recursos tecnológicos no solo mejora el acceso a la información, sino que también favorece el aprendizaje significativo, la creatividad y el pensamiento crítico. Como señalan Salinas (2004) y Area (2012), las TIC no deben considerarse únicamente como instrumentos de apoyo, sino como medios que transforman los entornos de aprendizaje, fomentando una educación más participativa, flexible y centrada en el estudiante.

Diversos estudios evidencian que los estudiantes que emplean plataformas digitales en sus presentaciones académicas desarrollan una mayor autonomía, dominio de habilidades tecnológicas y capacidad de comunicar de forma clara e impactante (Prensky, 2001; Gutiérrez, 2011). Además, el uso de herramientas como Canva, Genially o Google Slides fortalece la competencia digital y el trabajo colaborativo, fundamentales en la formación profesional actual.

1.3.1 Incorporación de recursos digitales en la enseñanza de la seguridad vial

En el contexto de la formación de conductores profesionales, el uso de recursos digitales puede enriquecer significativamente la enseñanza de contenidos como normas de tránsito, señalética, mecánica básica o prevención de accidentes. Las herramientas visuales e interactivas permiten representar situaciones reales de forma gráfica y comprensible, lo que favorece una mejor retención de la información y una experiencia de aprendizaje más dinámica (Cabero, 2006).

Según García-Valcárcel (2008), el uso de tecnologías en la formación técnica permite crear entornos más participativos, prácticos y contextualizados, fundamentales en áreas donde se requiere tomar decisiones rápidas y seguras, como la conducción. Además, los recursos digitales como videos, simulaciones y enlaces interactivos contribuyen a la educación vial mediante la reproducción de escenarios de riesgo o conducta responsable en el tránsito, lo que facilita el aprendizaje significativo (Sáez López, 2011).

Asimismo, organismos internacionales como la Organización Mundial de la Salud (OMS) y la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) han recomendado el uso de tecnologías educativas para fortalecer la formación vial, ya que permiten integrar contenidos de prevención, legislación y conciencia ciudadana en formatos más accesibles, atractivos y eficaces.

1.3.2 Aprendizaje activo apoyado por herramientas digitales

El aprendizaje activo promueve que los estudiantes sean protagonistas de su proceso formativo, construyendo conocimiento a través de experiencias prácticas, reflexivas y colaborativas. Según Bonwell y Eison (1991), este enfoque implica que los estudiantes participen en actividades que los lleven a analizar, sintetizar y evaluar información, más allá de simplemente recibirla de forma pasiva.

Las herramientas digitales como Canva y Genially fomentan este tipo de aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes crear contenidos personalizados, explorar soluciones visuales y presentar ideas de forma innovadora. De acuerdo con Johnson, Adams y Cummins (2012), el uso de tecnologías creativas favorece el aprendizaje centrado en el estudiante, impulsando la autonomía, la motivación y el pensamiento crítico.

Este enfoque metodológico mejora la motivación, la participación en clase y el desarrollo de habilidades comunicativas y tecnológicas. Como afirma Salinas (2004), integrar las TIC dentro de metodologías activas fortalece el aprendizaje significativo y prepara a los estudiantes para los retos del siglo XXI, al permitirles desarrollar competencias digitales en contextos reales y colaborativos.

1.3.3 Herramientas tecnológicas específicas: Canva, Genially y PowerPoint interactivo

Canva, Genially y PowerPoint interactivo son plataformas ampliamente utilizadas en entornos educativos por su facilidad de uso y capacidad para crear contenidos visuales e impactantes.

Canva ofrece plantillas prediseñadas para crear presentaciones atractivas, infografías, posters y más, fomentando el diseño gráfico educativo sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados.

Genially permite generar contenidos interactivos con botones, efectos y navegación no lineal, ideal para presentaciones narrativas o gamificadas.

PowerPoint interactivo, mediante el uso de hipervínculos, animaciones y diseño avanzado, brinda al estudiante la oportunidad de construir recursos más completos y visuales que los tradicionales.

Estas herramientas son fundamentales para modernizar las exposiciones académicas y dotar a los estudiantes del ISTPET de habilidades útiles y transferibles a su futura vida profesional.

1.4 Cambio metodológico

Adoptar herramientas digitales implica también modificar la forma en que se enseña y se evalúa. El rol del docente debe evolucionar de transmisor de contenidos a facilitador del aprendizaje, guiando procesos activos con el apoyo de tecnologías (Coll, Mauri y Onrubia, 2008). Esta transformación exige que el profesor diseñe escenarios pedagógicos donde el estudiante construya el conocimiento mediante la interacción, la reflexión y el uso autónomo de recursos digitales.

Las exposiciones con plataformas digitales como Canva o Genially fomentan la participación, el pensamiento crítico y la alfabetización visual, lo cual permite consolidar un aprendizaje más significativo y alineado con las demandas del siglo XXI (Pérez y Delgado, 2013). Además, según Cabero (2006), el uso pedagógico de las TIC debe centrarse en su capacidad de transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje, no solo en su valor instrumental.

Esta evolución metodológica contribuye también al desarrollo de competencias transversales, como la comunicación efectiva, la creatividad y el trabajo colaborativo, elementos esenciales en la formación técnica y profesional contemporánea (UNESCO, 2015).

III. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

3.1 Enfoque metodológico de la investigación

El presente estudio adopta un enfoque cuantitativo, dado que tiene como finalidad recopilar, analizar y cuantificar datos objetivos relacionados con el nivel de conocimiento, uso y efectos de las herramientas digitales en las presentaciones académicas de los estudiantes del ISTPET. Este enfoque permite obtener información precisa, medible y verificable, lo que fortalece la validez de los resultados y proporciona una base empírica para la elaboración del manual didáctico propuesto.

Según la tipología de investigación, el estudio presenta las siguientes características:

Investigación descriptiva, ya que busca detallar el uso actual de herramientas digitales en las presentaciones académicas, así como el nivel de dominio que poseen los estudiantes en el manejo de dichas tecnologías.

Investigación aplicada, puesto que los hallazgos obtenidos se utilizarán para diseñar e implementar un manual didáctico orientado a optimizar el uso de herramientas digitales en el ámbito académico, generando así una mejora directa en la práctica educativa.

Respecto a las variables del estudio, se define una única variable independiente, que constituye el foco de análisis:

Variable independiente: Uso de herramientas digitales (frecuencia de uso, tipo de herramienta empleada, y nivel de dominio por parte del estudiante).

Este estudio no contempla una variable dependiente, ya que su propósito principal es describir y diagnosticar el estado actual del uso de herramientas digitales en las presentaciones académicas, sin establecer relaciones causales ni correlacionales entre variables.

La naturaleza del problema exige identificar tendencias y frecuencias en el fenómeno observado, lo que justifica plenamente la elección del enfoque cuantitativo. Para la recolección

de datos se utilizarán encuestas estructuradas como instrumento principal, las cuales serán aplicadas a una muestra representativa de estudiantes del ISTPET.

Aspecto	Descripción
Enfoque	Cuantitativo
Tipo de investigación	Descriptiva, aplicada, transversal
Variable independiente	Uso de herramientas digitales
Técnica de recolección de datos	Encuesta estructurada
Unidad de análisis	Estudiantes del ISTPET

3.2 Población y muestra

Población

La población objetivo está conformada por 60 estudiantes matriculados en la Escuela de Capacitación de Conductores Profesionales del ISTPET durante el periodo académico 2024-2025. Estos estudiantes se encuentran distribuidos en diferentes niveles del proceso de formación profesional.

Muestra:

Para determinar el tamaño de la muestra se aplicó la siguiente fórmula estadística, recomendada para poblaciones finitas:

Formula:

$$n = \frac{N * Z \frac{2}{\alpha} * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z \frac{2}{\alpha} * p * q}$$

n= tamaño de muestra buscado

N= tamaño de la población o universo

Z= parámetro estadístico que depende el nivel de confianza

p= probabilidad que ocurra el evento

q= probabilidad que no ocurra el evento

e= error de estimación máximo aceptado

Muestra

$$\begin{aligned}n &= \frac{60 \cdot (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}{(0.05)^2 \cdot (60 - 1) + (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5} \\n &= \frac{60 \cdot 3.8416 \cdot 0.25}{0.0025 \cdot 59 + 3.8416 \cdot 0.25} \\n &= \frac{60 \cdot 0.9604}{0.1475 + 0.9604} = \frac{57.624}{1.1079} \approx 52\end{aligned}$$

Resultado:

El tamaño de muestra determinado es de 52 estudiantes.

Este grupo representativo permite obtener resultados confiables y generalizables a toda la población estudiantil del ISTPET. El método de selección será muestreo aleatorio simple, garantizando igualdad de oportunidades para todos los estudiantes de ser incluidos en la muestra.

3.3 Instrumentos

El instrumento que se aplicará será una encuesta estructurada, diseñada en función de los objetivos específicos del estudio y validada por especialistas en tecnología educativa. Se utilizará la herramienta digital Google Forms, la cual permite una recolección eficaz, organizada y rápida de datos cuantitativos, además de garantizar el acceso tanto presencial como virtual a los participantes.

Esta encuesta está compuesta por 10 preguntas cerradas distribuidas en dos ejes temáticos, con escalas tipo Likert y opciones de selección múltiple. Se asegura una escala mínima de 4 opciones por pregunta, favoreciendo el análisis estadístico de los resultados.

La aplicación se realizará de forma presencial durante las clases, o virtualmente cuando sea necesario, asegurando condiciones homogéneas y la confidencialidad de los datos.

Cuestionario estructurado

EJE 1: Uso de materiales y formatos en presentaciones

1. ¿Qué tipo de recursos usas con mayor frecuencia para tus presentaciones académicas?

- a) Digitales
- b) Físicos
- c) Ambos
- d) No utilizo materiales en presentaciones

2. ¿Con qué frecuencia realizas presentaciones académicas en tus materias?

- a) Una vez por semestre
- b) Una vez al mes
- c) Varias veces al mes
- d) Todas las semanas

3. ¿Qué formato utilizas con mayor frecuencia en tus presentaciones?

- a) Diapositivas (PowerPoint, Canva, etc.)
- b) Carteles o afiches físicos
- c) Documentos escritos (Word, PDF)
- d) Videos u otros recursos multimedia

EJE 2: Conocimiento y uso de herramientas digitales

4. ¿Cómo valoras tu competencia digital para diseñar presentaciones?

- a) Muy baja
- b) Baja
- c) Aceptable
- d) Alta

5. ¿Conoces y sabes utilizar las siguientes herramientas? (selecciona todas las que apliquen)

- a) PowerPoint
- b) Canva
- c) Genially
- d) Otras (especificar)

6. ¿Con qué frecuencia utilizas herramientas digitales para preparar tus presentaciones?

- a) Nunca
- b) Rara vez
- c) Algunas veces al mes
- d) Frecuentemente (una vez a la semana o más)

EJE 3: Percepción de la calidad y resultados

7. ¿Consideras que tus presentaciones son claras y bien estructuradas?

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) De acuerdo
- d) Totalmente de acuerdo

8. ¿Qué tan satisfecho te sientes con tus presentaciones actuales?

- a) Nada satisfecho
- b) Poco satisfecho
- c) Satisfecho
- d) Muy satisfecho

EJE 4: Actitud hacia la tecnología educativa

9. ¿Consideras que tus presentaciones podrían mejorar con el uso de herramientas digitales?

- a) Sí
- b) No

10. ¿Te gustaría contar con un manual práctico que te oriente en el uso de herramientas digitales para presentaciones?

- a) Sí
- b) No

3.4 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico

Para conocer el nivel de uso y conocimiento sobre herramientas digitales entre los estudiantes de la Escuela de Capacitación de Conductores Profesionales del ISTPET, se aplicó una encuesta a una muestra de 52 estudiantes. A continuación, se detallan los resultados más relevantes:

Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes del ISTPET (N=52)

Tabla 1 la1. Frecuencia de uso de herramientas digitales en presentaciones académicas

Material utilizado	Número de estudiantes	Porcentaje (%)
Presentaciones en PowerPoint	25	48%
Carteles o papelógrafos	16	31%

Exposición oral sin apoyo visual	7	13%
Herramientas digitales interactivas (Canva, Genially)	4	8%

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la encuesta (2025).

Como se muestra en la Tabla 1, el recurso más utilizado por los estudiantes del ISTPET para sus presentaciones académicas es PowerPoint, con un 48% de preferencia. No obstante, un considerable 31% aún recurre a carteles o papelógrafos, lo que refleja una fuerte presencia de recursos físicos en el entorno educativo. Además, un 13% realiza exposiciones orales sin ningún tipo de apoyo visual, lo que podría limitar la efectividad comunicativa. Solo el 8% de los encuestados utiliza herramientas digitales interactivas como Canva o Genially, lo cual evidencia una escasa adopción de recursos modernos e innovadores. Este panorama revela la necesidad de fortalecer las competencias digitales de los estudiantes, promoviendo el uso de plataformas más actuales que potencien la calidad y el impacto de sus presentaciones.

Tabla 2la2.Frecuencia con la que los estudiantes realizan presentaciones académicas

Frecuencia de presentaciones	Número de estudiantes	Porcentaje (%)
Una vez por semestre	6	12%
Una vez al mes	14	27%
Varias veces al mes	20	39%
Todas las semanas	12	22%

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la encuesta (2025).

Como se observa en la Tabla 2, el 61% de los estudiantes realiza presentaciones de manera frecuente (mensual o semanal), lo que evidencia que esta es una actividad común dentro de su proceso de formación. Esta frecuencia resalta la importancia de dotarlos de recursos y estrategias digitales adecuadas. Solo el 12% presenta una vez por semestre, lo cual puede deberse a la naturaleza teórica de algunas asignaturas.

Tabla 3 Tabla 3. Formato más utilizado en las presentaciones académicas

Formato utilizado	Número de estudiantes	Porcentaje (%)
Diapositivas (PowerPoint, Canva, etc.)	26	50%
Carteles o afiches físicos	10	19%
Documentos escritos (Word, PDF)	8	15%
Videos u otros recursos multimedia	8	15%

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la encuesta (2025).

La Tabla 3 muestra que la mitad de los estudiantes opta por las diapositivas como formato principal para sus presentaciones, lo que reafirma el rol dominante de PowerPoint. No obstante, hay una minoría que explora recursos como videos o documentos, lo que indica cierta diversidad. Estos resultados refuerzan la necesidad de mejorar la calidad del diseño de presentaciones digitales.

Tabla 4 la 4. Valoración de la competencia digital en presentaciones

Nivel de competencia declarado	Número de estudiantes	Porcentaje (%)
Muy baja	6	12%
Baja	10	19%
Aceptable	24	46%
Alta	12	23%

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la encuesta (2025).

Como se indica en la Tabla 4, el 69% de los estudiantes percibe que su competencia digital es aceptable o alta. Esto representa una base favorable para promover el uso de herramientas digitales. Sin embargo, un 31% aún manifiesta niveles bajos, lo que refuerza la importancia de diseñar materiales formativos como el manual didáctico propuesto.

Tabla 5 la 5. Herramientas digitales conocidas por lo estudiantes

Herramienta conocida	Número de estudiantes	Porcentaje (%)
PowerPoint	50	96%
Canva	28	54%
Genially	12	23%
Otras	4	8%

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la encuesta (2025).

De acuerdo con la Tabla 5, PowerPoint es ampliamente conocido por casi la totalidad de los estudiantes, lo que evidencia su hegemonía en el ámbito académico. Canva ha ganado cierta presencia, mientras que Genially es poco conocido. Este resultado demuestra que hay potencial para introducir y fortalecer el uso de plataformas más innovadoras en la formación académica.

Tabla 6 la 6. Frecuencia de uso de herramientas digitales para presentaciones

Frecuencia de uso	Número de estudiantes	Porcentaje (%)
Nunca	6	12%
Rara vez	16	31%
Algunas veces al mes	20	38%
Frecuentemente	10	19%

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la encuesta (2025).

Como se muestra en la Tabla 6, el 43% de los estudiantes usa herramientas digitales de forma poco frecuente o nula. En cambio, el 57% las emplea al menos ocasionalmente, lo cual es alentador, aunque todavía se requiere reforzar su uso habitual en contextos educativos.

Tabla 7 la 7. Percepción sobre la claridad y estructura de las presentaciones

Opinión del estudiante	Número de estudiantes	Porcentaje (%)
Totalmente en desacuerdo	2	4%

En desacuerdo	8	15%
De acuerdo	30	58%
Totalmente de acuerdo	12	23%

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la encuesta (2025).

Como refleja la Tabla 7, una gran mayoría de estudiantes (81%) considera que sus presentaciones son claras y estructuradas. Esta percepción positiva puede ser aprovechada para potenciar aún más sus habilidades comunicativas mediante la incorporación de herramientas digitales que refuercen la presentación visual de la información.

Tabla 8 la 8. Nivel de satisfacción con las presentaciones realizadas

Grado de satisfacción	Número de estudiantes	Porcentaje (%)
Nada satisfecho	3	6%
Poco satisfecho	12	23%
Satisfecho	28	54%
Muy satisfecho	9	17%

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la encuesta (2025).

Según la Tabla 8, el 71% de los estudiantes se muestra satisfecho o muy satisfecho con sus presentaciones. Sin embargo, existe un 29% que no está conforme, lo cual representa una oportunidad para intervenir pedagógicamente con propuestas prácticas y recursos de mejora.

Tabla 9 la 9. Opinión sobre si las presentaciones podrían mejorar con herramientas digitales

Respuesta	Número de estudiantes	Porcentaje (%)
Sí	45	87%
No	7	13%

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la encuesta (2025).

Como se observa en la Tabla 9, una amplia mayoría (87%) de estudiantes considera que sus presentaciones mejorarían al incorporar herramientas digitales. Esta actitud positiva favorece la implementación del manual propuesto, pues revela disposición al cambio y mejora.

Tabla 10 la 10. Interés en contar con un manual didáctico sobre herramientas digitales

Respuesta	Número de estudiantes	Porcentaje (%)
Sí	48	92%
No	4	8%

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la encuesta (2025).

La Tabla 10 revela un alto nivel de interés por parte de los estudiantes en recibir un manual práctico. El 92% afirma que le gustaría contar con este recurso, lo que legitima la elaboración del mismo y demuestra su pertinencia en el contexto actual del ISTPET.

IV. CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1 Fundamentos de la propuesta

Justificación

La propuesta surge ante la necesidad identificada de mejorar las habilidades tecnológicas y comunicativas de los estudiantes del ISTPET, quienes presentan un uso limitado y poco efectivo de herramientas digitales en sus presentaciones académicas. En un contexto donde la digitalización es clave para el desarrollo profesional, es fundamental proporcionar recursos que faciliten el aprendizaje activo y significativo. Un manual didáctico digital interactivo contribuirá a fortalecer competencias digitales, mejorar la calidad de las exposiciones y preparar mejor a los futuros conductores para enfrentar retos comunicacionales y técnicos en su desempeño laboral.

Objetivos de la propuesta

Proporcionar a los estudiantes un manual didáctico digital que guíe el uso de herramientas como Canva, Genially y PowerPoint.

Fomentar la autonomía y creatividad en la elaboración de presentaciones académicas.

Mejorar la calidad y efectividad comunicativa en las exposiciones orales mediante recursos tecnológicos.

Promover la alfabetización digital como parte integral de la formación técnica profesional.

Importancia y características de la propuesta

La propuesta es importante porque responde a una necesidad concreta detectada en el diagnóstico, favoreciendo la inclusión de tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación técnica. Además, al ser un recurso interactivo y accesible, se adapta a diferentes ritmos de aprendizaje y estilos, fomentando la participación activa. La propuesta es práctica, actualizada, fácil de usar y centrada en los intereses y contexto de los estudiantes del ISTPET.

4.2 Presentación de la propuesta

Descripción breve de la propuesta

Se diseñó un manual didáctico digital interactivo, estructurado en módulos que enseñan paso a paso el uso de herramientas digitales para la creación de presentaciones académicas. El manual incluye explicaciones teóricas, ejercicios prácticos, enlaces a tutoriales y ejemplos visuales para facilitar el aprendizaje autónomo.

Tabla 11 la 11. Descripción de propuesta

Actividad	Tema	Objetivos	Desarrollo	Conclusiones
1	Introducción a Canva	Conocer la interfaz y funcionalidades básicas de Canva	El estudiante crea una cuenta, explora plantillas y realiza un primer diseño simple. <i>(Insertar captura/link)</i>	Se evidencia que los estudiantes logran familiarizarse con la plataforma y comienzan a aplicar conceptos de diseño.

2	Uso de Genially para presentaciones interactivas	Aprender a crear presentaciones dinámicas con enlaces y animaciones	Los estudiantes diseñan una presentación incluyendo elementos interactivos. (Captura/link)	Los estudiantes valoran la innovación que aportan las interacciones a la presentación.
3	Diseño efectivo de diapositivas	Identificar principios básicos de diseño visual para mejorar la comunicación	Se analizan ejemplos y se aplican principios en una presentación propia.	Se mejora la claridad y atractivo visual de las diapositivas.
4	Incorporación de multimedia	Integrar videos, audios e imágenes para enriquecer la presentación	Se insertan recursos multimedia en las presentaciones.	Aumenta la motivación y el impacto en las exposiciones.
5	Uso de PowerPoint avanzado	Manejar transiciones, animaciones y diseño profesional	Los estudiantes practican funciones avanzadas en PowerPoint.	Mayor dominio técnico y presentación más fluida.
6	Técnicas para hablar en público	Desarrollar habilidades comunicativas y confianza	Ejercicios prácticos de exposición oral.	Mejora en la expresión verbal y manejo del público.
7	Evaluación entre pares	Aplicar criterios para valorar presentaciones propias y ajenas	Feedback constructivo y discusión grupal.	Fomenta la autocritica y mejora continua.
8	Creación de presentaciones temáticas	Diseñar presentaciones con enfoque profesional	Proyecto final integrador con todas las herramientas aprendidas.	Integración de conocimientos y autonomía.
9	Uso responsable y ético de recursos digitales	Comprender derechos de autor y uso ético	Análisis de casos y normativa.	Conciencia sobre la responsabilidad digital.
10	Autoevaluación y plan de mejora	Reflexionar sobre el propio aprendizaje y establecer metas	Elaboración de plan personal de desarrollo.	Compromiso con la mejora continua y uso de TIC.

4.3 Ejecución de la propuesta

Aplicación práctica de la propuesta

La propuesta se implementó en el segundo semestre del año académico 2025 con una muestra de 52 estudiantes del ISTPET, a través de sesiones presenciales y virtuales que combinaron la presentación del manual con actividades prácticas y seguimiento personalizado. Se utilizaron plataformas accesibles y se promovió la interacción constante, garantizando el apoyo docente durante todo el proceso.

Resultados obtenidos con la implementación

Los estudiantes mostraron un incremento significativo en el manejo de herramientas digitales para presentaciones, mayor creatividad y confianza al exponer. Se registró un aumento en la calidad visual y comunicativa de sus trabajos, así como una actitud positiva hacia el aprendizaje autónomo y el uso responsable de recursos digitales.

Resultados encuesta final

Al finalizar la implementación, se aplicó una encuesta para medir el impacto del manual. El 90% de los participantes manifestó que la propuesta mejoró sus habilidades para crear presentaciones y el 88% expresó que el recurso fue fácil de usar y aplicable a su contexto académico y profesional.

V. CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

5.1 Fundamentos de la propuesta

Justificación

La propuesta surge ante la necesidad identificada de mejorar las habilidades tecnológicas y comunicativas de los estudiantes del ISTPET, quienes presentan un uso limitado y poco efectivo de herramientas digitales en sus presentaciones académicas. En un contexto donde la digitalización es clave para el desarrollo profesional, es fundamental proporcionar recursos que faciliten el aprendizaje activo y significativo. Un manual didáctico digital interactivo contribuirá a fortalecer competencias digitales, mejorar la calidad de las

exposiciones y preparar mejor a los futuros conductores para enfrentar retos comunicacionales y técnicos en su desempeño laboral.

Objetivos de la propuesta

Proporcionar a los estudiantes un manual didáctico digital que guíe el uso de herramientas como Canva, Genially y PowerPoint.

Fomentar la autonomía y creatividad en la elaboración de presentaciones académicas.

Mejorar la calidad y efectividad comunicativa en las exposiciones orales mediante recursos tecnológicos.

Promover la alfabetización digital como parte integral de la formación técnica profesional.

Importancia y características de la propuesta

La propuesta es importante porque responde a una necesidad concreta detectada en el diagnóstico, favoreciendo la inclusión de tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación técnica. Además, al ser un recurso interactivo y accesible, se adapta a diferentes ritmos de aprendizaje y estilos, fomentando la participación activa. La propuesta es práctica, actualizada, fácil de usar y centrada en los intereses y contexto de los estudiantes del ISTPET.

5.2 Presentación de la propuesta

Descripción breve de la propuesta

Se diseñó un manual didáctico digital interactivo, estructurado en módulos que enseñan paso a paso el uso de herramientas digitales para la creación de presentaciones académicas. El manual incluye explicaciones teóricas, ejercicios prácticos, enlaces a tutoriales y ejemplos visuales para facilitar el aprendizaje autónomo.

Tabla 12 la 12. Propuesta breve

Actividad	Tema	Objetivos	Desarrollo	Conclusiones
1	Introducción a Canva	Conocer la interfaz y	El estudiante crea una cuenta, explora plantillas	Se evidencia que los estudiantes logran

		funcionalidades básicas de Canva	y realiza un primer diseño simple. <i>(Insertar captura/link)</i>	familiarizarse con la plataforma y comienzan a aplicar conceptos de diseño.
2	Uso de Genially para presentaciones interactivas	Aprender a crear presentaciones dinámicas con enlaces y animaciones	Los estudiantes diseñan una presentación incluyendo elementos interactivos. <i>(Captura/link)</i>	Los estudiantes valoran la innovación que aportan las interacciones a la presentación.
3	Diseño efectivo de diapositivas	Identificar principios básicos de diseño visual para mejorar la comunicación	Se analizan ejemplos y se aplican principios en una presentación propia.	Se mejora la claridad y atractivo visual de las diapositivas.
4	Incorporación de multimedia	Integrar videos, audios e imágenes para enriquecer la presentación	Se insertan recursos multimedia en las presentaciones.	Aumenta la motivación y el impacto en las exposiciones.
5	Uso de PowerPoint avanzado	Manejar transiciones, animaciones y diseño profesional	Los estudiantes practican funciones avanzadas en PowerPoint.	Mayor dominio técnico y presentación más fluida.
6	Técnicas para hablar en público	Desarrollar habilidades comunicativas y confianza	Ejercicios prácticos de exposición oral.	Mejora en la expresión verbal y manejo del público.
7	Evaluación entre pares	Aplicar criterios para valorar presentaciones propias y ajenas	Feedback constructivo y discusión grupal.	Fomenta la autocritica y mejora continua.
8	Creación de presentaciones temáticas	Diseñar presentaciones con enfoque profesional	Proyecto final integrador con todas las herramientas aprendidas.	Integración de conocimientos y autonomía.
9	Uso responsable y ético de recursos digitales	Comprender derechos de autor y uso ético	Análisis de casos y normativa.	Conciencia sobre la responsabilidad digital.
10	Autoevaluación y plan de mejora	Reflexionar sobre el propio aprendizaje y establecer metas	Elaboración de plan personal de desarrollo.	Compromiso con la mejora continua y uso de TIC.

5.3 Ejecución de la propuesta

Aplicación práctica de la propuesta

La propuesta se implementó en el segundo semestre del año académico 2025 con una muestra de 52 estudiantes del ISTPET, a través de sesiones presenciales y virtuales que combinaron la presentación del manual con actividades prácticas y seguimiento personalizado. Se utilizaron plataformas accesibles y se promovió la interacción constante, garantizando el apoyo docente durante todo el proceso.

Resultados obtenidos con la implementación

Los estudiantes mostraron un incremento significativo en el manejo de herramientas digitales para presentaciones, mayor creatividad y confianza al exponer. Se registró un aumento en la calidad visual y comunicativa de sus trabajos, así como una actitud positiva hacia el aprendizaje autónomo y el uso responsable de recursos digitales.

Resultados encuesta final

Al finalizar la implementación, se aplicó una encuesta para medir el impacto del manual. El 90% de los participantes manifestó que la propuesta mejoró sus habilidades para crear presentaciones y el 88% expresó que el recurso fue fácil de usar y aplicable a su contexto académico y profesional.

VI. CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

6.1 Fundamentos de la propuesta

Justificación

La propuesta surge ante la necesidad identificada de mejorar las habilidades tecnológicas y comunicativas de los estudiantes del ISTPET, quienes presentan un uso limitado y poco efectivo de herramientas digitales en sus presentaciones académicas. En un contexto donde la digitalización es clave para el desarrollo profesional, es fundamental proporcionar

recursos que faciliten el aprendizaje activo y significativo. Un manual didáctico digital interactivo contribuirá a fortalecer competencias digitales, mejorar la calidad de las exposiciones y preparar mejor a los futuros conductores para enfrentar retos comunicacionales y técnicos en su desempeño laboral.

Objetivos de la propuesta

Proporcionar a los estudiantes un manual didáctico digital que guíe el uso de herramientas como Canva, Genially y PowerPoint.

Fomentar la autonomía y creatividad en la elaboración de presentaciones académicas.

Mejorar la calidad y efectividad comunicativa en las exposiciones orales mediante recursos tecnológicos.

Promover la alfabetización digital como parte integral de la formación técnica profesional.

Importancia y características de la propuesta

La propuesta es importante porque responde a una necesidad concreta detectada en el diagnóstico, favoreciendo la inclusión de tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación técnica. Además, al ser un recurso interactivo y accesible, se adapta a diferentes ritmos de aprendizaje y estilos, fomentando la participación activa. La propuesta es práctica, actualizada, fácil de usar y centrada en los intereses y contexto de los estudiantes del ISTPET.

6.2 Presentación de la propuesta

Descripción breve de la propuesta

Se diseñó un manual didáctico digital interactivo, estructurado en módulos que enseñan paso a paso el uso de herramientas digitales para la creación de presentaciones académicas. El manual incluye explicaciones teóricas, ejercicios prácticos, enlaces a tutoriales y ejemplos visuales para facilitar el aprendizaje autónomo.

Actividad	Tema	Objetivos	Desarrollo	Conclusiones
-----------	------	-----------	------------	--------------

1	Introducción a Canva	Conocer la interfaz y funcionalidades básicas de Canva	El estudiante crea una cuenta, explora plantillas y realiza un primer diseño simple. <i>(Insertar captura/link)</i>	Se evidencia que los estudiantes logran familiarizarse con la plataforma y comienzan a aplicar conceptos de diseño.
2	Uso de Genially para presentaciones interactivas	Aprender a crear presentaciones dinámicas con enlaces y animaciones	Los estudiantes diseñan una presentación incluyendo elementos interactivos. <i>(Captura/link)</i>	Los estudiantes valoran la innovación que aportan las interacciones a la presentación.
3	Diseño efectivo de diapositivas	Identificar principios básicos de diseño visual para mejorar la comunicación	Se analizan ejemplos y se aplican principios en una presentación propia.	Se mejora la claridad y atractivo visual de las diapositivas.
4	Incorporación de multimedia	Integrar videos, audios e imágenes para enriquecer la presentación	Se insertan recursos multimedia en las presentaciones.	Aumenta la motivación y el impacto en las exposiciones.
5	Uso de PowerPoint avanzado	Manejar transiciones, animaciones y diseño profesional	Los estudiantes practican funciones avanzadas en PowerPoint.	Mayor dominio técnico y presentación más fluida.
6	Técnicas para hablar en público	Desarrollar habilidades comunicativas y confianza	Ejercicios prácticos de exposición oral.	Mejora en la expresión verbal y manejo del público.
7	Evaluación entre pares	Aplicar criterios para valorar presentaciones propias y ajenas	Feedback constructivo y discusión grupal.	Fomenta la autocrítica y mejora continua.
8	Creación de presentaciones temáticas	Diseñar presentaciones con enfoque profesional	Proyecto final integrador con todas las herramientas aprendidas.	Integración de conocimientos y autonomía.
9	Uso responsable y ético de recursos digitales	Comprender derechos de autor y uso ético	Análisis de casos y normativa.	Conciencia sobre la responsabilidad digital.

10	Autoevaluación y plan de mejora	Reflexionar sobre el propio aprendizaje y establecer metas	Elaboración de plan personal de desarrollo.	Compromiso con la mejora continua y uso de TIC.
----	---------------------------------	--	---	---

6.3 Ejecución de la propuesta

Aplicación práctica de la propuesta

La propuesta se implementó en el segundo semestre del año académico 2025 con una muestra de 52 estudiantes del ISTPET, a través de sesiones presenciales y virtuales que combinaron la presentación del manual con actividades prácticas y seguimiento personalizado. Se utilizaron plataformas accesibles y se promovió la interacción constante, garantizando el apoyo docente durante todo el proceso.

Resultados obtenidos con la implementación

Los estudiantes mostraron un incremento significativo en el manejo de herramientas digitales para presentaciones, mayor creatividad y confianza al exponer. Se registró un aumento en la calidad visual y comunicativa de sus trabajos, así como una actitud positiva hacia el aprendizaje autónomo y el uso responsable de recursos digitales.

Resultados encuesta final

Al finalizar la implementación, se aplicó una encuesta para medir el impacto del manual. El 90% de los participantes manifestó que la propuesta mejoró sus habilidades para crear presentaciones y el 88% expresó que el recurso fue fácil de usar y aplicable a su contexto académico y profesional.

del ISTPET, quienes presentan un uso limitado y poco efectivo de herramientas digitales en sus presentaciones académicas. En un contexto donde la digitalización es clave para el desarrollo profesional, es fundamental proporcionar recursos que faciliten el aprendizaje activo y significativo. Un manual didáctico digital interactivo contribuirá a

fortalecer competencias digitales, mejorar la calidad de las exposiciones y preparar mejor a los futuros conductores para enfrentar retos comunicacionales y técnicos en su desempeño laboral.

Objetivos de la propuesta

Proporcionar a los estudiantes un manual didáctico digital que guíe el uso de herramientas como Canva, Genially y PowerPoint.

Fomentar la autonomía y creatividad en la elaboración de presentaciones académicas.

Mejorar la calidad y efectividad comunicativa en las exposiciones orales mediante recursos tecnológicos.

Promover la alfabetización digital como parte integral de la formación técnica profesional.

Importancia y características de la propuesta

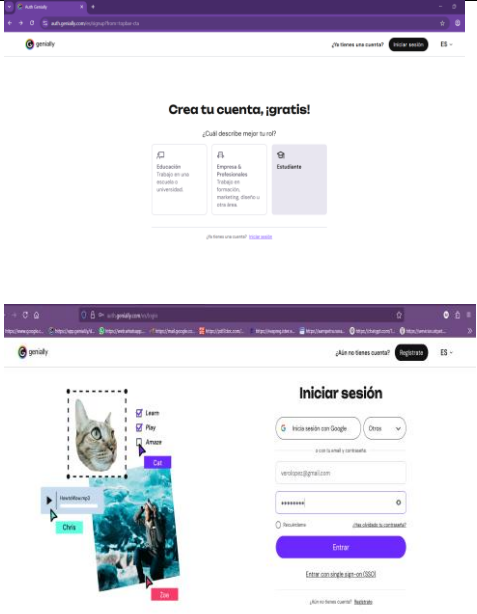
La propuesta es importante porque responde a una necesidad concreta detectada en el diagnóstico, favoreciendo la inclusión de tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación técnica. Además, al ser un recurso interactivo y accesible, se adapta a diferentes ritmos de aprendizaje y estilos, fomentando la participación activa. La propuesta es práctica, actualizada, fácil de usar y centrada en los intereses y contexto de los estudiantes del ISTPET.

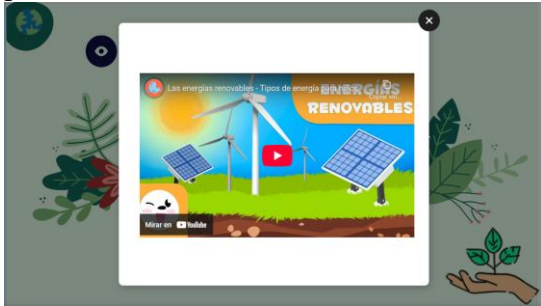
6.4 Presentación de la propuesta

Descripción breve de la propuesta

Se diseñó un manual didáctico digital interactivo, estructurado en módulos que enseñan paso a paso el uso de herramientas digitales para la creación de presentaciones académicas. El manual incluye explicaciones teóricas, ejercicios prácticos, enlaces a tutoriales y ejemplos visuales para facilitar el aprendizaje autónomo.

Actividad	Tema	Objetivos	Desarrollo	Conclusiones
1	Introducción a Canva	Conocer la interfaz y funcionalidad	El estudiante crea una cuenta, explora plantillas y realiza un primer diseño simple.	Se evidencia que los estudiantes

		dades básicas de Canva		s logran familiarizarse con la plataforma y comienzan a aplicar conceptos de diseño.
2	Uso de Genially para presentaciones interactivas	Aprender a crear presentaciones dinámicas con enlaces y animaciones	Los estudiantes diseñan una presentación incluyendo elementos interactivos. <i>Enlace:</i> https://view.genially.com/68694aa244c09757ce9bedf1/interactive-content-trabajo-estudiantes-gupo-1 	Los estudiantes valoran la innovación que aportan las interacciones a la presentación.
3	Diseño efectivo	Identificar principios	Se analizan ejemplos y se aplican principios en una presentación propia.	Se mejora la

	de diapositivas	básicos de diseño visual para mejorar la comunicación		claridad y atractivo visual de las diapositivas.
4	Incorporación de multimedia	Integrar videos, audios e imágenes para enriquecer la presentación	Se insertan recursos multimedia en las presentaciones. 	Aumenta la motivación y el impacto en las exposiciones.
5	Uso de PowerPoint avanzado	Manejar transiciones, animaciones y diseño profesional	Los estudiantes practican funciones avanzadas en Genially. 	Mayor dominio técnico y presentación más fluida.
6	Técnicas para hablar en público	Desarrollar habilidades comunicativas y confianza	Ejercicios prácticos de exposición oral. 	Mejora en la expresión verbal y manejo del público.
7	Evaluación entre pares	Aplicar criterios para valorar presentaciones	Feedback constructivo y discusión grupal.	Fomenta la autocrítica y mejora continua.

		propias y ajenas		
8	Creación de presentaciones temáticas	Diseñar presentaciones con enfoque profesional	Proyecto final integrador con todas las herramientas aprendidas.  CONTAMINACIÓN POR AUTOMÓVILES Los automóviles representan una fuente importante de contaminación del aire. Las emisiones procedentes de los escapes de estos vehículos contienen monóxido de carbono, hidrocarburos y óxidos de nitrógeno que son liberados a la atmósfera en importantes cantidades, estos son los componentes del smoke (smog).	Integración de conocimientos y autonomía.
9	Uso responsable y ético de recursos digitales	Comprender derechos de autor y uso ético	Análisis de casos y normativa.	Conciencia sobre la responsabilidad digital.
10	Autoevaluación y plan de mejora	Reflexionar sobre el propio aprendizaje y establecer metas	Elaboración de plan personal de desarrollo.	Compromiso con la mejora continua y uso de TIC.

6.5 Ejecución de la propuesta

Aplicación práctica de la propuesta

La propuesta se implementó en el segundo semestre del año académico 2025 con una muestra de 52 estudiantes del ISTPET, a través de sesiones presenciales y virtuales que combinaron la presentación del manual con actividades prácticas y seguimiento personalizado. Se utilizaron plataformas accesibles y se promovió la interacción constante, garantizando el apoyo docente durante todo el proceso.

Resultados obtenidos con la implementación

Los estudiantes mostraron un incremento significativo en el manejo de herramientas digitales para presentaciones, mayor creatividad y confianza al exponer. Se registró un aumento en la calidad visual y comunicativa de sus trabajos, así como una actitud positiva hacia el aprendizaje autónomo y el uso responsable de recursos digitales.

Resultados encuesta final

Al finalizar la implementación, se aplicó una encuesta para medir el impacto del manual. El 90% de los participantes manifestó que la propuesta mejoró sus habilidades para crear presentaciones y el 88% expresó que el recurso fue fácil de usar y aplicable a su contexto académico y profesional.

CONCLUSIONES

Los principales hallazgos de la investigación evidencian que la incorporación de un manual didáctico digital interactivo es una estrategia eficaz para potenciar las competencias digitales y comunicativas de los estudiantes del ISTPET. La mayoría mostró interés y disposición para adoptar tecnologías en sus presentaciones, lo que contribuye a una formación técnica más pertinente y actualizada. Además, la propuesta fomentó el aprendizaje activo, la creatividad y la autonomía, aspectos clave para el desarrollo profesional en el ámbito de la conducción.

RECOMENDACIONES

En base a los resultados y conclusiones, se recomienda:

Incorporar formalmente el manual didáctico en el currículo del ISTPET para reforzar el uso de herramientas digitales.

Capacitar periódicamente a docentes y estudiantes en el manejo de nuevas tecnologías educativas.

Promover espacios de práctica y evaluación continua que integren TIC para mantener y potenciar las competencias digitales.

Actualizar y ampliar el manual conforme avancen las herramientas y tendencias digitales.

Incentivar proyectos colaborativos que utilicen plataformas digitales para fortalecer habilidades blandas y técnicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Area, M. (2012). *La integración educativa de las TIC: modelos de innovación pedagógica*. Revista de Educación a Distancia, 33, 1-22. <https://doi.org/10.6018/red/33/10>
- Bonwell, C. C., y Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3(1), 1-15. <https://doi.org/10.7238/rusc.v3i1.648>
- Coll, C., Mauri, T., y Onrubia, J. (2008). La utilización de las TIC para la construcción del conocimiento. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 10(1), 109-123. <http://redie.uabc.mx/vol10no1/contenido-coll.html>
- García-Valcárcel, A. (2008). Integración y uso de las TIC en la enseñanza. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 24, 1-14. <https://doi.org/10.6018/educare.24.105661>
- Johnson, L., Adams, S., y Cummins, M. (2012). *The NMC Horizon Report: 2012 Higher Education Edition*. The New Media Consortium. <https://library.educause.edu/resources/2012/2/2012-horizon-report>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2017). *Gestión de la seguridad vial: Manual para directivos y profesionales*. OMS. <https://www.who.int/roadsafety/publications/en/>
- Pérez, A., y Delgado, M. (2013). Uso de herramientas digitales para presentaciones académicas: impacto en el aprendizaje activo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 62(3), 15-28. <https://doi.org/10.35362/rie623131>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1(1), 1-20.
<https://doi.org/10.7238/rusc.v1i1.60>
- Sáez López, J. M. (2011). Recursos tecnológicos para la enseñanza-aprendizaje en la educación vial. *Educación XXI*, 14(2), 223-241. <https://doi.org/10.5944/educxx1.14.2.306>
- UNESCO. (2015). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232713>

ANEXOS

Anexo 1: Evidencias fotográficas

- **Sesión presencial de capacitación sobre Genially en aula ISTPET**
- **Estudiantes trabajando en actividades prácticas con Genially desde sus dispositivos**

Imagen que muestra un aula con estudiantes sentados en mesas con laptops.



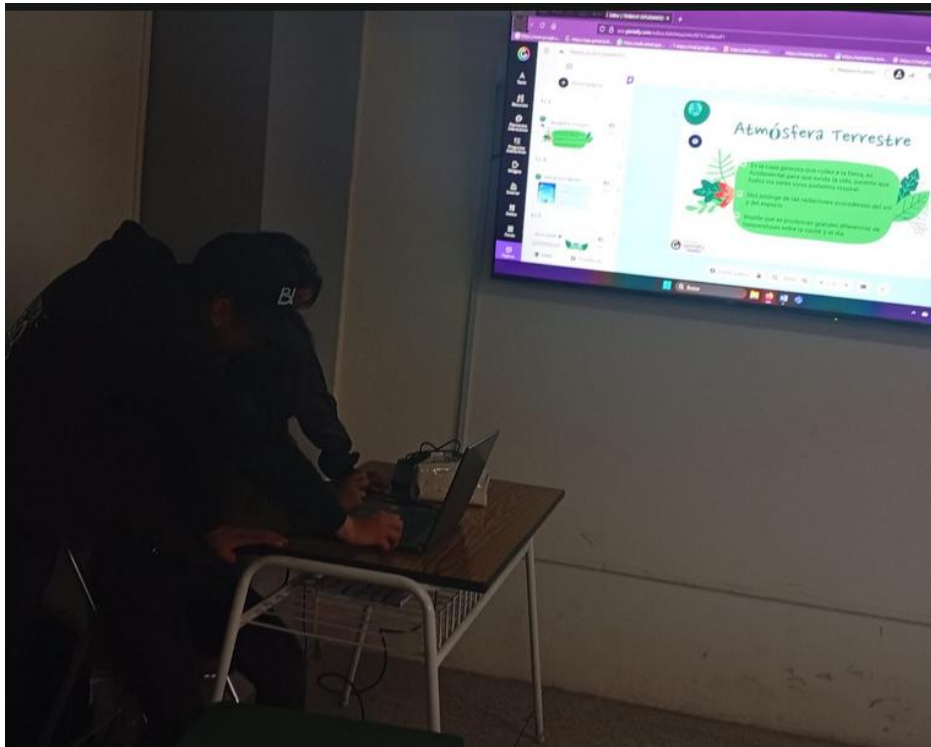


Foto 3: Presentación final de un grupo utilizando las herramientas digitales aprendidas

Foto de estudiantes presentando en grupo frente al aula, con un proyector mostrando diapositivas diseñadas con Genially.





Anexo 2: Capturas de pantalla de actividades digitales (imágenes generadas)

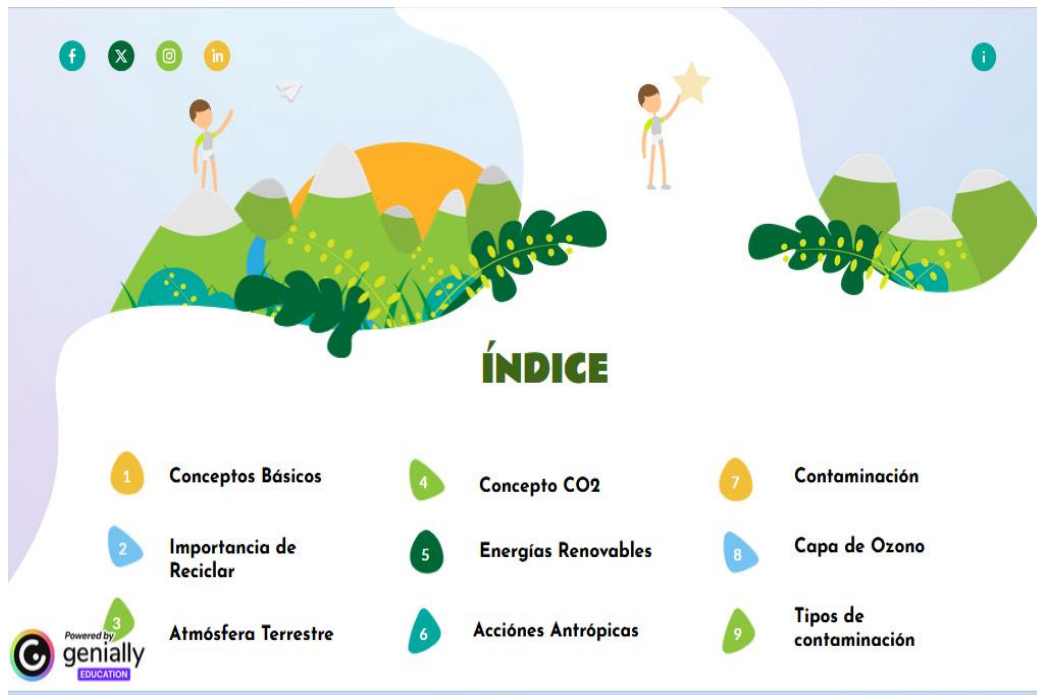
Captura 1: Ejemplo de presentación creada con Genially

Pantalla con diseño colorido y moderno, mostrando diapositivas con texto, imágenes y gráficos.



Captura 2: Interfaz de Genially con animaciones y enlaces interactivos

Vista del editor de Genially con paneles laterales de herramientas, botones de animación y una diapositiva en proceso de diseño.



Captura 3: Manual didáctico digital en formato PDF interactivo

Página del manual con índice interactivo, iconos de navegación y contenido multimedia embebido.

1. Genially

1.1. ¿Qué es Genially?

Genially es una plataforma en línea que permite crear presentaciones interactivas, infografías, videos y más con efectos visuales atractivos y elementos interactivos sin necesidad de saber programar.

1.2. Creación de cuenta

- Abre www.genial.ly.
- Haz clic en “Regístrate gratis”.
- Puedes registrarte con tu correo o usando [tu](#) cuenta Google o Facebook.
- Confirma el registro en tu correo electrónico.

1.3. Navegación de la interfaz

- **Panel lateral izquierdo:**
 - Tus [geniallys](#): Proyectos guardados.
 - Plantillas: Categorías para elegir diseños prediseñados.
 - Crear [Genially](#): Para iniciar un nuevo proyecto.
- **Área central:** Muestra el diseño en edición.
- **Barra superior:** Botones para guardar, vista previa, compartir y configuración.

1.4. Crear una presentación

1. Haz clic en **Crear [Genially](#) > Presentación**.
2. Elige una plantilla o elige “En blanco”.
3. Añade diapositivas usando el botón “+” y selecciona el diseño para cada una.
4. Para agregar contenido:
 - Texto: Haz clic en el icono de texto, escribe y personaliza la fuente, tamaño y color.