



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

INFORME DE INVESTIGACIÓN

**CAPCUT COMO HERRAMIENTA EDUCOMUNICACIONAL EN LA
UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE CARLOS JULIO AROSEMENA
TOLA**

AUTOR

Lcdo. Víctor Alfredo Macías Morán

**TRABAJO DE TITULACIÓN
Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN**

TUTOR

Ing. Fidel Ricardo Chiriboga Mendoza, PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2023



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. César Arízaga Sellan, Mgrt.
COORDINADOR DEL PROGRAMA**

FIDEL RICARDO
CHIRIBOGA
MENDOZA

Firmado digitalmente
por FIDEL RICARDO
CHIRIBOGA MENDOZA
Fecha: 2023.06.26
06:31:08 -05'00'

**Ing. Fidel Chiriboga Mendoza, PhD.
TUTOR**

**Lic. Gerzon Cochea Panchana, Mgrt.
ESPECIALISTA**

**Lic. Wagner Ortega Arcos, Mgrt.
ESPECIALISTA**

**Abg. Víctor Coronel Ortiz, Mgrt.
SECRETARIO GENERAL (E)
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Víctor Alfredo Macías Morán, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Comunicación.

Atentamente,

FIDEL RICARDO
CHIRIBOGA
MENDOZA

Firmado digitalmente
por FIDEL RICARDO
CHIRIBOGA MENDOZA
Fecha: 2023.06.26
06:31:08 -05'00'

Ing. Fidel Ricardo Chiriboga Mendoza, PhD.
C.I. 1311431058
TUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Víctor Alfredo Macías Morán

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, CapCut como herramienta educomunicacional en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola, previo a la obtención del título en Magíster en Comunicación, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 11 días del mes de mayo del 2023

VICTOR
ALFREDO
MACIAS
MORAN

Firmado
digitalmente por
VICTOR ALFREDO
MACIAS MORAN
Fecha: 2023.06.14
18:17:04 -05'00'

Lcdo. Víctor Alfredo Macías Morán
C.I. 0918188541
AUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN:

Yo, Víctor Alfredo Macías Morán

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de CapCut como herramienta educomunicacional en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 11 días del mes de mayo del 2023

VICTOR
ALFREDO
MACIAS
MORAN

Firmado
digitalmente por
VICTOR ALFREDO
MACIAS MORAN
Fecha: 2023.06.14
18:17:04 -05'00'

Víctor Alfredo Macías Morán

C.I. 0918188541

AUTOR

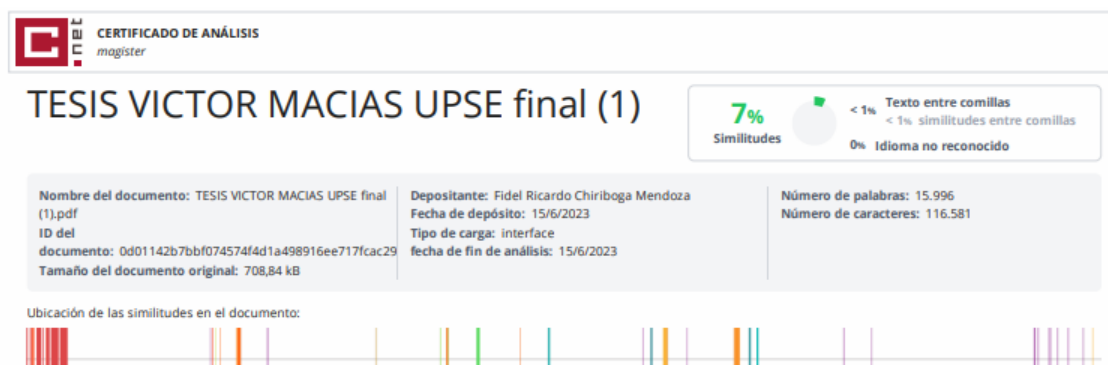


UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado CapCut como Herramienta Educomunicacional en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola, presentado por el estudiante, Víctor Alfredo Macías Morán, fue enviado al Sistema Anti plagio URKUND, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 7%,



por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

FIDEL RICARDO
CHIRIBOGA
MENDOZA

Firmado digitalmente
por FIDEL RICARDO
CHIRIBOGA MENDOZA
Fecha: 2023.06.26
06:31:08 -05'00'

Ing. Fidel Ricardo Chiriboga Mendoza, PhD.

C.I. 1311431058

TUTOR

AGRADECIMIENTO

El agradecimiento muy especial para el ser que me dio la vida, mi madre que me ha visto varias noches en las que he dicho que me acostaba temprano para levantarme e ir a trabajar, y luego me veía acudir hasta la computadora para seguir escribiendo y desarrollando esta investigación del aporte de una herramienta tecnológica.

El agradecimiento especial a los docentes que impartieron su conocimiento y que nos supieron guiar en cada clase para poder recolectar la información necesaria de cada sesión de trabajo.

A todas aquellas personas que de una u otra manera me supieron dar su apoyo moral para avanzar un escalón más en mi vida para la obtención del título de magíster.

Macías Morán Víctor Alfredo

DEDICATORIA

Dedico este importante trabajo de asignación y esfuerzo en primer lugar a Dios Todopoderoso por iluminar mi mente y pensamientos para realizar esta tarea de investigación que espero pueda ser un aporte en la construcción del conocimiento para la ciudadanía, para los estudiantes y los profesionales que quieran conocer de las herramientas tecnológicas involucradas en la educación y comunicación.

A la juventud de mi país Ecuador para que no se trunque nunca las aspiraciones que todo ser humano tiene y que debe de conseguir con paciencia, anhelo y mucho esfuerzo, puesto que la vida es una lucha constante de sumar derrotas, caídas y al final viene la recompensa, el levantarte y seguir es lo más importante que ansía cada persona.

Macías Morán Víctor Alfredo

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	I
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	III
DERECHOS DE AUTOR.....	IV
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	V
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
RESUMEN.....	XII
ABSTRACT.....	XIII
INTRODUCCIÓN	1
II. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	3
III. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
IV. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	4
V. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	6
VI. OBJETIVOS	7
VII. OBJETIVO GENERAL.....	7
VIII. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
IX. IDEA PARA DEFENDER.....	7
CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	8
1.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	8
1.2 BASES TEÓRICAS Y CONCEPTUALES.....	12

1.2.1. La tecnología.....	12
1.2.2. Herramienta digital	15
1.2.3. Herramientas digitales educativas.....	16
1.2.4. Importancia de herramientas digitales	17
1.2.5. Objetivo de la herramienta digital.....	18
1.2.6. Las TIC	19
1.2.7. Las TIC en el ámbito educativo	20
1.2.8. Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	21
1.2.9. CapCut	22
1.2.10. CapCut y su influencia como herramienta digital.....	23
1.2.11. CapCut y su aplicación en la educación	24
1.2.12. Herramienta digital y su influencia en la educación	25
1.2.13. La educación y la era digital	26
1.3. BASES LEGALES.....	26
CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA	30
2.1. Contexto de investigación	30
2.1 Diseño y alcance de la investigación.....	30
2.2 Tipo y métodos de Investigación	31
2.3 Métodos de Investigación.....	32
2.4 Población y muestra	33
2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	34

CAPÍTULO 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	35
3.1 Propuesta	40
3.1.1 Introducción	40
3.1.2 Objetivo de la propuesta	41
3.2. Diagnóstico.....	43
3.3. Destinatarios.....	44
3.3.1. Destinatarios directos.....	45
3.3.2. Destinatarios indirectos.....	45
3.4. Implementación de la propuesta.....	46
3.4.1. Aplicabilidad.....	46
3.4.2. Implementación.....	46
3.4.3. Funcionamiento.....	47
3.4.4. Presupuesto para la aplicación de la herramienta CapCut	48
CONCLUSIONES	49
RECOMENDACIONES	50
Bibliografía	51
APÉNDICES.....	57
Apéndice A. Formato de encuesta.....	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Utilidad de la herramienta CapCut	35
Tabla 2. Implementación de herramienta.....	36
Tabla 3. Uso tecnológico	37
Tabla 4. Frecuencia de uso de la herramienta	38
Tabla 5. Desempeño de la plataforma.....	39

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafica 1. Utilidad de la herramienta CapCut	35
Grafica 2. Implementación de herramienta.....	36
Grafica 3. Uso tecnológico	37
Grafica 4. Frecuencia de uso de la herramienta.....	38
Grafica 5. Desempeño de la plataforma.....	39

RESUMEN

TEMA: CAPCUT COMO HERRAMIENTA EDUCOMUNICACIONAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE CARLOS JULIO AROSEMENA TOLA

Autor: Víctor Alfredo Macías Morán

Tutor: Ing. Fidel Ricardo Chiriboga Mendoza, PhD.

En la sociedad educativa actual se necesitan sólidas habilidades de comunicación. Es necesario tomar acciones para fortalecer la educación y la cognición a través de las TIC en un mundo tecnológicamente en evolución. La metodología utilizada es cuantitativa, lo que permite una mayor comprensión de las causas subyacentes de los fenómenos sociales, lo cual es crucial para su comprensión. Utilizaremos métodos de investigación cuantitativos que se centren en la parte consciente del imaginario colectivo y que solo reflejen una parte de este (Hernández-Sampieri, 2018). Cuando los alumnos desarrollan estas habilidades, su conocimiento y aprendizaje se fortalecen. Un enfoque sistémico para mejorar la educación y la comunicación es el uso de la herramienta CapCut. Al utilizarlo en el salón de clases, esta herramienta ayudará a los estudiantes a mejorar su capacidad para discutir las metas y objetivos descritos en el plan de estudios académico. Contar con un recurso completamente nuevo impulsado por la lógica permitirá la modernización de la instrucción a través de medios tecnológicos, beneficiando a todos los estudiantes y ayudando a resolver la falta de aprendizaje en el transcurso del año académico.

Palabras claves: CapCut, Educación y Herramientas digitales.

ABSTRACT

TOPIC: CAPCUT AS AN EDUCATIONAL TOOL IN THE PRESIDENT CARLOS
JULIO AROSEMENA TOLA EDUCATIONAL UNIT

Autor: Víctor Alfredo Macías Morán

Tutor: Ing. Fidel Ricardo Chiriboga Mendoza, PhD.

Solid communication skills are necessary in today's educational society. It is necessary to take actions to strengthen education and cognition through TIC in a technologically evolving world. The methodology used is quantitative, allowing for a greater understanding of the underlying causes of social phenomena, which is essential for their comprehension. We will employ quantitative research methods that focus on the conscious component of the collective imaginary and only reflect a portion of this (Hernández-Sampieri, 2018). When learners develop these skills, their knowledge and learning are strengthened. One systemic approach to improving education and communication is the use of the tool CapCut. By utilizing it in the classroom, this tool will help students improve their ability to discuss the goals and objectives outlined in the academic curriculum. Having a brand-new, logically-driven resource will enable modernization of instruction through technological means, benefiting all students and aiding in the resolution of the lack of learning over the course of the academic year.

Keywords: CapCut, Education and Digital Tools.

INTRODUCCIÓN

El uso de herramientas digitales en la educación, especialmente en las aulas, se transforma en una estrategia innovadora para las instituciones que necesitan fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes para ser líderes en el uso y aplicación de las TIC, inspirando de manera ambigua el análisis del conocimiento desde diversas perspectivas educativas. Los establecimientos educativos de Ecuador de difícil acceso y canales de comunicación ineficaces podrían avanzar en la interacción y mejorar la comunicación interpersonal entre sus integrantes si se generara conocimiento y se compartiera periódicamente información con el uso y manejo de herramientas tecnológicas como CapCut, para fortalecer las capacidades de los estudiantes.

En la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola, reconocemos la importancia de integrar las TIC de manera efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, proponemos la implementación de CapCut como una herramienta educomunicacional en nuestra institución educativa, con el objetivo de mejorar la experiencia educativa de nuestros estudiantes y promover su participación efectiva en el proceso de aprendizaje.

Esta propuesta se basa en investigaciones previas que han destacado los beneficios del uso de herramientas de edición de video en el ámbito educativo. Según un estudio realizado por (Liu, 2021), la incorporación de aplicaciones de edición de videos en el aula puede aumentar la motivación de los estudiantes, mejorar su capacidad de expresión y promover un aprendizaje más significativo.

El desarrollo de estrategias de instrucción y aprendizaje abre un nuevo canal de comunicación interna que atrae a toda la comunidad educativa al brindar información que se desarrolla en el hogar o en el salón de clases de manera rápida, en tiempo real, precisa, y cooperativa puesto que el uso de las herramientas digitales TIC en el aula posibilita que los

estudiantes avancen en sus procesos de formación académica, lo cual se enfatiza adecuadamente en el aprendizaje. Asimismo, la herramienta tecnológica ayuda a fortalecer esa debilidad de los estudiantes, por ende, la aplicación de la tecnología en los centros educativos será beneficioso para una enseñanza de calidad.

Al adoptar CapCut como herramienta educativa, esperamos que nuestros docentes puedan diseñar proyectos educativos innovadores que incluyan activamente a los estudiantes y les brinden la oportunidad de desarrollar sus habilidades digitales y creativas. Al mismo tiempo, se pretende evaluar el efecto del CapCut en los estudiantes de la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola en términos de motivación, participación y rendimiento académico.

En septiembre de 2021, el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (MINTEL) de Ecuador ha promovido y respaldado el uso de herramientas digitales en el país, especialmente en el ámbito educativo. El MINTEL ha reconocido la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el desarrollo y el acceso a la educación, así como en la promoción de la inclusión digital.

MINTEL ha implementado diversas iniciativas y programas para fomentar el uso de herramientas digitales en Ecuador, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación y facilitar el acceso a recursos educativos en línea. Estas iniciativas han incluido la implementación de infraestructuras tecnológicas en las instituciones educativas, la capacitación de docentes en el uso de TIC, y la promoción de políticas y regulaciones que fomenten el uso responsable y seguro de las herramientas digitales.

Debido a la globalización del siglo XXI, que ha hecho que los tiempos y las distancias se acorten, el uso generalizado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es la respuesta del género humano a sus necesidades. Un claro ejemplo de esto es en la

educación, donde se está produciendo la mercantilización de la información, su uso y difusión. Es posible afirmar que el conocimiento “tiene más utilidad” y no es solo para entretener.

ii. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Es posible compartir varios tipos de información y realizar tareas en varias áreas gracias a las aplicaciones de herramientas colaborativas que ayudan a las personas a comunicarse y trabajar juntas sin tener que estar en el mismo espacio físico (Páez, 2022). Es posible compartir datos informativos en una variedad de formatos, incluidos texto, videos, audio y mucho más, gracias a las herramientas de colaboración. Estas herramientas son un sistema de aplicaciones que ayudan a los usuarios a interactuar incluso cuando no se encuentran en el mismo lugar. Además, se puede crear nueva información a través de la participación del usuario y publicarla de inmediato debido a la accesibilidad de Internet.

La Constitución de la República del Ecuador del 2008 reconoce el derecho al acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para los ciudadanos ecuatorianos. Este derecho está establecido en el artículo 16 de la Constitución, que se refiere a los derechos de participación y comunicación.

Este artículo reconoce el derecho de los ciudadanos a utilizar las TIC para buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información y conocimiento de manera libre y participativa. Además, se destaca la importancia de la comunicación comunitaria y el uso de las lenguas ancestrales, lo que promueve la diversidad y la inclusión en el acceso a las TIC.

De acuerdo con el Art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador del año 2008 dice:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición

indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Para recopilar información y opiniones sobre las experiencias de estudiantes, docentes y otros miembros del personal con el uso de CAPCUT como herramienta de comunicación educativa, puede ser útil realizar investigaciones o encuestas específicas dentro de la institución. Esta información podría ayudar a identificar cualquier problema o desafío único que haya surgido dentro de la institución.

Para fortalecer la educación y el conocimiento de los estudiantes en un mundo en evolución tecnológica, es vital ser accesible cuando sus habilidades de comunicación se están desarrollando. Esto se debe a que la sociedad educativa necesita fuertes habilidades de comunicación, un enfoque sistémico para mejorar la educación y la comunicación es el uso de la herramienta CapCut, la cual, cuando se usa de manera efectiva en el salón de clases, permitirá realizar cambios para contribuir de mejor manera al logro de las metas y objetivos establecidos en el programa académico.

Cada institución educativa es única y puede enfrentar desafíos y situaciones problemáticas particulares en relación con el uso de herramientas educativas. Por lo tanto, es importante obtener información precisa y actualizada directamente de la institución para comprender mejor la situación específica de la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola en relación con CAPCUT como herramienta educomunicacional.

iii. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo se relaciona la Comunicación con la herramienta CapCut para mejorar la enseñanza en clase?

iv. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Es conveniente que en las actividades de clase se utilice la herramienta CapCut para ilustrar los temas que se están tratando en la educación diaria de una manera única y

contemporánea. Esto está en consonancia con el mundo tecnológicamente avanzado, rápidamente cambiante y sofisticado en el que se utilizan las TIC. Para mejorar la comunicación y la cooperación entre las personas, ya sea en el lugar de trabajo o en las unidades educativas, la pertinencia tecnológica debe integrarse con las habilidades de comunicación. Al transmitir con éxito las ideas de manera clara y precisa, que es la base para una cooperación saludable y una comunicación eficaz, los estudiantes en general se beneficiarán y los resultados del aprendizaje mejorarán a lo largo del año escolar.

CAPCUT puede promover un enfoque centrado en el estudiante, donde los alumnos se convierten en productores de contenido y no solo en consumidores pasivos. Esta teoría enfatiza el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes en la creación de contenido, lo que les permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creatividad y comunicación.

Teoría del aprendizaje constructivista: CAPCUT puede facilitar el aprendizaje constructivista, que se basa en la idea de que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno. Al utilizar CAPCUT para crear y editar videos, los estudiantes pueden explorar y construir su comprensión de conceptos y temas de manera activa y colaborativa.

Teoría del aprendizaje multimodal: CAPCUT es una herramienta multimodal que permite a los estudiantes combinar diferentes modalidades de comunicación, como el texto, el audio y las imágenes en movimiento, para expresar y transmitir sus ideas. Esta teoría sugiere que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando se les proporciona la oportunidad de utilizar múltiples modos de representación y expresión.

Estas son solo algunas perspectivas teóricas que podrían respaldar la implementación de CAPCUT como herramienta educomunicacional en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola.

v. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

En un mundo tecnológicamente avanzado, dinámico y sofisticado donde prevalece el uso de las TIC, es práctico usar la herramienta CapCut en las actividades del aula para ilustrar los temas educativos cotidianos de una manera única, intentando apoyar la instrucción y el aprendizaje de una manera nueva y contemporánea.

Dado que la comunicación clara y precisa es la base para las relaciones interpersonales saludables y la comunicación efectiva, la relevancia tecnológica debe integrarse con estas habilidades de comunicación tanto en entornos profesionales como educativos. Esto será beneficioso para el colectivo de personas y fortalecerá el aprendizaje y el desarrollo cognitivo a lo largo del año académico.

El fomento de la expresión creativa: Los estudiantes pueden crear y editar videos de manera fácil y conveniente utilizando la plataforma intuitiva proporcionada por CAPCUT. El uso de esta herramienta fomenta el desarrollo de habilidades tanto artísticas como comunicativas al permitir que los usuarios expresen su creatividad mediante el uso de una combinación de imágenes, texto y audio.

Mejora de la retención de conocimientos: Los estudiantes pueden encontrar más fácil recordar y comprender conceptos y temas si crean videos con CAPCUT. Para profundizar su comprensión y solidificar su aprendizaje, los estudiantes deben elegir, organizar y presentar la información de una manera atractiva.

Promoción de la colaboración y la comunicación: Es posible que los estudiantes trabajen cooperativamente en la creación de videos con la herramienta CAPCUT, lo que promueve la comunicación efectiva, el intercambio de ideas y la resolución de problemas en equipo. Además, compartir y presentar las actividades a toda la clase fomenta las discusiones en pareja y la retroalimentación.

Desarrollo de habilidades tecnológicas: Aprender a usar una herramienta de edición de video digital puede ayudar a los estudiantes a tener éxito en sus estudios académicos y futuras carreras. También adquirirán conocimientos de narrativa audiovisual y mejorarán sus habilidades digitales. La oportunidad de desarrollar habilidades tecnológicas de punta se brinda a los estudiantes mediante el uso de CAPCUT.

CAPCUT permite a los estudiantes utilizar diferentes modalidades de comunicación, como el lenguaje visual y audiovisual, lo que promueve la diversidad de habilidades y formas de expresión. Además, los videos pueden ser una herramienta inclusiva para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades educativas especiales.

VI. OBJETIVOS

VII. OBJETIVO GENERAL

Analizar e implementar la herramienta CapCut en la potenciación de habilidades comunicativas en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola para fortalecer su uso en clase.

VIII. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Reconocer la fortaleza generada por el uso de la herramienta CapCut.
2. Establecer el contenido para el uso de la herramienta CapCut en la Unidad Educativa para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas.
3. Insertar la herramienta CapCut como aplicativo educativo, buscando mejorar los conocimientos y habilidades de los estudiantes.

IX. IDEA PARA DEFENDER

¿Cómo fortalecer en el aula las habilidades comunicativas para la mejora del desempeño educativo?

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

1.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

Según (Cruz, 2019), en su trabajo de investigación titulado “Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES)”, determinó que la tecnología es muy importante para fortalecer las estrategias de educación o enseñanzas, en la actualidad las TIC es un recurso multimedia que requiere el docente en la aplicación de las clases. El proceso de enseñanza y aprendizaje debe abarcar tecnología que estén acorde a lo estipulado en el régimen educativo, mientras más se utilice la tecnología, los resultados de aprendizajes hacia los estudiantes serán más eficientes.

El autor determina que para reforzar la educación una de las estrategias es el uso y aplicación de la tecnología de la información y comunicación (TIC) que son recursos que debe aplicar en sus clases los docentes, ya que, en el campo educativo, se busca que los discentes tengan una mejor comprensión de las actividades impartidas.

Según (Alvear, 2019), en su trabajo de tesis titulado “Uso de las redes sociales en la educomunicación de la Unidad Educativa fiscal Durán 2018”, determinó como objetivo general que el uso de la tecnología en la educomunicación es importante y parte fundamental para los jóvenes que hacen bastante uso de las herramientas tecnológicas. La metodología que utilizó fue un diseño no experimental, con un tipo de investigación descriptiva, con método analítico, utilizando entrevistas y encuestas para obtener resultados sobre la importancia de la educomunicación, en la Unidad Educativa fiscal Durán, concluyó que se aplicó técnicas en las que coinciden que las plataformas virtuales son viables para impartir conocimientos, consejos y el correcto uso de estas, buscando un cambio positivo en la institución educativa.

Para (Tamayo, 2018), en su trabajo de tesis titulado “Las Competencias Digitales de los Docentes del LCGUA según el Nivel de Conocimiento, Percepción y Uso Pedagógico de las TIC en los procesos de enseñanza”, determinó que como objetivo general las TIC ayuda a

desarrollar nuevas formas de acceso a la información para la enseñanza y aprendizaje. Como metodología de estudio se apoyó en la herramienta estadística de Kolmogórov-Smirnov que los puntajes respecto al área de enseñanza y percepción de los docentes no tienen una distribución normal en una o más de las asignaturas.

Mediante estos trabajos de los diferentes autores, se evidenció que los docentes afirman que la tecnología es importante para los procesos de enseñanza y aprendizaje en clase, que las técnicas y las plataformas virtuales son instrumentales trascendentales en la vida de los estudiantes, por lo tanto cabe su aplicación para el desarrollo cognitivo dentro del aula, además subrayan que hay docentes capacitados y otros que aún no lo están para hacer uso y manejo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), impartir sus clases con las herramientas tecnológicas y aunque no lo hayan instruido, captan de manera eficiente los procesos con los cuales fortalecen los parámetros que implican dictar las clases mediante el uso de las TIC.

Los antecedentes de investigación sobre herramientas tecnológicas en el ámbito educativo son amplios y variados. A continuación, algunos ejemplos representativos de estudios previos que han explorado el uso de herramientas tecnológicas en la educación:

1. Investigación sobre el uso de videoconferencias en el aula: Los niños y adolescentes modernos son creadores de contenidos complejos que producen, remezclan y distribuyen rápida e implícitamente en el Internet de maneras que van mucho más allá de lo que exigen los planes de estudios del currículo (Willamson, 2019).
2. Para que el estudiante adopte modelos efectivos de enseñanza-aprendizaje, la adopción del aprendizaje en línea se convierte en una respuesta eficiente (Briones, 2021). Diversos estudios han examinado los beneficios del uso de videoconferencias en entornos educativos, permitiendo la colaboración y la comunicación en tiempo real entre estudiantes y docentes ubicados en diferentes lugares. Estas investigaciones han

destacado la mejora en la participación, la interacción y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes

3. Estudios sobre el uso de pizarras digitales interactivas: Las pizarras digitales interactivas permiten la visualización y manipulación de contenido digital en el aula. Las investigaciones han demostrado que su uso puede mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, así como facilitar la interacción y la retroalimentación en tiempo real (Morales, 2023).
4. El profesor del siglo XXI debe ser capaz de pensar críticamente y tomar las decisiones adecuadas sobre el uso de las nuevas TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje además de tener conocimiento de sus posibles aplicaciones en el ámbito educativo y su manipulación en situaciones específicas (Calero, 2019). Todas estas son habilidades específicas que nuestros estudiantes deben aprender y demostrar a medida que avanza la tarea.
5. Investigaciones sobre el uso de plataformas de aprendizaje en línea: Las plataformas de aprendizaje en línea, se desarrollaron ampliamente con la llegada de la pandemia del COVID 19 que fue un proceso inesperado y del cual las instituciones educativas tuvieron que someterse a una realidad virtual. Estas investigaciones han explorado los efectos del aprendizaje en línea en términos de autonomía del estudiante, acceso a recursos educativos, interacción social y mejora del rendimiento académico (Fernández, 2021).
6. Estudios sobre el uso de aplicaciones móviles en el aprendizaje: Las aplicaciones móviles han ganado popularidad en la educación debido a su accesibilidad y portabilidad (Perdana, 2022). Las investigaciones han examinado cómo el uso de aplicaciones móviles puede mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes, así como desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de

problemas.

En el contexto específico de Ecuador, también se han realizado investigaciones sobre el uso de herramientas tecnológicas en la educación. A continuación, mencionaré algunos antecedentes de investigación relevantes:

Según (García, 2020): “Las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) en el Marco de la Profesionalización Docente UNAE-Morona Santiago”, este estudio exploró el impacto que orientan las tecnologías de la información y comunicación (TIC) hacia usos formativos. Se analizaron las percepciones de los estudiantes y docentes sobre el uso de herramientas como computadoras, internet y software educativo, y se identificaron los beneficios y desafíos de su implementación.

Los nuevos desafíos incluyen, entre otros, promover la capacidad de los grupos sociales y los individuos para comunicarse entre sí, brindar acceso universal a la información, expandir y renovar permanentemente el conocimiento (Colina, 2018). En algunos países de Latinoamérica se han propuesto políticas educativas que toman en cuenta la integración de las telecomunicaciones y las tecnologías de la información (TIC) en la educación y los sistemas de gestión del aula. Estas políticas sirven como respuesta a las necesidades de desarrollo e integración de nuestros países a la economía global y no como una moda pasajera o una sofisticación superficial.

"El uso de las tecnologías de la información y comunicación en la educación intercultural bilingüe en Ecuador" (Vásquez, 2019): Este estudio investigó el uso de las TIC en la educación intercultural bilingüe en Ecuador, centrándose en las experiencias y percepciones de los docentes y estudiantes. Se examinaron las herramientas tecnológicas utilizadas y se analizaron los desafíos y beneficios de su implementación en este contexto específico.

1.2 BASES TEÓRICAS Y CONCEPTUALES

1.2.1. La tecnología

La tecnología tiene una creciente y masiva presencia en nuestras vidas y esto debería reflejarse en nuestras escuelas y aulas. Sin embargo, a pesar del aumento en el uso de la tecnología en el día a día, su adopción formal en la educación pareciera estar retrasada en comparación con las sociedades modernas que tienen como prioridad invertir en tecnología y proveedor de recursos a los estudiantes y a los docentes.

La visión misma para su incorporación, parece atrapada en paradigmas tradicionales y los resultados no son de forma continua y progresiva de acuerdo a los niveles de estándar que exige la educación global y actualizada, en la forma en que son medidos los procesos educativos, generalmente no existe esa cultura tecnológica, ni la armonía entre los docentes y aprendientes, debido a uno de los factores que afectan a la sociedad en su desarrollo como lo es el factor económico (Roldan, 2020).

Actualmente es necesaria la relación que debe existir entre los alumnos y las herramientas tecnológicas, facilitando de esta manera, el desarrollo de cada una de las actividades realizadas en clase, fortaleciendo cada una de las destrezas y habilidades de los aprendientes, desarrollando de una manera más dinámica las actividades académicas. En el ámbito educativo se exige que las pruebas o talleres sean desarrolladas con algunas de las aplicaciones, herramientas o plataformas digitales.

Actualmente, en Latinoamérica se ha demostrado mediante estudios consumados sobre el escaso uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas en las entidades educativas, se debe hacer uso de las TIC de manera eficiente buscando integrar o incentivar a los docentes y estudiantes a su uso, estableciendo entornos virtuales de aprendizaje, induciendo a la actividad que debe existir en el salón de clase para desarrollar destrezas con el saber de alta calidad para adecuarse a la necesidad del ámbito social y de los discentes, de la ilustración en el entorno

educativo.

Las tecnologías de información y comunicación (Parra, 2019) apoyan nuevas prácticas pedagógicas como aprendizaje por indagación y actividades centradas en los estudiantes, experienciales, colaborativas y basadas en proyectos, es importante establecer programas de capacitación dirigido hacia los docentes en el ámbito tecnológico para que, con los conocimientos adquiridos, puedan emplear de manera eficiente y eficaz, todo lo planificado en el aula de clase. El primer paso para avanzar con el uso y aplicación de las herramientas tecnológicas es capacitar de manera permanente a los docentes, con el fin de conseguir los objetivos planteados y emprender una cultura tecnológica en la comunidad educativa y con esto afianzar el aprendizaje de sus estudiantes, en la práctica educativa se observan problemas cuya solución requiere un nuevo enfoque en el uso de la tecnología educativa.

En base, a la tendencia mundial se puede ir adaptando de manera progresiva los modelos educativos a la nueva era de la sociedad del conocimiento, por ende, es necesario que la tecnología sea adaptable a las necesidades existentes de los estudiantes en la actualidad, es necesario involucrar al personal docente, administrativo, inspectores y demás integrantes que forman parte de una Unidad Educativa.

Es importante el apoyo que brinden las autoridades a cada uno de los docentes y estudiantes, es vital que se dote a los estudiantes de dispositivos como Tablet, laptops y demás para que los avances tecnológicos sean activados de acuerdo con la exigencia académica, todos estos factores contribuyen a la mejora educativa, es esencial el uso de las herramientas tecnológicas y su aplicación en la Unidad Educativa.

La tecnología tiene su tendencia, ya que ha impactado el conocimiento de la humanidad, es así que abarca la formación de la sociedad mediante la ciencia y tecnología, lo que permite obtener un desempeño más eficiente y sistematizado en el ámbito educativo, es posible analizar la situación existente del entorno educativo involucrando la tecnología de la información y

comunicación (TIC), la cual permite expandir el conocimiento del estudiante mediante la herramienta tecnológica denominada CapCut. Esta herramienta capta la atención del estudiante por su innovación en la aplicación para realizar diversas actividades lúdicas, al interior del salón de clase y desarrollar con ayuda de esta su aprendizaje participativo y valorativo del conocimiento en el campo educativo (Granda, 2019).

En Ecuador, existe un marco normativo del empleo de las TIC en la actividad educativa; sin embargo, la implementación de estas tecnologías es aún una tarea por cumplir, pues existen limitaciones en la formación tecnológica de los docentes, poco uso y variedad de las TIC, desidia de docentes en su uso y persistencia de las metodologías de enseñanza y aprendizaje tradicionales. El uso de la tecnología es necesario para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, todas las herramientas tecnológicas se deben aplicar en los modelos de innovación educativa, todas estas aplicaciones tecnológicas deben ser innovadoras para captar la atención de los estudiantes, comprometiendo a los alumnos a indagar y aplicar su conocimiento mediante el uso de las herramientas digitales, formando en los alumnos una cultura tecnológica en el ámbito educativo.

Actualmente, el uso de la herramienta tecnológica no solo se limita como reemplazo de los procesos tradicionales de enseñanza, tales como libros y pizarrones, se debe de explotar al máximo el desarrollo de estas plataformas o herramientas digitales en el uso cotidiano de las sesiones de trabajo que realiza la comunidad educativa, incitando a los estudiantes la pasión por el manejo de un dispositivo tecnológico y el pensamiento crítico en lugar de utilizarlo como un método de instrucción o simplemente para fines investigativos. Asimismo, las instituciones educativas al presente tienen dificultades en integrar las aplicaciones digitales para su uso, debido a factores como; falta de estructura, implementación de pizarras tecnológicas, falta de proyectores, y la deficiencia en la capacitación a los docentes para impartir la aplicación de las herramientas tecnológicas que para este caso es la herramienta CapCut.

1.2.2. Herramienta digital

Una herramienta digital son todos aquellos software, dispositivos electrónicos o programas intangibles que se encuentran en las computadoras o dispositivos, aplicaciones conectados a una red de Internet global, con los que se intenta tener un mayor acceso a la investigación y suministrar las redes de comunicación e información, desarrollando así, cualquier causa a través de la innovación, donde empleamos su uso y ejecutamos todo arquetipo de acciones y una de las magnas ventajas que tiene el mando de estas herramientas en beneficio de los estudiantes (Alpañés, 2021). Por lo tanto, pueden ayudar a interactuar más con la tecnología de hoy en día, porque nos brinda apoyo para comunicarnos y hacer otro tipo de cosas por medio de ella, con el fin de desarrollar competencias y habilidades para ser utilizadas en la educación, en lo económico y en lo social, que además de ser un apoyo para el aprendizaje, también da paso a la innovación de una búsqueda hacia mejores manejos sobre estos materiales.

La sociedad actual debe establecer cambios relativos concernientes a los procesos educativos donde se involucran distintas funciones que sirven como herramientas en el ámbito educativo o laboral, por ende, pueden ser empleadas o aplicadas desde el punto de vista ilustrativo o educativo, la herramienta digital permite fortalecer el conocimiento didáctico, ilustrativo, demostrativo y aplicativo de los estudiantes. Además, la tecnología es un medio que sirve como fuente de entretenimiento y tiene como ventaja compartir mucha información con otras personas de diferente área del conocimiento, es decir, se aplica en las actividades educativas mediante un contorno digital, este efecto se demostró en la pandemia del Covid-19 donde se evidenció que el escenario virtual fortaleció el auge de comunicación, mediante la activación abismal del uso de las herramientas digitales y tecnológicas

Hay muchas herramientas digitales disponibles para los jóvenes clasificados como millenials y centennials, como CapCut, que es una de las favoritas entre los estudiantes. Según el Estudio de Liderazgo y Productividad 2020 de Wortex, el 85,38% de los líderes

empresariales dijeron que WhatsApp fue su principal herramienta de comunicación en el año anterior, lo que demuestra que ha superado a otras plataformas de redes sociales como la aplicación empresarial más popular.

1.2.3. Herramientas digitales educativas

A los efectos de esta definición, "herramientas educativas digitales" se refiere a cualquier plataforma que facilite la creación de contenido didáctico para diversos dispositivos electrónicos, como computadoras, teléfonos inteligentes o tabletas, diseñados para crear y distribuir contenido sencillo, amigable e interesante para niños y adolescentes. Ser una herramienta de comunicación entre profesores y estudiantes, la tecnología permite la creación de tareas y ejercicios interactivos dentro del aula de clase, cuando es la inclusión de nuevas herramientas educativas, la tecnología juega un papel fundamental, un avance considerable ha sido hecho por la nueva tecnología, este desarrollo no solo afecta el proceso educativo, sino que también impulsa a la educación a satisfacer las necesidades de la sociedad contemporánea, particularmente en relación con el proceso de adaptación tecnológica (Rivera, 2021).

Dado que este tipo de herramientas no solo son esenciales para el momento en que vivimos, sino también herramientas fundamentales que facilitan la incorporación de la tecnología junto con la pedagogía y la educación modernas para crear personas que puedan manejar las demandas que la sociedad moderna les impone, el avance de la tecnología en prácticamente todas las esferas de la vida presenta a los docentes el desafío de innovar para dejar atrás los métodos tradicionales de enseñanza. Aprender en la era digital puede ser muy fructífero, pero debes ser capaz de incorporar las herramientas necesarias y adaptarte a los cambios en curso.

El avance de la tecnología en prácticamente todos los terrenos de la vida enfrenta a los docentes al desafío de la reinención para dejar atrás los métodos clásicos de enseñanza, puesto que este tipo de herramientas no solo son fundamentales para el tiempo en que vivimos, sino

elementales que facilitan la incorporación de la tecnología aliada a la pedagogía y la enseñanza moderna, según lo expuesto en el CEPAL por (Bárcena, 2021). Aprender en la era digital puede ser muy beneficioso, pero hay que saber incorporar las herramientas digitales y adaptarse a los constantes cambios que demanda el mundo actual, el beneficio para el proceso educativo es que la obligación del maestro de transmitir su conocimiento al alumno a través de una variedad de recursos, componentes, métodos de enseñanza y herramientas de ayuda asegura un fuerte apoyo para el proceso educativo.

Hoy en día, una variedad de avances, tanto pedagógicos como tecnológicos, son posibles gracias al uso efectivo y coherente de lo que se conoce como herramientas TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Estas herramientas estimulan el desarrollo de competencias y son capaces de inspirar motivación y tener en cuenta la diversidad del estudiante con múltiples posibilidades. El desafío ahora no es solo enseñar, sino también poder prepararse continuamente para ello, estamos en la era de la tecnología, y las TIC ya han dejado claro su valor, en consecuencia, el educador asume el papel de fuente de conocimiento y la educación se convierte en receptora ilimitada de todos los conocimientos.

1.2.4. Importancia de herramientas digitales



Fuente: Google imagen

En el ámbito educativo los avances actuales tanto en pedagogía como en tecnología son posibles gracias al uso eficaz y convincente de lo que comúnmente se conoce como herramientas TIC (Tecnología de la información y la comunicación), estas herramientas estimulan el desarrollo de habilidades y conocimientos y, a la vez que pueden generar motivación y tener en cuenta la diversidad del alumnado con numerosas posibilidades. El desafío que tiene el docente se extiende más allá de la enseñanza para incluir la capacidad de estar continuamente preparado para ello, estamos en la era tecnológica, y las TIC's ya han demostrado claramente su utilidad en el ámbito educativo, laboral y en la sociedad en general, por ende, la herramienta digital fortalece aquellas debilidades existentes de los alumnos, mediante su aplicación efectiva (Berrocal, 2021).

El mundo digital está cada vez más entrelazado con el mundo del aula. A medida que la tecnología continúa brindando nuevas oportunidades de aprendizaje y la educación digital permite que las personas continúen participando en la vida comunitaria en sus propios procesos, es importante que los educadores se adapten al nuevo entorno de conocimiento con un enfoque que los beneficie tanto a ellos como a sus estudiantes de aquí en adelante. La educación digital también permite que la sociedad siga siendo competitiva, en otras palabras, Industria 4.0 requiere Educación 4.0. La transformación digital requiere cambios fundamentales tanto en los métodos de investigación como en los objetivos, las habilidades digitales se convirtieron en las segundas destrezas más importantes después de leer, escribir y matemáticas (Guiller, 2022).

1.2.5. Objetivo de la herramienta digital

Las TIC en el aula mejoran la forma de adquirir el conocimiento al adaptarse a todos los ámbitos del aprendizaje, el uso de las TIC en el aula proporciona tanto al docente como al alumno una herramienta tecnológica útil, posicionando a este último como protagonista y participe de su propio aprendizaje (Carcaño, 2021). Debido al hecho de que estas herramientas

liberan el tiempo del maestro para que puedan proporcionar una instrucción más individualizada a sus estudiantes, las instituciones educativas deben de invertir en tecnología, así como en capacitación docente y administrativa porque simplemente tener acceso a herramientas digitales no garantiza un uso adecuado de ellas.

Los entornos virtuales más utilizados incluyen diversas herramientas y plataformas tecnológicas como la herramienta CapCut que define la usabilidad como la facilidad con la que se puede utilizar un producto de tecnología de la información, ya sea un sistema o un equipo, porque una de las razones del nuevo aprendizaje es poder llenar los vacíos de capacidad provocados por la explosión académica de los últimos años, así como eliminar las barreras de tiempo y distancia entre el estudiante y la escuela.

1.2.6. Las TIC

El estado actual de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha facilitado que los humanos lleven a cabo sus actividades diarias, pero a medida que estas tecnologías avanzan, es crucial que las personas desarrollen las habilidades necesarias para usarlas. Las TIC se han convertido en una parte integral de nuestra cultura tecnológica porque nos han ayudado a desarrollar nuestras habilidades de razonamiento y han revolucionado las redes sociales. Debido a esto, las tecnologías de la información y la comunicación tienen numerosos beneficios para la humanidad, uno de los cuales es la capacidad de comunicarse con cualquier persona, en cualquier parte del mundo.

Lo mejor que se puede decir sobre el papel de la tecnología en las aulas tradicionales es que, incluso si solo se usan en un número limitado de formas imaginativas para lograr resultados tradicionales e incluso si solo mejoran moderadamente la alfabetización básica y la instrucción científica, aún mejora la motivación de los estudiantes y compensa algunas de las desventajas. Por esta razón, seguirá siendo una iniciativa que vale la pena (Suarez, 2020).

La UNESCO cree firmemente que estas tecnologías pueden presentar una amplia gama

de oportunidades si su desarrollo y aplicación son adecuados, algunos de los aspectos que, según esta institución, se verán favorecidos por ellos incluyen fortalecer la integración de los estudiantes, apoyar el crecimiento docente y mejorar la calidad y relevancia del aprendizaje en los estudiantes (Salazar, 2019). El contenido es cada vez más dinámico, interactivo, atractivo (presentación simultánea de texto, sonido e imagen) y diverso. Los nuevos formatos informativos, como presentaciones, videos, aplicaciones y muchos otros, pueden ayudar en el aprendizaje mediante la implementación de pedagogías más activas y menos expuestas. Pero lo más importante, ya que representan un alejamiento de un enfoque educativo que ha sido constante a lo largo de los años.

1.2.7. Las TIC en el ámbito educativo

El uso de las TIC en el sector educativo ha ayudado a apoyar y fortalecer los métodos de enseñanza, puesto que, son herramientas muy importantes que gracias a estas se puede obtener una mejor metodología de enseñanza y aprendizaje para la adquisición de nuevos conocimientos a través de las diversas tecnologías educativas creadas en la actualidad, esto sugiere que la integración de las TIC en la educación mejorará la capacidad de los estudiantes para aprender nueva información (Jaramillo, 2019).

El concepto de cambio tecnológico abarca una realidad mucho más amplia que la que aquí se presenta, dado que la invención de las tecnologías informáticas, Internet, redes sociales y computación en la nube han experimentado un cambio radical, y la educación superior es solo un ejemplo de un fenómeno más amplio como resultado, la importancia de las TIC en la educación se centra tanto en estudiantes como en profesores, con el estudiante desempeñando un papel más importante (Gargallo, 2018).

Para lograr avances significativos, es necesario capacitar y actualizar al personal docente, así como equipar las aulas con herramientas y ayudas tecnológicas que incluyen televisores, videograbadoras, computadoras y conexión a Internet para adaptarse a una nueva

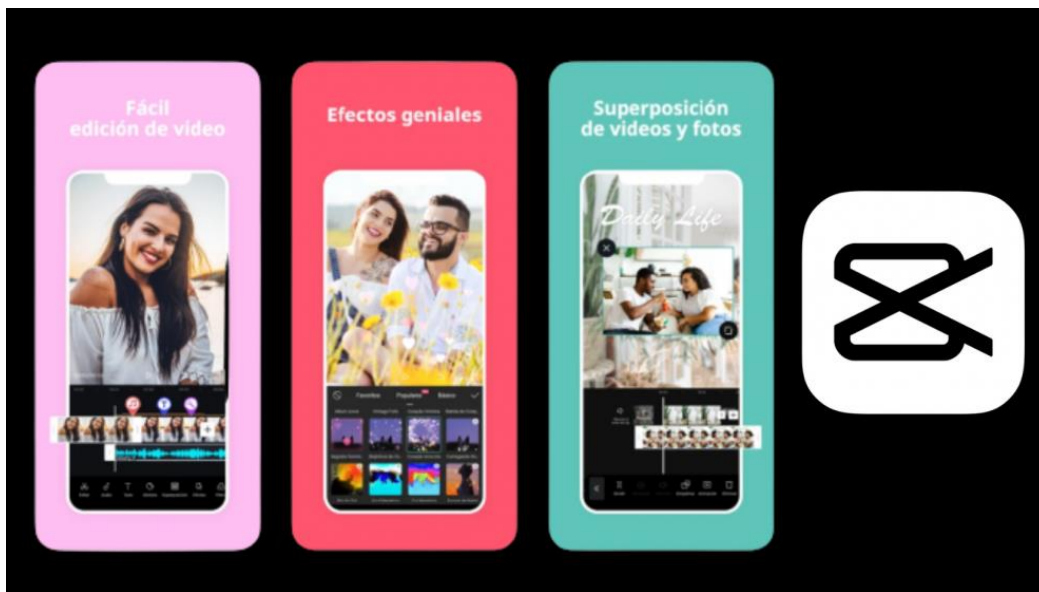
forma de vida, los profesores, los estudiantes y la sociedad en su conjunto deben hacer un esfuerzo y romper las estructuras existentes (Lanuza, 2018). Como resultado, la Unidad Educativa podría enfocarse principalmente en formar personas de manera integral a través de prácticas educativas que apoyen el desarrollo humano, la palabra educar denota en un proceso continuo que se desarrolla a lo largo de la vida; no se trata simplemente de dar y recibir conocimientos sobre las teorías que subyacen en las diversas tareas del curso para lograr la competencia técnica que permitiría al educando hacer un trabajo.

1.2.8. Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje

Se mejora la forma en que se adquieren los conocimientos durante el proceso de enseñanza y el aprendizaje, ya que el uso de las TIC se puede adaptar a todas las áreas de estudio, dotando tanto a docentes como a estudiantes de herramientas tecnológicas útiles y posicionando a estos últimos como protagonistas y actores de su propio aprendizaje con el fin de garantizar que todos los educandos puedan aprender de acuerdo con sus necesidades, se recomienda incorporar las TIC en el aula (Castillo, 2020).

Las tecnologías de la información y la comunicación promueven una oportunidad global, innovadora y de alta calidad que desafía a los estudiantes a crear su propio conocimiento, superar las limitaciones humanas y estudiar diversas materias como Matemáticas, lengua y literatura, buscando el acercamiento y mejora de la comunicación entre docentes y estudiantes. Es un instrumento digital que los alumnos pueden controlar y dirigir, puesto que CapCut es una de las herramientas tecnológicas de aprendizaje más utilizadas, por lo que el interesado puede hacer uso de los últimos avances tecnológicos para sacarle el máximo partido a su ordenador o a su dispositivo móvil, buscando mejorar el aprendizaje de los escolares con cualquier materia, ya sea en el entorno del hogar o al interior de la institución educativa.

1.2.9. CapCut



Fuente: 20minutos.es

En un mundo tecnológicamente avanzado y globalizado donde las fuentes digitales son influyentes, la educación debe estar inmersa en este entorno de cambio y nuevas posibilidades tecnológicas, adaptándose a los cambios y mejorando la educación a través de la interacción tecnológica y el uso sistematizado no solo de conceptos sino también de aplicaciones interactivas para maximizar, reforzar y transferir el aprendizaje cognitivo, los seres humanos están sacando provecho para bien de sus vidas conociendo la herramienta digital CapCut que permite utilizar y de un manejo sencillo para llevar a cabo una variedad de tareas relacionadas con el proyecto para presentar en clase.

Es posible editar videos con la aplicación móvil de CAPCUT de una manera sencilla y amigable, permitiendo que cualquier persona, sin importar su nivel de experiencia, pueda hacerlo de manera rápida y con resultados de alto impacto. La inmediatez que demandan las plataformas de redes sociales y la viralidad inherente del video demuestran que este formato es una forma efectiva de captar la atención de los clientes y aumentar la presencia en línea de una empresa, por lo que es crucial que los profesionales estén equipados para producir contenido convincente y cautivador. Para aquellos que buscan mejorar su presencia en línea mediante el

uso de videos, CapCut es la herramienta ideal. Cualquiera puede crear videos atractivos y profesionales en cuestión de minutos con la ayuda de sus herramientas de edición de vanguardia.

La principal característica de CapCut es la sencillez de su uso, es una herramienta que tiene un sinnúmero de características que puede servir para realizar diversos trabajos que pueden ir orientados al trabajo colaborativo – educativo porque cuenta con una interfaz simple e intuitiva que, a pesar de esto, permite al usuario numerosas posibilidades para dar lugar a resultados muy variados y vistosos (Higuera, 2022). El objetivo principal de la aplicación es facilitar la edición de videos cortos en formatos verticales con la opción de reanudar grabaciones 4K y HDR, CapCut no es una aplicación de edición de video de ningún tipo; en cambio, su principal punto de venta es lo simple que es para cualquier usuario cargar y editar videos utilizando la aplicación gracias a su interfaz fácil de usar, lo que la hace accesible para todos los usuarios, incluso aquellos que no son expertos en informática.

1.2.10. CapCut y su influencia como herramienta digital

Para tener éxito en la era digital, es importante aprender, desarrollar y poner en práctica las habilidades, también es importante comprender cómo las herramientas digitales pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje mediante la participación de los docentes en clases interactivas que enfatizan la teoría y la práctica mediante el uso de los canales digitales disponibles para ejecutar y usar CapCut; el uso de la tecnología es una necesidad constante, y el uso de herramientas tecnológicas para acceder al conocimiento ya no es una excepción; la herramienta CapCut facilita el desarrollo de tareas interactivas que los estudiantes pueden diseñar o desarrollar, en la actualidad esta herramienta tiene un impacto significativo en la creación de videos que sirven como contenidos que se suben a las redes sociales que luego se comparten.

CapCut es una herramienta o recurso que se usa con frecuencia para crear contenido y,

en el entorno educativo, influirá positivamente en los estudiantes para que puedan participar en la creación de diversas tareas, las herramientas virtuales tienen un impacto en las competencias digitales de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar las metas establecidas para que los alumnos aprendan, recuerden y exploren diversos temas, ideas y nuevos espacios en comunidades en línea mientras intercambian experiencias y conocimientos sobre diferentes asignaturas (García, 2022).

1.2.11. CapCut y su aplicación en la educación

Para comprender mejor cómo estos cambios curriculares afectarán a los estudiantes, examinaremos los usos didácticos de esta herramienta llamada CapCut y, al mismo tiempo, prestaremos atención a las cuestiones de tecnología de la información, solo lo necesario para entender cómo funciona dentro de los entornos virtuales de enseñanza, aprendizaje, desarrollo y su aplicación en el aula. El objetivo de la educación 4.0, que es más que un modelo de educación, es utilizar las herramientas de tecnología de la información y la comunicación (TIC) ya existentes para ayudar a los estudiantes a prepararse y adaptarse mejor a los cambios actuales y hacerlo de una manera que sea tecnológicamente de acuerdo con los estándares y requisitos académicos, a un enfoque que busca integrar tecnologías de aprendizaje digitales y audiovisuales para alentar a los estudiantes a aplicar lo que han aprendido a nuevos dominios de conocimiento.

Según la revista digital “Vinculando” donde escribe sobre herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes (Carcaño, 2021), expone que mediante los estudios comparativos de instrucción tradicional versus instrucción digital indican que los estudiantes están dispuestos a esforzarse más para responder a evaluaciones innovadoras y aprender más de lo que habrían hecho de otra manera, la existencia de la inteligencia artificial, el uso del control por voz o incluso los movimientos de los robots inteligentes que manejan nuestros dispositivos electrónicos, o incluso el solo hecho de utilizar un dispositivo móvil, hacen referencia a la

educación 4.0, que conecta los aprendizajes necesarios a través de los recursos tecnológicos. y su campo de aplicación en el ámbito educativo.

1.2.12. Herramienta digital y su influencia en la educación

Fomentar la educación a través de la comunicación es uno de los elementos esenciales de cómo las herramientas digitales pueden tener un impacto positivo en todos los procesos educativos, dado que son herramientas de gestión del tiempo, estas herramientas digitales tienen el propósito principal de facilitar a los profesores la distribución de materiales didácticos, debido a que este aprendizaje será experiencial.

Tanto docentes como estudiantes podrán maximizar su tiempo de nociones partiendo de la premisa de que el conocimiento debe ser progresivo y ascendente indirectamente, también se trabaja la capacidad del profesor para preparar una lección utilizando los distintos recursos tecnológicos a su alcance, de esta manera, tanto docentes como estudiantes podrán realizar actividades de aprendizaje dentro de un marco sociocultural definido al comprender el contexto en el que se utilizan todas las herramientas digitales de enseñanza.

La era industrial de la sociedad dio paso a la era de la información, que emerge y se disipa dentro de la economía digital y del conocimiento, sin embargo, la sociedad de la información enfrenta dos desafíos importantes: la diversidad de acceso a Internet y la diversidad de ideas y mensajes, muchos de los cuales son incongruentes, los recursos, que típicamente consisten en software programas que permiten algún tipo de interacción y desarrollo u ocasionalmente, hardware dispositivos que, cuando se usan juntos, nos permitirán usar la herramienta (Carcaño, 2021). Es crucial reconocer y capitalizar los beneficios de internet, que permite el acceso a ricas y variadas fuentes de conocimiento en todos los campos relacionados con el conocimiento, en un mundo cada vez más conectado y dependiente de las herramientas digitales, como es el caso de la era de la información.

1.2.13. La educación y la era digital

En este mundo cambiante y de un entorno comunicativo, el principal componente a ser agregado para compartir y mejorar la educación a través de su enseñanza – aprendizaje, es sin duda alguna, el aprovechar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), sin embargo, ciertos establecimientos educativos parecieran aún no saber cómo adherirlas o incorporarlas a la planificación de trabajo diario en clase con los estudiantes, recordemos que los jóvenes llamados “millenials” nacieron en un ambiente tecnológico y digitalizado, observando, captando y procesando todo lo interactuado en las diferentes plataformas virtuales. En esa óptica cabe recordar que la educación tradicional ya no es la correcta, se debe de redireccionar el modelo de aprendizaje para ubicarlo en conjunto con el campo tecnológico presencial y virtual, de enfoque al uso de las herramientas digitales para transformar lo monótono de una clase tradicional, a lo vivaz y dinámico del aporte significativo de la educación con la inserción de herramientas tecnológicas en la era digital. La “Sociedad de la Información” o “Era Digital” son conceptos de este momento histórico en el cual el aprendizaje sigue rutas diferentes a las trazadas para las generaciones anteriores. Los aspectos cognitivos se abordan desde otra visión con la que se pretende trascender para mejorar o hacer un aporte a la educación actual (Reyero, 2019).

Educación es concienciar al estudiante, es una práctica que se debe dinamizar y de incorporar con nuevas ideas en los salones de clase. Las TIC son la tendencia marcada por su desarrollo abismal y nos indica que su marcha se mantendrá vigente y con mayor intensidad para los siguientes años.

1.3. BASES LEGALES

Para la población, la tecnología se ha convertido en un componente vital. Según un estudio de Hootsuite, hoy en día, dos tercios de los habitantes del mundo utilizan algún tipo de dispositivo tecnológico, como teléfonos inteligentes, computadoras y tabletas, entre otros.

Según el Instituto Nacional de Estadística y Censos de Ecuador, más de la mitad de la población del país tiene acceso a diversas tecnologías de la información y la comunicación, lo que ha resultado en una importante transformación de diversos ámbitos sociales, culturales, económicos y profesionales (UTPL, 2022).

La Ley Orgánica de Telecomunicaciones en su artículo 5 dice: Definición de telecomunicaciones. Se entiende por telecomunicaciones toda transmisión, emisión o recepción de signos, señales, textos, vídeo, imágenes, sonidos o informaciones de cualquier naturaleza, por sistemas alámbricos, ópticos o inalámbricos, inventados o por inventarse. La presente definición no tiene carácter taxativo, en consecuencia, quedarán incluidos en la misma, cualquier medio, modalidad o tipo de transmisión derivada de la innovación tecnológica.

En el portal web del Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información se encuentra la "Agenda Digital del Ecuador 2021-2022" es una estrategia gubernamental que tiene como objetivo impulsar la transformación digital en el país y aprovechar el potencial de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para el desarrollo económico, social y tecnológico de Ecuador.

Esta agenda establece las prioridades y acciones que se llevarán a cabo durante el periodo 2021-2022 para promover la adopción y el uso efectivo de las TIC en diferentes sectores, como la educación, la salud, el gobierno electrónico, la inclusión digital, la economía digital, entre otros.

Algunos de los objetivos y áreas de acción comunes en las agendas digitales incluyen:

1. Conectividad y acceso: Promover la expansión de la infraestructura de telecomunicaciones, fomentar el acceso a Internet de alta velocidad y mejorar la conectividad en zonas rurales y remotas.

2. Gobierno electrónico: Impulsar la digitalización de los servicios públicos, facilitar la interacción entre ciudadanos y el gobierno a través de plataformas en línea, mejorar la transparencia y eficiencia administrativa.
3. Educación digital: Fomentar la integración de las TIC en el sistema educativo, proporcionar acceso a recursos educativos digitales, promover la formación docente en el uso de tecnologías y promover la educación en habilidades digitales.
4. Economía digital: Estimular el desarrollo de la economía digital, impulsar el emprendimiento y la innovación tecnológica, promover la adopción de tecnologías digitales en las empresas y facilitar la transformación digital de los sectores productivos.
5. Seguridad y privacidad digital: Fortalecer la seguridad cibernética, proteger la privacidad de los ciudadanos y promover buenas prácticas en el uso de las TIC.

A continuación, se mencionan algunas bases legales generales que podrían respaldar su implementación:

1. Ley de Educación: En muchos países, existe una legislación educativa que establece los objetivos, principios y políticas generales para el sistema educativo. Estas leyes suelen reconocer la importancia de la incorporación de las TIC en la educación y la promoción de la alfabetización digital. Estos marcos legales pueden proporcionar la base para utilizar herramientas educomunicacionales como CAPCUT en el aula para el proceso de aprendizaje.
2. Políticas educativas: Además de las leyes de educación, los gobiernos y los organismos educativos a menudo desarrollan políticas y directrices específicas para promover el uso de tecnología en la educación. Estas políticas pueden abordar aspectos como la integración de las TIC en el currículo, la formación docente en el uso de herramientas tecnológicas y la promoción de la equidad y la inclusión digital.

3. Derechos de autor y propiedad intelectual: Cuando se utilizan herramientas como CAPCUT para la creación de contenido, es importante tener en cuenta las leyes de derechos de autor y propiedad intelectual. Estas leyes protegen los derechos de los creadores de contenido y establecen los límites y excepciones para el uso de materiales protegidos. Es fundamental respetar los derechos de autor y fomentar el uso responsable y ético de las obras de otros en la creación de videos.
4. Políticas de privacidad y protección de datos: Al utilizar herramientas en línea como CAPCUT, es esencial cumplir con las políticas de privacidad y protección de datos personales. Asegurarse de que los estudiantes estén protegidos y que se respete su privacidad es una responsabilidad legal. La institución educativa debe garantizar que CAPCUT cumpla con los estándares de seguridad y protección de datos requeridos por la legislación vigente.

Es importante destacar que estas bases legales son generales y pueden variar según el país y el contexto educativo específico. Se recomienda revisar la legislación educativa.

CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA

2.1. Contexto de investigación

En este apartado se va a identificar de manera objetiva, los discentes de la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola, en efecto se evaluará cuántos estudiantes van a intervenir, las características académicas investigativas que tienen los aprendientes, su adaptación a cambios tecnológicos, por ende, el aporte en clase será desarrollado y aplicado mediante las TIC's, y así definir el segmento que se necesita para conocer los siguientes datos:

- ✓ Sexo,
- ✓ Edad.
- ✓ Sector
- ✓ Capacidad económica.

La metodología por utilizar será lo más breve, clara y precisa posible para obtener resultados ciertos que nos ayudarán a cumplir con nuestros objetivos, las variables de estudio que se determina ayudarán a identificar el tipo de estudiante que tiene la Unidad Educativa y su relación con la incidencia en el uso de las diferentes herramientas tecnológica y su aplicación en el ámbito educativo. Toda la información recopilada será útil y necesaria para la toma de buenas decisiones al momento de evaluar el comportamiento y desempeño de los aprendientes en el ámbito tecnológico, mediante la herramienta CapCut.

2.1 Diseño y alcance de la investigación

El presente caso de estudio tiene un enfoque mixto, siendo cualitativo, puesto que se interpretará mediante entrevistas relacionadas a la problemática existente, será cuantitativa ya que medirá el proceso de la recolección de datos mediante encuestas direccionadas a los alumnos sobre la herramienta CapCut. Siendo una investigación de campo ya que se lo realizara en el lugar mismo de los hechos, documental mediante los aspectos teóricos de apoyo referente al tema de estudio, con métodos descriptivos y explicativos.

2.2 Tipo y métodos de Investigación

La investigación de campo se realizará en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola, donde se denota el aspecto de la falencia en que no todos los docentes utilizan o hacen uso de las herramientas digitales o plataformas tecnológicas que para esta investigación educativa emplearemos la herramienta CapCut. Este método pretende por medio de las estadísticas e información recolectada alcanzar y poder comprobar el procedimiento de la investigación.

Lo primero que podemos decir sobre la investigación territorial es que es un estudio que permite la recopilación de datos reales del mundo, el objetivo final de este trabajo es evitar manipular variables que puedan afectar la investigación de campo en el mundo real. Además, este trabajo brinda la oportunidad de examinar los fenómenos tal como aparecen en sus entornos naturales. En este sentido, la característica que distingue a la investigación de campo de la investigación de laboratorio es su capacidad para llevarse a cabo fuera de los entornos de laboratorio convencionales, centrándose en la ubicación original del objeto de estudio (Salas, 2020).

Contrariamente a otros métodos, la investigación documental no es tan popular porque las estadísticas y cuantificación están en el centro del proceso, la tarea de recopilar y seleccionar información cae dentro del ámbito de la investigación documental, un método de análisis cuantitativo a través de la lectura de documentos, libros, revistas, archivos, documentos subidos al internet, grabaciones, filmaciones, periódicos, bibliografías, etc., que tengan que ver con CapCut como herramienta comunicacional, a comparación de otros métodos, la investigación documental no es tan popular debido a que las estadísticas y cuantificación están consideradas como formas más seguras para el análisis de datos, este tipo de investigación suele asociarse con la investigación histórica, por lo que los investigadores pierden confianza por su falta de claridad. Sin embargo, la historia da sentido al pasado y al presente.

Los trabajadores de la información a lo largo de la historia descubrieron y perfeccionaron una serie de métodos y técnicas para realizar investigaciones documentales con el objetivo de proporcionar información a la sociedad. Esto se ve desde la perspectiva de su desarrollo histórico. A la luz de las consideraciones anteriores, podemos intentar definir la investigación basada en documentos como una variedad de métodos y técnicas para encontrar, procesar y almacenar información, en primera instancia, y como la presentación sistemática, coherente y adecuadamente respaldada de nueva información en un documento científico, en segunda instancia. Como resultado, es inapropiado ver o tratar la investigación basada en documentos como una mera búsqueda de documentos.

2.3 Métodos de Investigación

En esta investigación se utiliza el método estadístico, en donde se describen los datos, la misma que debe tener un impacto en la vida de la gente que le rodea. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

Puntualizar las características de la población objeto de estudio es responsabilidad de la investigación descriptiva. En otras palabras, el enfoque de esta metodología está más en el "qué" del tema de investigación que en el "por qué". Su objetivo es describir la composición demográfica de un determinado grupo demográfico sin centrarse en las razones por las que ocurre un fenómeno particular. Definir el tema de investigación sin abordar "por qué" ocurre, para decirlo de otra manera.

La investigación explicativa o causal, busca el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa y efecto, en la investigación explicativa intentaremos probar nuestra sospecha anterior, por ejemplo, realizando un experimento que nos permita concluir si el o los factores considerados son o no causa de que el estudiante aún no cuenta con

las herramientas digitales a su alcance. En este tipo de investigación explicativa o causal, se analizan causas y efectos de la relación entre variables, generalmente se denomina experimental.

El objetivo de la investigación explicativa, como su nombre indica, es aumentar el conocimiento actual sobre algo de lo que sabemos poco o nada, este se enfoca en los detalles, permitiéndonos entender un fenómeno más a fondo, en conclusión, el investigador parte de una idea amplia antes de profundizar en aspectos específicos. Su objetivo principal es llevar a cabo un enfoque de estilo exploratorio, no busca sacar conclusiones definitivas sobre un tema, sino obtener una comprensión más profunda del mismo, con frecuencia sirve como punto de partida para otros que utilizan métodos cuantitativos, como el aplicado (Lopez, 2020).

2.4 Población y muestra

La población que se va a estudiar representa a los alumnos de la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola que está ubicada en la Av. 25 de Julio vía al Puerto marítimo, Ciudadela 9 de octubre, Manzana F4, en la ciudad de Guayaquil, en la provincia del Guayas, se estima que el tamaño de la población es de $n=100$ aprendientes que son de la jornada vespertina de la sección de bachillerato que comprenden las especialidades de Ciencias, Informática y Contabilidad.

La población se refiere a la totalidad de un fenómeno de investigación, que incluye todas las unidades analíticas que componen el fenómeno y debe cuantificarse para un estudio específico tomando en cuenta un grupo N de entidades que contribuyen a una característica particular. Es la colección completa de personas, cosas o medidas que comparten algunas características observables en un lugar y tiempo específicos, que será el foco de la investigación (Ojeda, 2020).

Una muestra es un conjunto de unidades, una porción total que nos representa la conducta del universo en su conjunto, se llama así por ser una parte de la población que se va

a estudiar que sirve para representarla, en consecuencia, muestra y población son conceptos relativos. El tamaño de la muestra para la presente investigación es un estimado de $n=50$ personas a los cuales se les aplicará la encuesta, con el fin de obtener la demanda potencial, necesidades y expectativas de los estudiantes del sector académico.

En la investigación cuantitativa, el concepto de muestra responde más a la representación de la población, mientras que la investigación cualitativa pone mayor énfasis en el análisis en profundidad de los casos de estudio sin sacrificar el rigor científico. El tamaño de la muestra en los estudios cuantitativos no es significativo desde un punto de vista probabilístico porque el investigador no está interesado en generalizar los hallazgos de su estudio a una población más grande (Salas, 2020).

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Una encuesta es un procedimiento utilizado en la investigación cuantitativa donde el investigador recopila datos utilizando un cuestionario de preguntas prediseñado sin cambiar el entorno o el tema de investigación, ya sea que los datos se presenten en forma escrita, gráfica o tabular. La encuesta está conformada por 5 preguntas abiertas dirigidas a los estudiantes de la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola, para conocer las necesidades que tienen los estudiantes con respecto al uso y aplicación de herramientas digitales.

El uso de encuestas es un método de recopilación y análisis de datos que se emplea para recopilar información de personas sobre una variedad de temas, hay muchos propósitos diferentes para las encuestas, y se pueden llevar a cabo de varias maneras según la metodología utilizada y los objetivos que se deseen. Para garantizar que cada persona encuestada responda a las preguntas de manera imparcial y evitar que las opiniones sesgadas influyan en el resultado de la investigación o el estudio, los datos generalmente se obtienen mediante el uso de procedimientos operativos estándar (Salas, 2020).

CAPÍTULO 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se muestran los resultados obtenidos mediante la encuesta realizada a 50 estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola

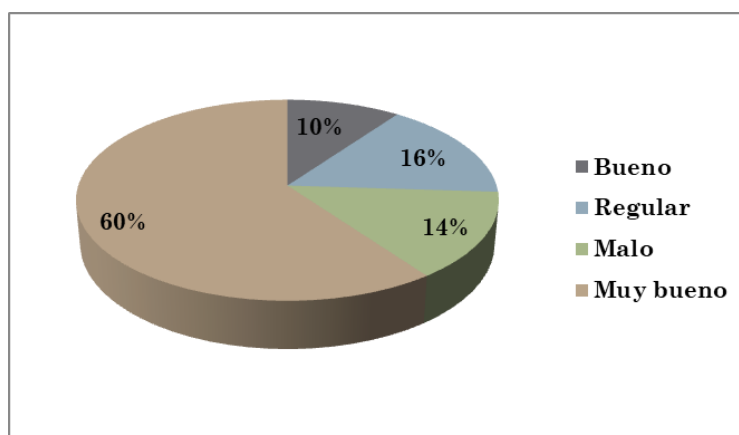
Pregunta 1. ¿Considera usted útil y necesaria la herramienta CapCut?

Tabla 1. Utilidad de la herramienta CapCut

INDICADORES	TOTAL	%
Bueno	5	10
Regular	8	16
Malo	7	14
Muy bueno	30	60
TOTAL	50	100

Elaborado por: Victor Macías

Grafica 1. Utilidad de la herramienta CapCut



Elaborado por: Victor Macías

Análisis y discusión: Como podemos apreciar en la figura N°1 el 10% considera que la herramienta CapCut es buena, el 16% manifiesta que es regular, el 14% de los estudiantes de la UEPCJAT consideran que es mala la herramienta, mientras que el 60% de los encuestados manifestaron que es Muy buena la herramienta CapCut. Según el resultado obtenido, se considera que la aplicación de metodologías digitales, promueve que los estudiantes capten la idea del docente con la ayuda de la herramienta digital, fortaleciendo las habilidades y destrezas del estudiante.

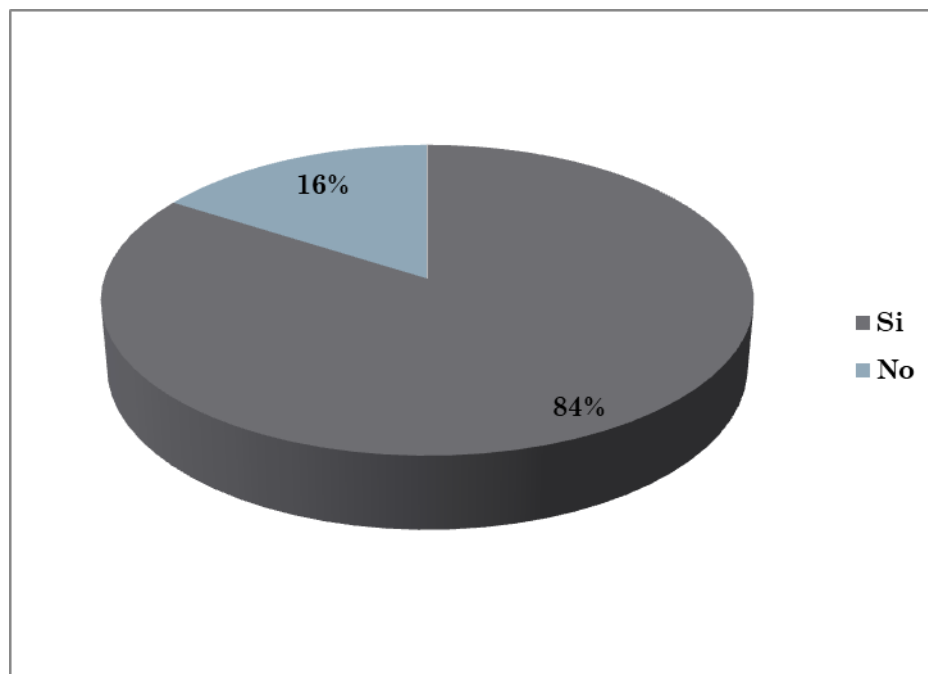
Pregunta 2. ¿Está usted de acuerdo que se implemente la herramienta tecnológica CapCut en la Unidad Educativa?

Tabla 2. Implementación de herramienta

INDICADORES	TOTAL	%
Si	42	84
No	8	16
TOTAL	50	100

Elaborado por: Victor Macías

Grafica 2. Implementación de herramienta



Elaborado por: Victor Macías

Análisis y discusión: El 16% manifiesta que no está de acuerdo con la implementación de esta herramienta, el 84% está en total acuerdo que se aplique y se implemente la herramienta CapCut, motivo por el cual se desarrolla la presente investigación en la UEPCJAT. Según se considera, que es de suma importancia que se implemente la herramienta tecnológica CapCut en la Unidad Educativa para fortalecer el vínculo entre estudiante y docente, puesto que su aplicación es de vital importancia en el contexto educativo digital.

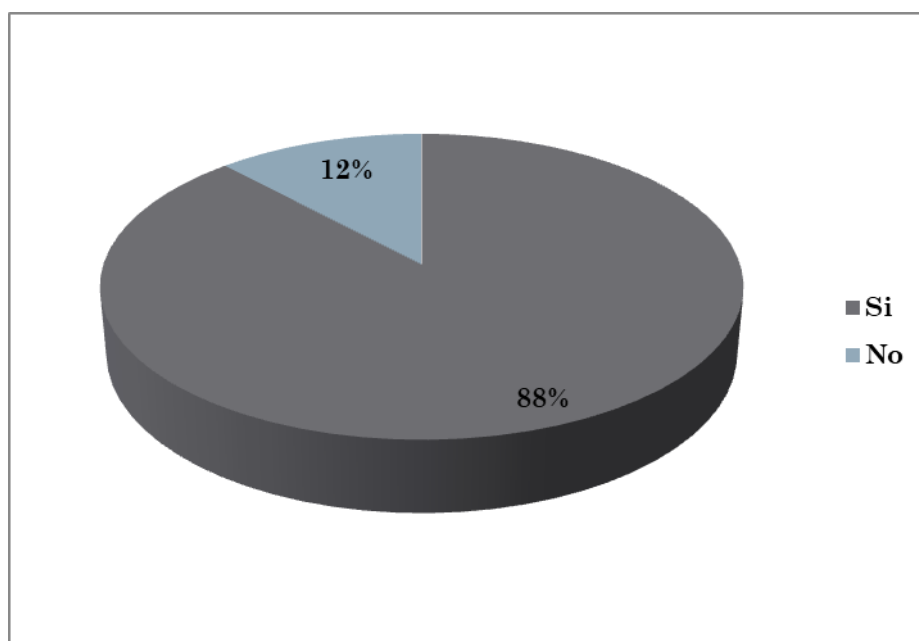
Pregunta 3. ¿Considera usted que para realizar trabajos educativos en clase se emplee el uso tecnológico?

Tabla 3. Uso tecnológico

INDICADORES	TOTAL	%
Si	44	88
No	6	12
TOTAL	50	100

Elaborado por: Victor Macías

Grafica 3. Uso tecnológico



Elaborado por: Victor Macías

Análisis y discusión: El 12% de los encuestados afirma que no es necesario trabajar en clases con la herramienta CapCut, mientras que el 88% de los encuestados manifiestan de manera clara y rotunda que es necesario trabajar durante clases con la herramienta CapCut en la UEPCJAT. Asimismo, la aplicación de estrategias educativas conlleva a que el estudiante aplique conocimientos adquiridos en clase, mediante una Tablet, computadora o cualquier método tecnológico donde se pueda implementar la herramienta CapCut para su ejecución en la proyección de vídeos y audiovisuales.

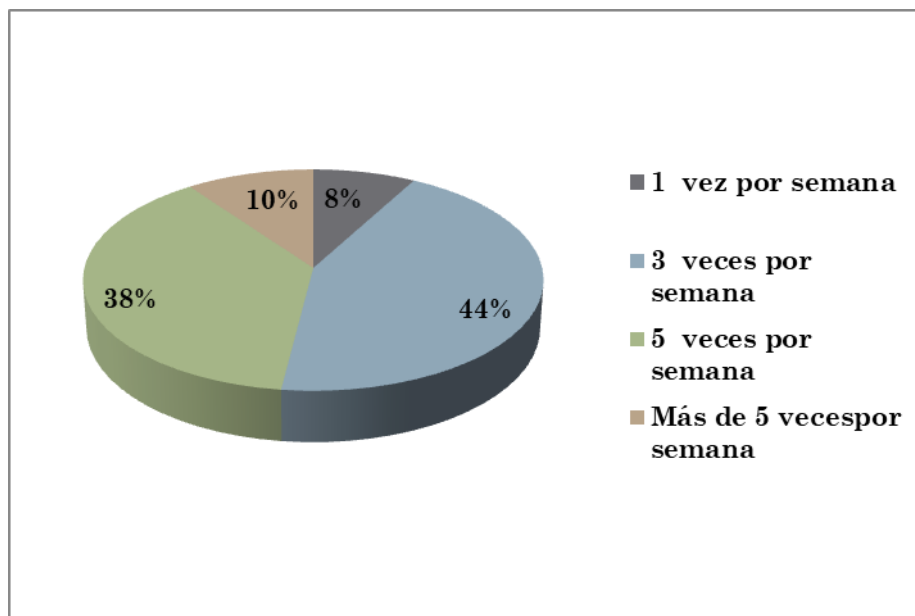
Pregunta 4. ¿Cuántas veces usted utiliza la herramienta CapCut para trabajos dentro del aula?

Tabla 4. Frecuencia de uso de la herramienta

INDICADORES	TOTAL	%
1 vez por semana	4	8
3 veces por semana	22	44
5 veces por semana	19	38
Más de 5 veces por semana	5	10
TOTAL	50	100

Elaborado por: Victor Macías

Grafica 4. Frecuencia de uso de la herramienta



Elaborado por: Victor Macías

Análisis y discusión: En la pregunta No 4, el 8% manifiesta que utiliza CapCut una vez por semana, el 44% indica que utilizan 3 veces por semana la herramienta, el 38% manifiesta que utiliza 5 veces por semana, el 10% responde que utiliza la herramienta CapCut más de 5 veces por semana. Es importante recalcar que el docente aplica la herramienta tecnológica como apoyo para fortalecer las clases, por ende, la herramienta CapCut es eficiente para el empleo de trabajos dentro del aula, promoviendo didácticas aplicables por medio de la tecnología (Tablet, computadoras, laptops).

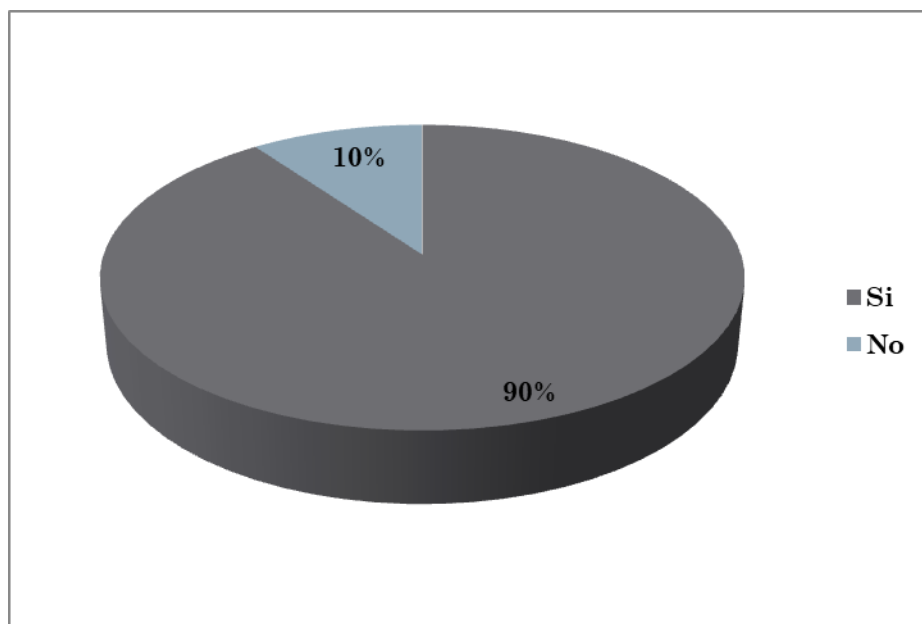
Pregunta 5. ¿Está usted de acuerdo que en las horas de clase se implemente el uso y desempeño de la plataforma digital CapCut?

Tabla 5. Desempeño de la plataforma

INDICADORES	TOTAL	28
Si	45	90
No	5	10
TOTAL	50	100

Elaborado por: Victor Macías

Grafica 5. Desempeño de la plataforma



Elaborado por: Victor Macías

Análisis y discusión: Se puede observar en el gráfico que un alto índice de encuestados, específicamente el 90% manifestaron que están en total acuerdo con el uso y desempeño de la plataforma digital CapCut, tan solo el 10% indica que no está de acuerdo, indicadores con el cuál se viabiliza la presente investigación sobre el uso y aplicación de la herramienta digital CapCut. Es evidente la aplicación de la herramienta digital en las horas de clase, lo cual fortalece su uso y desempeño de la plataforma CapCut para el desempeño, transformación y modernización del aprendizaje en los estudiantes.

3.1 Propuesta

APLICACIÓN DE CAPCUT COMO HERRAMIENTA EDUCOMUNICACIONAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE CARLOS JULIO AROSEMENA TOLA

3.1.1 Introducción

La UNESCO publica un documento enfocado en desarrollar nuevas metodologías de aprendizaje como respuesta a las necesidades que surgen en la educación global como resultado del impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la vida humana. Como resultado, es crucial desarrollar nuevas estrategias para impulsar la generación de conocimiento multidireccional y el cambio de roles entre los participantes en el aprendizaje activo.

La propuesta de utilizar CapCut como herramienta educomunicacional es una idea innovadora y eficaz para fomentar el aprendizaje y la comunicación en el ámbito educativo. CapCut es una aplicación de edición de videos que ofrece una amplia gama de funciones y herramientas para crear contenido visual atractivo y de alta calidad.

En el contexto educativo, CapCut puede ser utilizado de diversas maneras. Una de ellas es como una herramienta para que los estudiantes puedan crear y editar videos como parte de sus proyectos escolares. Esto les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades de comunicación, pensamiento crítico y creatividad, al tiempo que les permite presentar información de manera visualmente atractiva.

Además, CapCut puede ser utilizado por los docentes como una herramienta para crear contenido educativo interactivo. Los profesores pueden utilizar la aplicación para editar y combinar diferentes clips de video, agregar textos, gráficos y efectos especiales para hacer que el contenido sea más atractivo y comprensible para los estudiantes. Esto puede mejorar la experiencia de aprendizaje, ya que los videos pueden captar la atención de los estudiantes de manera efectiva y ayudarles a retener la información de manera más efectiva.

Otra forma en la que CapCut puede ser utilizada como herramienta educomunicacional es mediante la creación de tutoriales y materiales de apoyo. Los docentes pueden grabar sus propias lecciones en video utilizando la aplicación y luego editarlas para resaltar los puntos clave y agregar elementos visuales que faciliten la comprensión. Estos tutoriales pueden ser compartidos con los estudiantes como recursos de aprendizaje adicionales, permitiéndoles revisar el contenido en su propio tiempo y ritmo.

En resumen, utilizar CapCut como herramienta educomunicacional ofrece numerosas ventajas tanto para los estudiantes como para los docentes. Promueve el desarrollo de habilidades de comunicación, pensamiento crítico y creatividad, mejora la experiencia de aprendizaje al hacerlo más visualmente atractivo y facilita la creación de contenido educativo interactivo y tutoriales. En definitiva, CapCut se presenta como una opción versátil y efectiva para promover el aprendizaje y la comunicación en el entorno educativo, y que los estudiantes puedan tener una ayuda en la realización de sus tareas.

3.1.2 Objetivo de la propuesta

El objetivo de la presente propuesta es examinar y evaluar CapCut, un programa de edición de video ampliamente utilizado, como una herramienta educomunicacional en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola. El término "educomunicación" se refiere al uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el entorno educativo para aumentar la participación de los estudiantes y elevar el nivel de conocimiento.

En el informe de tesis, el enfoque principal será el análisis de cómo la implementación de CapCut puede influir en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Se examinarán diferentes facetas de la herramienta, como su interfaz, características de edición, potencial creativo y posibles usos educativos. Adicionalmente, se realizará una revisión de las experiencias de docentes y estudiantes utilizando CapCut como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Objetivos:

1. Analizar las características y funcionalidades de la aplicación CapCut en el contexto educativo.
2. Evaluar el impacto del uso de CapCut en la motivación y participación de los estudiantes en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola.
3. Investigar cómo CapCut puede mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en diferentes materias y asignaturas.
4. Recopilar y analizar la retroalimentación de docentes y estudiantes sobre su experiencia con CapCut.
5. Proponer recomendaciones para una implementación efectiva de CapCut como herramienta educomunicacional en la Unidad Educativa.

Metodología:

1. Revisión bibliográfica: Se realizará una revisión exhaustiva de la literatura sobre el uso de herramientas de comunicación educativa y los efectos de la producción de videos en el aprendizaje.
2. Diseño de la investigación: se desarrollará una estrategia de investigación que tenga en cuenta la selección de los participantes, las herramientas de recopilación de datos y la metodología analítica.
3. Recopilación de datos: Se llevarán a cabo encuestas, entrevistas y observaciones para recopilar información cuantitativa y cualitativa sobre la experiencia de los docentes y estudiantes con CapCut.
4. Análisis de datos: Los datos recopilados se analizarán de manera cualitativa y cuantitativa para identificar patrones, tendencias y conclusiones.

5. Propuesta de recomendaciones: Se elaborarán recomendaciones prácticas para la implementación efectiva de CapCut como herramienta educomunicacional, considerando los hallazgos y resultados de la investigación.

Cronograma tentativo:

- Revisión bibliográfica: 2 semanas
- Diseño de la investigación: 1 semana
- Recopilación de datos: 4 semanas
- Análisis de datos: 2 semanas
- Redacción del informe de tesis: 2 semanas
- Revisión y edición final: 1 semana

Conclusiones esperadas: Se espera que este informe de tesis proporcione una comprensión profunda del uso de CapCut como herramienta educomunicacional en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola. Se espera que los resultados muestren un impacto positivo en la motivación y participación de los estudiantes, así como mejoras en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Además, se espera que las recomendaciones propuestas puedan guiar a la institución educativa en la implementación exitosa de CapCut y otras herramientas similares para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

3.2. Diagnóstico

Diagnóstico de la no aplicabilidad de CapCut

1. Restricciones tecnológicas: El centro educativo puede no contar con los recursos tecnológicos necesarios para utilizar CapCut. Esto podría deberse a políticas institucionales que prohíben el uso de aplicaciones móviles, falta de dispositivos móviles adecuados o conectividad limitada a Internet.
2. Limitaciones curriculares: CapCut podría no ser apropiado para cumplir con los objetivos académicos establecidos en el contexto educativo en cuestión. Es

posible que CapCut no sea aplicable si el plan de estudios no incluye actividades de producción y edición de videos, o si otras herramientas son más apropiadas para lograr los objetivos educativos específicos.

3. Barreras de capacitación: El uso efectivo de CapCut puede requerir ciertas habilidades y conocimientos técnicos específicos. La falta de aplicación puede ocurrir si los docentes o los estudiantes carecen de la capacitación necesaria para usar la aplicación o si la curva de aprendizaje es demasiado pronunciada.
4. Aspectos éticos y legales: Al utilizar cualquier herramienta educativa, es fundamental tener en cuenta las consideraciones éticas y legales. Es posible que CapCut no sea aplicable en un entorno educativo si su uso entra en conflicto con las políticas que rigen la privacidad de datos, los derechos de autor u otras regulaciones.
5. Necesidades y preferencias del estudiante: Pueden existir entre los estudiantes diferentes estilos de aprendizaje y preferencias en términos de herramientas y recursos. Si los estudiantes no encuentran CapCut útil, interesante o relevante para su proceso de aprendizaje, su capacidad para aplicarlo puede verse restringida.

3.3. Destinatarios

El uso de CapCut como herramienta educomunicacional puede dirigirse a diferentes destinatarios en el contexto educativo, los destinatarios directos se refieren a las personas que interactúan directamente con la herramienta y participan activamente en la creación y edición de contenido. Por otro lado, los destinatarios indirectos son aquellos que reciben y consumen el contenido creado con CapCut, pero no necesariamente participan en su producción:

3.3.1. Destinatarios directos

Estudiantes: Cuando los estudiantes usan CapCut como parte de su proceso de aprendizaje, son el objetivo directo. Pueden usar la herramienta para crear proyectos de video, presentaciones, representaciones visuales y otras cosas como una forma de demostrar su comprensión de los conceptos o temas que se estudian.

Docentes: Los docentes pueden ser destinatarios directos al utilizar CapCut para desarrollar contenido educativo. Pueden crear materiales de enseñanza, tutoriales, videos instructivos u otros recursos audiovisuales para apoyar la enseñanza y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Personal administrativo y de apoyo educativo: Al crear contenido promocional, presentaciones informativas o herramientas de capacitación interna con CapCut, el personal administrativo y de apoyo educativo puede obtenerlos directamente. La herramienta puede ser utilizada para apoyar diversas actividades institucionales o para brindar información crucial a la comunidad educativa.

3.3.2. Destinatarios indirectos

Otros estudiantes o audiencia: Los estudiantes o audiencia que no participaron en la producción de contenido con CapCut, pero que tienen acceso a él, son destinatarios indirectos. Pueden ser otros compañeros de clase, miembros de la comunidad educativa o incluso personas externas que consumen el contenido creado con CapCut.

Familias y comunidad: Las familias de los estudiantes y la comunidad educativa en general pueden ser destinatarios indirectos cuando acceden al contenido creado con CapCut a través de plataformas en línea, presentaciones en eventos escolares u otras formas de divulgación.

Otras Unidades Educativas: Estarían interesadas en implementar la herramienta digital CapCut como fortaleza para sus estudiantes, esto implica recurrir a recursos como la

adquisición de equipos de cómputo para cada aula de clase con sus respectivos proyectores. Asimismo, es viable que cada Unidad Educativa tenga su propio laboratorio de cómputo, para que los chicos realicen sus respectivos trabajos como; talleres audiovisuales que forman parte de la enseñanza digital para los estudiantes.

3.4. Implementación de la propuesta

La implementación de la propuesta abarcará desde lo general a lo específico, entendiéndose que la herramienta digital CapCut no es una licencia la cual no se puede comprar, puesto que es gratuita, pero es necesario contar con herramientas que permitan su funcionalidad.

3.4.1. Aplicabilidad

Si bien el proyecto actual se circunscribe al ciclo de bachillerato, es aplicable en todos los contextos educativos y tiene requisitos técnicos mínimos para diseñar actividades, desarrollarlas y ponerlas en práctica tanto dentro como fuera del aula, según sea necesario. La mejora del desempeño de los estudiantes a través de la aplicación la implementación de CapCut como un proceso de aprendizaje sirve como base para la acción, y también como un aporte para los docentes de la institución educativa como medio para ampliar su rol como educadores.

La propuesta establece que los recursos multimedia son un conjunto de herramientas tecnológicas cuyo contenido, como audio, texto, video, imágenes o animación, se utiliza frecuentemente como material educativo, mediante la herramienta digital CapCut, se podrá editar y crear videos breves pero sorprendentes que atraigan a sus alumnos y le permitan adaptar sus lecciones y enseñar de una manera atractiva, dinámica y de manera diferente.

3.4.2. Implementación

La herramienta CapCut será implementada en el entorno del aprendizaje dentro de la Unidad Educativa, cuyo objetivo principal será la de fortalecer las actitudes y capacidades de los estudiantes, siendo así que el recurso más necesario, será el equipamiento eficiente y en

buen estado en el departamento de laboratorio informático del colegio. Por ende, es evidente que, al no generar gasto para los estudiantes o padres de familia, es responsabilidad del docente de contar con el dispositivo electrónico (computadora y proyector), utilizadas en cada aula de clases que no cuente con el implemento tecnológico necesario, siendo así, que el proceso conlleva a más de responsabilidad del docente, el apoyo total de parte de las autoridades del plantel.

3.4.3. Funcionamiento

Para el funcionamiento de la herramienta tecnológica, esta se utilizará en el momento en que el docente realice un taller práctico en laboratorio, donde los estudiantes en cada computadora podrán sacar a relucir lo aprendido y aplicarlo mediante la utilización de CapCut. Los vídeos a más de ser ilustrativos van a fortalecer el tema de clase, el fortalecimiento del tema del taller en clase, las habilidades en comunicación y aprendizaje, por lo tanto, cada docente deberá enfatizar en cada clase que la herramienta CapCut conlleva a que el estudiante despierte el interés del contenido de cada vídeo.

El apoyo del grupo de docentes de la Unidad Educativa será incondicional, ya que será el punto de partida para que los estudiantes de cada especialidad de bachillerato, tenga el conocimiento necesario de como trabajar con la herramienta digital CapCut, previo a esto se tendrá que capacitar al personal docente sobre la guía, procedimientos y aplicación de uso hacia los estudiantes. La responsabilidad de cada docente será tomada en cuenta en el desarrollo de las clases mediante la evolución de aprendizaje de cada estudiante, partiendo desde la primicia de lo básico, intermedio y avanzado, estos procesos van escalando desde primero, segundo y tercero de bachillerato general unificado (BGU).

El sistema de internet debe ser primordial durante el uso de la herramienta CapCut por parte de los estudiantes, puesto que se debe hacer uso de descargas de imágenes y videos para insertarlos en el dispositivo para realizar la edición e inserción de textos, frases, sonidos y todo

aquello que requiera de ayuda para que el estudiante pueda culminar su tarea o taller. Las herramientas tecnológicas computacionales deben ser como mínimo i5, con procesador de 1tb.

3.4.4. Presupuesto para la aplicación de la herramienta CapCut

Acciones	Presupuesto
Investigación de campo	\$500.00
Asesoría académica	\$400.00
Taller de enseñanza a la herramienta digital CapCut	\$60.00
Capacitación de personal docente	\$50.00
Movilización y viáticos (Tesis)	\$500.00
Total	\$1,510.00

El presente presupuesto está direccionado al gasto realizado desde el inicio del trabajo de tesis hasta la implementación de la propuesta “aplicación de CapCut como herramienta educomunicacional en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola”, es decir, que el presupuesto está acorde al presente trabajo de investigación (Tesis postgrado).

CONCLUSIONES

Las herramientas educativas digitales son un recurso importante para desarrollar el conocimiento y las habilidades necesarias para el presente y el futuro, pueden ser de gran ayuda en diferentes etapas del proceso de enseñanza y aprendizaje. Al implementar estas herramientas, tenga en cuenta que se complementan entre sí y, por lo tanto, tienen un alcance más amplio.

Al incorporar CapCut en el plan de estudios, la institución ha podido capitalizar completamente los beneficios de la tecnología de la información y la comunicación, inspirando a los estudiantes a convertirse en creadores de contenido en lugar de consumidores pasivos. Esto ha fortalecido su capacidad crítica, su habilidad para comunicarse de manera efectiva y su confianza en el uso de herramientas digitales. La herramienta CapCut sirve como herramienta de aprendizaje virtual es importante y relevante para desarrollar un proyecto o actividad en clase con creatividad, innovación y cooperación.

Entre las herramientas requeridas para la formación del estudiante, se pueden distinguir las siguientes:

- ✓ Entornos de aula virtual (LMS).
- ✓ Correo electrónico.
- ✓ Videoconferencia.
- ✓ Vídeos CapCut
- ✓ Sitios web.

En síntesis, la implementación de la herramienta CapCut en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola ha demostrado ser una estrategia educativa innovadora y exitosa. Esta herramienta ha dotado a los discentes de las habilidades y competencias necesarias para afrontar los retos de la sociedad digital, fomentando su desarrollo integral y preparándolos para un futuro cada vez más centrado en los medios audiovisuales.

RECOMENDACIONES

Para que las estrategias de educomunicación se implementen y formen parte de la práctica docente en las instituciones educativas, se deben generar políticas institucionales para su socialización, preparación, control y evaluación, fomentar el desarrollo de estrategias de comunicación educativa como herramientas para facilitar continuamente el desarrollo de nuevos aprendizajes, que los profesores incorporen estrategias educación y comunicación en sus metodologías de enseñanza para aumentar el interés de los estudiantes en el material de la lección o actividades para reforzar el aprendizaje.

A continuación, se presentan algunas recomendaciones para futuras investigaciones y mejoras relacionadas con el uso de CapCut como herramienta educomunicacional en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola:

Dinamizar la gestión educativa con estrategias que pueden llegar a facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clase.

Brindar capacitación continua a los docentes sobre cómo usar CapCut de manera efectiva en el aula. Esto les permitirá aprovechar al máximo las características y capacidades de la herramienta, así como crear proyectos y actividades que fomenten el pensamiento creativo y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Se recomienda investigar la conexión entre el uso de CapCut y el rendimiento académico de los estudiantes y promover la colaboración a través de proyectos grupales que impliquen el uso de esta herramienta, esto promoverá el intercambio de ideas y la producción grupal de contenido audiovisual.

Estas recomendaciones apuntan a mejorar y enriquecer aún más la implementación de CapCut como herramienta educomunicacional en la Unidad Educativa presidente Carlos Julio Arosemena Tola, proporcionando una base para futuras investigaciones y mejoras en el uso de tecnología en el ámbito escolar.

Bibliografía

- Carcaño. (2021). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. Obtenido de <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Alpañés. (2021). Las herramientas digitales imprescindibles para cualquier negocio. *El País*.
- Alvear. (2019). *USO DE LAS REDES SOCIALES EN LA EDUCOMUNICACIÓN DE LA*. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Documents/Kelly%20Alvear%20TESIS%20pdf.pdf>
- Bárcena. (2021). *La ciencia, tecnología e innovación son cruciales para enfrentar la pandemia y avanzar hacia una recuperación transformadora con igualdad y sostenibilidad en la región*. Obtenido de <https://www.cepal.org/es/noticias/la-ciencia-tecnologia-innovacion-son-cruciales-enfrentar-la-pandemia-avanzar-recuperacion>
- Berrocal. (2021). *Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/848/1149>
- Briones. (2021). *Valoración del Aula Invertida como metodología en la educación para el*. Obtenido de https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/23146/2021_Valoraci%C3%B3n%20del%20Aula%20Invertida%20como%20metodolog%C3%ADa%20en%20a%20educaci%C3%B3n_Revista%20CIDUI.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Calero. (2019). *La llegada de las nuevas tecnologías a la educación y sus implicaciones*. Obtenido de <https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/7449/6957>
- Carcaño. (2021). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. Vinculando. Obtenido de <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Carcaño. (2021). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. Obtenido de

<https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>

Castillo. (2020). *Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia*. Obtenido de <https://revistas.um.es/riite/article/view/432061>

Colina. (2018). *230 Integración de las tecnologías de información y comunicación en la docencia universitaria para una educación inclusiva*. Obtenido de <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/845/869>

Cruz. (2019). *Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES)*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44057415013/html/>

Fernández. (2021). *La Pandemia Covid-19 su impacto en lo educativo, ambiental y profesional*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/La_pandemia_COVID_19_Su_impacto_en_lo_ed/SGhZEAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=5.%09Investigaciones+sobre+el+uso+de+plataformas+de+aprendizaje+en+1%C3%ADnea&pg=PA126&printsec=frontcover

García. (2020). *Las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) en el Marco de la Profesionalización Docente UNAE-Morona Santiago*. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/93/249>

García. (2022). *Influencia del conocimiento de herramientas digitales del docente en los aprendizajes de los estudiantes: análisis sistemático*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/366678212_Influencia_del_conocimiento_de_herramientas_digitales_del_docente_en_los_aprendizajes_de_los_estudiantes_analisis_sistematico

- Gargallo. (2018). *La integración de las TIC en los procesos educativos y organizativos*.
Obtenido de <https://www.scielo.br/j/er/a/3MvpyCnBN8jrjFsLZdnyNhj/?lang=es>
- Granda. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad & Tecnología*. Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/49>
- Guiller. (2022). *La importancia de las herramientas digitales para dinamizar las clases*. Obtenido de <https://telcodigital.es/marketing/cual-es-la-importancia-de-las-herramientas-digitales/>
- Hernández-Sampieri, R. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. México.
- Higuera. (2022). *CapCut, la app de edición de vídeos de los creadores de TikTok que está entre las más descargadas el mundo*. Obtenido de <https://www.20minutos.es/tecnologia/aplicaciones/capcut-la-app-de-edicion-de-videos-de-los-creadores-de-tiktok-que-esta-entre-las-mas-descargadas-el-mundo-4955064/>
- Jaramillo. (2019). *Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano*. Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/49>
- Juarez. (2018). *La importancia de la técnica de la entrevista en la investigación en comunicación y las ciencias sociales*. Obtenido de <https://revistas.anahuac.mx/sintaxis/article/view/979/1025>
- Lanuz. (2018). *Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje*. Obtenido de <https://www.lamjol.info/index.php/FAREM/article/view/5667/5380>
- Liu. (2021). *The Differentiate Effect of Self-Efficacy, Motivation, and Satisfaction on Pre-Service Teacher Students' Learning Achievement in a Flipped Classroom: A Case of a Modern Educational Technology Course*. Obtenido de

- https://www.researchgate.net/publication/349885686_The_Differentiate_Effect_of_Self-Efficacy_Motivation_and_Satisfaction_on_Pre-Service_Teacher_Students'_Learning_Achievement_in_a_Flipped_Classroom_A_Case_of_a_Modern_Educational_Technology_Course
- Lopez. (2020). *Investigación explicativa*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-explicativa.html>
- Morales. (2023). *Utilización de la pizarra digital interactiva como herramienta en las aulas universitarias*. Obtenido de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/383/321>
- Ojeda. (2020). *La poblacion en la investigacion* . Obtenido de <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Páez. (2022). *Educaplay: una herramienta de gamificación*. Obtenido de <file:///C:/Users/victo/Downloads/18400.pdf>
- Parra. (2019). *Revista Scientific*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5636/563659433019/563659433019.pdf>
- Perdana. (2022). *The use of mobile learning in elementary school: is it important?* Obtenido de <file:///C:/Users/victo/Downloads/1098-11039-1-PB.pdf>
- Reyero. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Dialnet*.
- Rivera. (2021). *Definición, características y ejemplos de las herramientas digitales para la educación*. Obtenido de <https://www.lucaedu.com/herramientas-digitales-para-la-educacion/>
- Roldan. (2020). *La Tecnología*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/tecnologia.html>
- Salas. (2020). *Muestra* . Obtenido de <https://investigaliacr.com/investigacion/la-muestra-en-la-investigacion-cualitativa/>

- Salas. (2020). *Trabajo de campo en la investigación*. Obtenido de <https://investigaliacr.com/investigacion/trabajo-de-campo-en-la-investigacion/>
- Salazar. (2019). *Las TIC en la educación: una enseñanza más activa e innovadora*. Obtenido de <https://www.udep.edu.pe/hoy/2019/07/las-tic-en-la-educacion-una-ensenanza-mas-activa-e-innovadora/#:~:text=Seg%C3%BAn%20la%20Unesco%2C%20las%20Tecnolog%C3%ADas,la%20calidad%20de%20la%20educaci%C3%B3n.>
- Suarez. (2020). *Importancia de las TIC en educación: Ventajas y desventajas del e-learning*. Obtenido de <https://www.armadilloamarillo.com/blog/importancia-de-las-tic-la-educacion-ventajas-desventajas-del-e-learning/>
- Tamayo. (2018). *Las Competencias Digitales de los Docentes del LICGUA según el Nivel de Conocimiento, Percepción y Uso Pedagógico de las TIC en los Procesos de Enseñanza Aprendizaje*. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1372/1/Tesis1568TAMc.pdf>
- UTPL. (2022). *Derecho digital, la nueva tendencia judicial que se estudia en universidades*. Obtenido de <https://noticias.utpl.edu.ec/derecho-digital-la-nueva-tendencia-judicial-que-se-estudia-en-universidades>
- Willamson. (2019). *El futuro del currículum la educación y el conocimiento en la era digital*. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=pZojEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=Williams,+2019+herramientas+tecnol%C3%B3gicas&ots=AR3wlSnzDj&sig=XfX3FYI7pXYlekRi-isbCuiMkuU#v=onepage&q&f=false>
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (MINTEL) de Ecuador - <https://www.mintel.gob.ec/>

Li, Y., Wang, C., & Huang, J. (2020). The Effects of Video Editing Applications on Students' Motivation and Creativity in Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(3), 49-64.

APÉNDICES

Apéndice A. Formato de encuesta

Pregunta 1:

¿Considera usted útil y necesaria la herramienta CapCut?

Pregunta 2:

¿Está usted de acuerdo que se implemente la herramienta tecnológica CapCut en la Unidad Educativa?

Pregunta 3:

¿Considera usted que para realizar trabajos educativos en clase se emplee el uso tecnológico?

Pregunta 4:

¿Cuántas veces usted utiliza la herramienta CapCut para trabajos dentro del aula?

Pregunta 5:

¿Está usted de acuerdo que en las horas de clase se implemente el uso y desempeño de la plataforma digital CapCut?