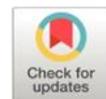


Capacitación docente en Moodle para la creación de videos narrativos digitales en la aplicación Animaker

Teacher training in Moodle for the creation of digital narrative videos in the Animaker application

- 1 Patricio Paúl Hernández Méndez  <https://orcid.org/0009-0004-2714-7165>
Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador.
Maestría en Educación Pedagogía ED
pphernandezm@ube.edu.ec
- 2 Diana Fernanda Vizcaíno Chamorro  <https://orcid.org/0009-0002-9592-2181>
Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador.
Maestría en Educación Pedagogía ED
dfvizcainoc@ube.edu.ec
- 3 María Alejandrina Nivelá Cornejo  <https://orcid.org/0000-0002-0356-7243>
Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador.
Docente Maestría en Educación Pedagogía ED
manivela@ube.edu.ec
- 4 Roger Martínez Isaac  <https://orcid.org/0000-0002-5283-5726>
Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador.
Doctor en Ciencias Pedagógicas
rmartinez@ube.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 21/09/2024

Revisado: 16/10/2024

Aceptado: 21/11/2024

Publicado: 12/12/2024

DOI: <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v7i4.3257>

Cítese:

Hernández Méndez, P. P., Vizcaíno Chamorro, D. F., Nivelá Cornejo, M. A., & Martínez Isaac, R. (2024). Capacitación docente en Moodle para la creación de videos narrativos digitales en la aplicación Animaker. *ConcienciaDigital*, 7(4), 145-162. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v7i4.3257>



CONCIENCIA DIGITAL, es una revista multidisciplinar, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://concienciadigital.org>

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



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



Palabras claves:

Moodle Animaker,
docentes, videos
narrativos,
capacitación
básica, tecnología
educación.

Resumen

Introducción. Este curso de capacitación en Moodle tiene como finalidad que los docentes de la Básica Elemental aprendan y pongan en prácticas la creación de videos narrativos digitales utilizando la aplicación Animaker puesto que permitirá facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje durante el inicio, proceso y cierre de la sesión de clase. Asimismo, permite al estudiante desarrollar el pensamiento crítico y contribuye a la resolución de problemas, promoviendo el dominio del aprendizaje donde lo hace partícipe en clase y desarrolla su autonomía, generando oportunidades de aprendizaje. Los videos captan la atención del estudiante se produce un aprendizaje visual atractivo e interesante ha permitido el desarrollo de la expresión oral, corporal y escrita optimizando las habilidades comunicativas. **Objetivo.** El objetivo principal fue el diseñar un curso de capacitación docente en Moodle, para la creación e integración de videos narrativos educativos, en la aplicación Animaker, con estudiantes del nivel básico elemental de la Unidad Educativa Nelson Ortiz Stefanuto. **Objetivo específico:** Validar la propuesta por criterio de especialistas. **Metodología.** El tipo de investigación utilizada es el descriptivo el mismo que se encarga de puntualizar las características de la población que se está estudiando, posee un enfoque mixto, tanto cualitativo como cuantitativo, las técnicas aplicadas es la observación directa, las entrevistas y encuestas. Se tuvieron en consideración bases de datos como: Scielo, Google Académico, Latindex Dialnet. **Resultados.** Contribuye a mejorar la creación de videos narrativos digitales en la aplicación Animaker, en el proceso de enseñanza- aprendizaje, de estudiantes del nivel básica elemental y que los docentes desarrollen estrategias efectivas para integrar tecnología en sus aulas. **Conclusión.** Los resultados obtenidos son prometedores con el fin de generar nuevos recursos y estrategias para el uso efectivo de videos narrativos digitales en la educación. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Pedagogía en entornos digitales. **Tipo de artículo:** Artículo original.

Keywords:

Moodle animaker, teachers, narrative videos, training basic, technology education.

Abstract

Introduction. The purpose of this Moodle training course is for Elementary School teachers to learn and put into practice the creation of digital narrative videos using the Animaker application since it will facilitate the teaching-learning process during the beginning, process and closing of the class session. Likewise, it allows the student to develop critical thinking and contribute to problem solving, promoting mastery of learning where they participate in class and develop their autonomy, generating learning opportunities. The videos capture the student's attention and produce attractive and interesting visual learning that has allowed the development of oral, physical, and written expression, optimizing communication skills.

Objective. The main objective was to design a teacher training course in Moodle, for the creation and integration of educational narrative videos, in the Animaker application, with elementary students of the Nelson Ortiz Stefanuto educational unit. Specific objective: Validate the proposal by specialist criteria.

Methodology. The type of research used is descriptive, which is responsible for specifying the characteristics of the population being studied, having a mixed approach, both qualitative and quantitative, the techniques applied are direct observation, interviews, and surveys. Databases such as: Scielo, Google Scholar, Latindex Dialnet were taken into consideration.

Results. It contributes to improving the creation of digital narrative videos in the Animaker application, in the teaching-learning process, of students at the basic elementary level and for teachers to develop effective strategies to integrate technology in their classrooms.

Conclusion. The results obtained are promising to generate novel resources and strategies for the effective use of digital narrative videos in education.

General area of study: Education. **Specific area of study:** Pedagogy in digital environments. **Type of Study:** Original article.

1. Introducción

En el actual sistema educativo implementar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza – aprendizaje, es primordial e importante para lograr complementar y obtener una educación de calidad y calidez. Al utilizar las herramientas o recursos tecnológicos, aumenta la operatividad del proceso educativo, lo que indica estudiantes mejor preparados para enfrentar desafíos futuros, según Sinchigalo et al. (2023) es de vital importancia mejorar los procesos educativos e incorporarlos a las nuevas tendencias para mejorar el desarrollo de los países.

A nivel mundial la expansión de la tecnología ha provocado un desarrollo de las ciencias y las nuevas metodologías de enseñanza, entre ellas, la comunicación y la educación en todos los niveles, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) facilitan y permiten la comunicación y el acceso a recursos digitales informativos a través de los navegadores web. Las actividades que pueden realizarse en la educación resultan motivantes utilizando las nuevas herramientas tecnológicas para los estudiantes de manera visual y auditiva, entre otras ventajas.

Para lograr este objetivo hay dos factores muy importantes que se deben cumplir y establecer como política de estado, a pesar de que están contemplados en la LOEI y su reglamento, pero no se cumple. Los docentes son piezas primordiales para el cumplimiento de los objetivos de la calidad educativa; es por ello por lo que los gobiernos deben avalar las condiciones óptimas para el ejercicio de la profesión. Coincidiendo con Criollo-Hidalgo et al. (2021), es importante que los docentes realicen un curso de capacitación docente en Moodle para la creación de videos narrativos digitales en la aplicación Animaker en el nivel básica elemental.

Por lo tanto, Ocaña-Fernández et al. (2020) afirma que desarrollar las competencias digitales en los profesores es importante porque les permite adaptarse a las necesidades del contexto, cabe recalcar que el estudiante aprende observando y construye su propio conocimiento, lo cual aguarda relación con la motivación por aprender cada día más, la ética y el trabajo colaborativo. Es por ello por lo que los procesos de enseñanza y aprendizaje requieren una actualización constante para el desarrollo de nuevas dinámicas que permitirán a los estudiantes formar parte de procesos de manera interactiva y eficiente, empleando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como metodología para lograr acceder al conocimiento.

Además de información que permiten a los docentes explorar nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje, para una educación de calidad y calidez, esta investigación se enfoca en cómo los educadores construyen conocimiento a través de sus experiencias. En el contexto de la capacitación docente, el constructivismo puede ayudar a entender cómo los maestros aprenden y aplican nuevas tecnologías en sus prácticas pedagógicas.

El constructivismo y el conectivismo son dos enfoques teóricos que han dado lugar a nuevos paradigmas de enseñanza y aprendizaje, dejándolos inmersos en la era tecnológica y así poder generar resultados positivos en el ámbito educativo (Bolaño, 2020).

Los docentes deben desarrollar competencias entre ellas como las competencias específicas del área que enseña, competencias pedagógicas (planificación efectiva, metodologías innovadoras, uso eficiente de recursos y evaluación vista como oportunidad de mejora), competencias culturales, competencias digitales, formación continua y desarrollo profesional; además de todas las competencias del docente en la profesión, el liderazgo, compromiso ético y vocación. La incorporación de recursos tecnológicos digitales en la educación junto con la metodología de trabajo cooperativo y colaborativo equivale a resultados positivos, sólidos en la labor docente.

Esto permite a los estudiantes la creación de su propio conocimiento, según Chamorro et al. (2020) en este contexto los vídeos narrativos digitales en Animaker permiten crear grabaciones de imágenes que pueden estar acompañadas de sonidos, textos y otras animaciones de acuerdo con el área o asignatura específica, desde el punto de vista pedagógico estos se realizan para la enseñanza (Cadena et al., 2022). Sin embargo, los videos didácticos son medios de comunicación que poseen lenguajes propios, a través de secuencias que permiten inducir a los receptores a sintetizar sentimientos, ideas y concepciones.

Estos recursos pueden reforzar o cambiar dependiendo las necesidades que se presenten ya sea en menor o mayor medida a las que tenían previamente. Además, permiten utilizar metodologías, enfoques, profundizar el uso adecuado de las técnicas, reconstrucción y sinterización de acciones que permiten la captura y reproducción de situaciones reales excepcionales, que fueron estudiados y analizados de manera minuciosa (Bravo-Cobeña et al., 2021). La creación de videos narrativos digitales es una actividad que se enriquece a través de la interacción y la colaboración.

La realidad educativa y el conocimiento sobre esta práctica se construyen a través de la experiencia y la interacción social de los docentes. De acuerdo con Merayo (2020) actualmente se pueden encontrar diversas plataformas o sistema de gestión de aprendizaje, no obstante Moodle tiene muchos beneficios que lo convierten en la plataforma de enseñanza online más extendida a nivel mundial. La afirmación que la educación en línea ha tenido gran interés en los últimos años es debidamente cierta. Investigaciones como la de Romero et al. (2023) destacan que la educación virtual ha permitido la mejora de procesos formativos, habilidades digitales y destrezas comunicativas.

Sin embargo, es importante considerar que la educación presencial con ayuda de recursos tecnológicos dentro de las aulas permitirá tener un aprendizaje significativo, en donde las necesidades o dudas que tengan los educandos puedan resolverse en el mismo momento de manera directa. Moodle está sustentado en conceptos de constructivismo social, por lo que las actividades que se desarrollan en un curso virtual de esta plataforma hacen posible una estructura de enseñanza y aprendizaje colaborativo, en el que los alumnos contribuyen a su propio conocimiento.

El docente, además de ofrecer material en este caso videos narrativos digitales, debe crear un ambiente agradable que permita a los alumnos desenvolverse y demostrar lo aprendido. Según Yan (2023) Moodle es una de las plataformas más destacada que ha ganado aceptación debido a su enfoque en la interactividad y la colaboración en la comunidad educativa específicamente entre estudiantes y docentes, lo que permite mejorar la experiencia de aprendizaje en línea. La personalización y flexibilidad presenta una oportunidad para enriquecer el proceso educativo y abordar los desafíos actuales del aprendizaje virtual (Lasfeto & Ulfa, 2022).

El uso de herramientas como Moodle y Animaker debe contextualizarse dentro del entorno específico de cada docente, teniendo en cuenta sus recursos, habilidades previas y las necesidades de sus estudiantes. De esta manera promover a que los estudiantes cuenten con más alternativas didácticas para al aprendizaje de ciertos contenidos y de manera específica el vídeo narrativo digital, como un elemento que permitirá reforzar los conocimientos. Asimismo, los vídeos narrativos digitales como herramientas didácticas se visualizan a través de programas de grabación y representación de sonidos.

Esto resulta de ayuda en el proceso de enseñanza - aprendizaje, brindando la posibilidad de innovar y utilizar recursos accesibles para todos, esto con la finalidad de lograr clases que fomenten el verdadero aprendizaje. La problemática investigada de cómo contribuir a mejorar la capacitación docente para la creación de videos narrativos digitales en la aplicación Animaker, en el proceso de enseñanza- aprendizaje, de estudiantes del nivel básica elemental, de la Unidad Educativa Nelson Ortiz Stefanuto del cantón, ciudad y provincia de Esmeraldas.

De acuerdo con el estudio realizado, es de utilidad ya que muestra a los docentes como emplear los videos narrativos digitales, producir otras formas de aprendizaje y tiene como objetivo el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de videos narrativos digitales, también diseñar un curso de capacitación docente en Moodle, para la creación e integración de videos narrativos educativos, en la aplicación Animaker. El curso de capacitación docente para la creación de vídeos narrativos digitales se elaboró en Moodle. Este curso se diseñó para docentes de la básica elemental de la Unidad Educativa Nelson Ortiz Stefanuto.

Tiene un tiempo de duración de 3 semanas para trabajar 2 horas diarias. El objetivo principal es la creación e integración de videos narrativos educativos en la aplicación Animaker con estudiantes del nivel básico elemental de la Unidad Educativa Nelson Ortiz Stefanuto. El curso está compuesto por 3 parámetros: Bienvenida unidad N°1, unidad N°2, dentro de la bienvenida encontramos un video de enganche en el cual permitió interactuar con los docentes, después de eso encontraremos lo que son las orientaciones metodológicas, las orientaciones del curso, foro de presentación y también una encuesta sobre el Animaker, de igual manera encontraremos un chat general, horarios o los links de las clases por zoom.

Por lo tanto, las clases grabadas dentro de la unidad N°1, incluyen los fundamentos de la animación, principios, fundamentales de la animación, metodología del aprendizaje, entornos profesionales de animación. También en esta unidad se podrá observar videos tutoriales referentes a lo que son las animaciones en 3D, videos tutoriales de cómo aprender a crear videos con animaciones sencillas, foros de debate, las clases grabadas por zoom y juegos interactivos. Dentro de la unidad 2, los foros de debate, retroalimentaciones, actividades, comentarios, tutorías pedagógicas y lo más importante cómo crear los videos narrativos digitales.

Como paso uno tenemos crear una cuenta en Animaker, hacer un recorrido a la aplicación o conociendo más sobre la aplicación de cómo compartir descargar y cerrar de igual manera cómo crear videos rápidos con plantillas. Para realizar el paso dos que consiste en crear videos desde cero se escoge una página en blanco elegir un personaje y hacer que camine, añadir otro personaje y cambiar su aspecto, insertar un objeto y cambiar su color, la manera de cómo grabar la voz para un personaje, añadir efectos de sonido, trabajar la última escena y cerrar con efectos especiales, incorporar música a las escenas, realizar la versión del video con nuestra voz y cambiar las expresiones a los personajes.

Este curso abarca los conocimientos básicos de Animaker, no obstante la plataforma actualiza sus versiones con frecuencias por lo que conviene adaptarse a ella, con este curso aprenderás a producir fácil y rápidamente videos animados los personajes cuentan con un sinfín de curiosas acciones, además aprendieron a realizar movimientos inteligentes que llevarán tu animación a otro nivel son videos de corta oración la mayoría de menos de 3 minutos así que no te van a cansar, también podemos indicar que este curso es autónomo lo puedes realizar cuando quieras y a su ritmo. Esto permite a los educandos asimilar los contenidos de la temática de aprendizaje de manera efectiva.

De acuerdo con Harb & Krish (2020), los resultados de aprendizaje de calidad estimulan el pensamiento crítico y la construcción del conocimiento. Los videos educativos para los docentes son un recurso didáctico que facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje

durante el inicio, proceso y finalización de clase. Asimismo, permite al educando desarrollar el pensamiento crítico, contribuye a mejorar la resolución de problemas, promueve el dominio del aprendizaje, desarrolla la participación y su autonomía, generando oportunidades de aprendizajes significativos, de esta manera los videos permiten captar la atención del estudiante, lo que genera un aprendizaje visual, atractivo e interesante optimizando las habilidades comunicativas.

2. Metodología

La metodología aplicada de esta investigación tiene un enfoque mixto, tanto cualitativo como cuantitativo, en donde el Cualitativo permitió la utilización de métodos como: entrevistas y observaciones para explorar las experiencias de los docentes en el curso de capacitación. Además, el enfoque Cuantitativo que corresponde a la recolección y análisis de datos numéricos relacionados con la efectividad de los videos narrativos digitales creadas. Este enfoque metodológico mixto permite la exploración de nuevas investigaciones y alcanzar un mayor acercamiento a la realidad (Ramírez-Montoya & Lugo-Ocando, 2020).

El tipo de investigación empleado es el descriptivo ya que permitió examinar las características y propiedades con una comprensión clara y precisa de su naturaleza sin intervenir en su desarrollo. Las técnicas aplicadas fueron la observación directa, lo que facilitó mejorar las habilidades prácticas, identificar dificultades, y fomentar buenas prácticas. Al implementar estas estrategias, se aseguró una experiencia de aprendizaje equilibrada y efectiva que combinó teoría y práctica. Las entrevistas se aplicaron individualmente desde el inicio del curso para conocer de las perspectivas previas, durante el curso para evaluar el progreso de los docentes e identificar dificultades, poder retroalimentar y finalmente para evaluar el aprendizaje logrado.

También se utilizaron encuestas para recoger datos cualitativos de los participantes del nivel básico elemental. Además, se tuvieron en consideración bases de datos como: Scielo, Google Académico, Latindex, Dialnet, para la investigación. El instrumento principal empleado en esta investigación fue un cuestionario de 8 preguntas que sirvieron para evaluar el manejo y la utilidad, de la aplicación Animaker. Las preguntas se crearon utilizando escalas de Likert en *Google Forms* que es un método de investigación que permite una escala de calificación para evaluar la opinión y conocer el nivel de acuerdo o desacuerdo sobre el curso de capacitación en Moodle y su aplicación en Animaker.

Este estudio comprende una población pequeña, un total de 10 docentes de nivel básico elemental, quienes también sirvieron como muestra para un estudio cualitativo de esta naturaleza. Este tamaño de muestra permite una exploración profunda y detallada de las experiencias de los participantes, sin llegar a ser abrumador para el análisis cualitativo.

Los resultados obtenidos de la investigación en este campo son aún son incipiente, los hallazgos hasta ahora son prometedores con el fin de generar nuevos recursos y estrategias para el uso efectivo de videos narrativos digitales en la educación.

2.1. Variables y dimensiones

En esta investigación se establece la relación entre las preguntas diseñadas y las variables de interés sobre la creación de videos. En este contexto, la variable independiente son los videos narrativos digitales creados con la aplicación Animaker, con el objetivo de diseñar la creación de videos narrativos digitales y explorar las mejores prácticas para la enseñanza mediada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Las preguntas aplicadas buscan identificar las diversas dimensiones de la creación de contenidos digitales, en el proceso enseñanza y el aprendizaje en el nivel básico elemental. Por otro lado, la variable dependiente es la capacitación docente por medio de un curso en Moodle estableciendo componentes y estructuras del contenido, percepción de las habilidades en el aprendizaje, con el objetivo específico de evaluar el estado inicial de la capacitación docente mediante metodologías adecuadas.

Las preguntas asociadas a esta variable exploran cómo el uso de Animaker puede asegurar una experiencia de aprendizaje equilibrado y efectivo que combina teoría y práctica. Tanto la variable dependiente como la independiente se miden mediante respuestas categorizadas en una escala Likert de cinco puntos: totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, de acuerdo, totalmente de acuerdo.

Tabla 1

Relación preguntas y variables

VARIABLES	Objetivo específico	Preguntas	Alternativa de respuesta
Independiente: Videos Narrativos digitales con la aplicación Animaker.	Diseñar la creación de videos narrativos digitales en la aplicación Animaker.	<p>¿La aplicación Animaker les pareció bastante interesante y atractiva para aprender a diseñar videos narrativos digitales?</p> <hr/> <p>¿Considera que las herramientas de Animaker es muy sencilla de usar?</p> <hr/> <p>¿Cree que la aplicación Animaker es accesible para los docentes dediferentes niveles?</p> <hr/> <p>¿Cree usted que con Animaker mejora sus habilidades y puede innovar en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes?</p>	<p>1. Totalmente en desacuerdo.</p> <p>2. En desacuerdo.</p> <p>3. Ni de acuerdoni en desacuerdo.</p> <p>4. De acuerdo.</p> <p>5. Totalmente de acuerdo.</p>

Tabla 1

Relación preguntas y variables (continuación)

Variables	Objetivo específico	Preguntas	Alternativa de respuesta
Dependiente. Capacitación docente	Evaluar el estado inicial de la capacitación docente mediante Moodle en cuanto al uso de videos narrativos digitales en la aplicación móvil Animaker.	¿La metodología de enseñanza del Moodle les permitió aprender de manera correcta la aplicación Animaker?	
		¿Cree que el Animaker brinda recursos útiles para resolver problemas de enseñanza y aprendizaje en el aula?	
		¿Considera usted que el uso del Animaker enriquece mi aprendizaje como docente?	
		¿La aplicación Animaker proporcionar recursos útiles para aplicar los conocimientos teóricos en la práctica?	

La tabla 1 muestra la usabilidad de la creación de videos de narrativas digitales en Animaker y su impacto en las habilidades de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

En la variable independiente: "Videos narrativos digitales con la aplicación Animaker", las preguntas abordan diversas facetas de diseño, creación, la accesibilidad al aprendizaje, la facilidad de uso, la accesibilidad para docentes de diferentes niveles de habilidad y la mejorar la enseñanza y aprendizaje. Las preguntas serán evaluadas sobre las alternativas de respuesta de la (tabla 1) "totalmente en desacuerdo", "en desacuerdo" ni en acuerdo ni en desacuerdo", "de acuerdo" y "total de acuerdo". Sin embargo, algunas respuestas muestran una variabilidad en la percepción de la facilidad de uso y la accesibilidad al Animaker tanto para estudiantes como para docente con diferentes niveles de habilidad.

En cuanto a la variable dependiente "Capacitación docente", las preguntas se enfocan en cómo crear, capacitar sobre el uso correcto del aplicativo Animaker, la aplicación práctica de conocimientos, la utilidad del Animaker para resolver problemas y el enriquecimiento del aprendizaje. Los resultados reflejan una percepción mayormente positiva, con una tendencia significativa hacia las alternativas de respuesta "de acuerdo" y "total de acuerdo", sugiriendo que el uso del Animaker permite mejorar notablemente las habilidades de aprendizaje de los educandos y enriquece su experiencia educativa, ver tabla 1.

3. Resultados

La implementación de la capacitación docente utilizando Animaker para crear videos narrativos digitales ha generado resultados significativos que reflejan el impacto de esta

herramienta en las prácticas educativas. De esta manera, se presentan los resultados descriptivos, los mismos que permiten identificar tendencias y patrones generales en las respuestas de los participantes.

Estos resultados constituyen un punto de partida para comprender cómo los recursos tecnológicos y la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden transformar las prácticas docentes y mejorar la experiencia de aprendizaje de los educandos.

3.1. Resultados descriptivos

Los primeros datos que se analizan son los datos descriptivos, los mismos que se presentan en la tabla 1. Para analizar la tabla de porcentajes proporcionada, podemos observar las tendencias generales de las respuestas "En contra"= (*totalmente desacuerdo* + *en desacuerdo*), "A favor"= (Σ de *acuerdo* + *totalmente de acuerdo*) y una alternativa neutral (*ni en acuerdo ni en desacuerdo*) para cada una de las preguntas en relación con el uso de video narrativos en Animaker, ver tabla 2.

Tabla 2

Datos descriptivos

Preguntas	Codificación	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	En contra	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	A favor
1. ¿La aplicación ANIMAKER les pareció bastante interesante y Atractiva para aprender a diseñar videos narrativos digitales?	V I1	0%	0%	0%	20%	20%	30%	50%	80%
2. ¿Considera que las herramientas de ANIMAKER es muy sencilla de usar?	VI2	10%	0%	10%	30%	30%	30%	30%	60%
3. ¿Cree que la aplicación ANIMAKER es accesible para los docentes de diferentes niveles?	VI3	0%	0%	0%	20%	20%	30%	50%	80%
4. ¿Cree usted que con ANIMAKER mejora sus habilidades y puede innovar en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes?	VI4	0%	0%	0%	30%	30%	20%	50%	70%

Tabla 2

Datos descriptivos (continuación)

Preguntas	Codificación	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	En contra	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	A favor
5. ¿La metodología de enseñanza del Moodle les permitió aprender de manera correcta la aplicación Animaker?	VD5	0%	0%	0%	20%	20%	40%	40%	80%
6. ¿Cree que el Animaker brinda recursos útiles para resolver problemas de enseñanza y aprendizaje en el aula?	VD6	0%	0%	0%	20%	20%	50%	30%	80%
7. ¿Considera usted que el uso del Animaker enriquece mi aprendizaje como docente?	VD7	0%	0%	0%	20%	20%	30%	50%	80%
8. ¿La aplicación Animaker proporcionar recursos útiles para aplicar los conocimientos teóricos en la práctica?	VD8	0%	0%	0%	20%	20%	30%	50%	80%

Después de examinar los resultados de la investigación realizada entre profesores de escuela primaria, se pueden hacer algunas explicaciones importantes sobre las perspectivas de los docentes en el uso de la aplicación. En primer lugar, cabe señalar que hubo diferencias en el uso de Animaker en la encuesta; el 80% de los profesores encuentran la aplicación Animaker interesante y atractiva para aprender a crear vídeos narrativos digitales. En la facilidad de uso el 60% de los docentes piensa que Animaker es muy sencilla, así mismo un 80% de los profesores manifiesta que esta herramienta es accesible para todos los niveles y el 70 % cree que Animaker puede mejorar sus habilidades, mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

Además, un 80% indica que la metodología de enseñanza en Moodle les permitió aprender de manera correcta la aplicación, así mismo un 80% cree que Animaker brinda recursos útiles para resolver problemas de enseñanza y aprendizaje en el aula, de esta manera un 80% considera que el uso de esta herramienta tecnológica enriquece el aprendizaje como docente y finalmente un 80% manifiesta que esta aplicación es un recurso útil para aplicar los conocimientos teóricos en la práctica. El análisis de estos

resultados muestra que la mayoría de los docentes ven la aplicación Animaker como una herramienta para mejorar la enseñanza y desarrollar habilidades relacionadas con las nuevas tecnologías.

El 80% de los profesores están satisfechos con la aplicación Animaker, les resulta interesante y atractivo aprender a crear vídeos narrados digitales y un 20% le es indiferente, de manera similar, el 60% de los profesores considera que la herramienta Animaker es fácil de usar, al 30% de ellos no lo define es por ello por lo que no está ni en acuerdo ni en desacuerdo y el 10% manifiesta que no es sencillo utilizar esta herramienta tecnológica. El 80% piensa que la aplicación Animaker es accesible para diferentes docentes, encontramos que el 20% de los docentes no tiene una opinión definida.

Al igual que el 70% de las personas están de acuerdo, tenemos otro 30% que es indiferente y creen que a través de Animaker mejorarán sus habilidades y tendrán la capacidad de innovar mientras enseñan a los educandos. Esto sugiere que haya una mayor difusión sobre la utilización y beneficios del Animaker entre los estudiantes y el docente para mejorar el aprendizaje. Si observamos la metodología de enseñanza en cuanto a la aplicación Animaker, los resultados muestran opiniones diferentes entre los docentes. Dando el siguiente ejemplo, mientras que el 80% de los docentes está a favor de metodología de enseñanza del Moodle les permitió aprender de manera correcta la aplicación Animaker, hay una proporción significativa que esta indiferente 20%.

Del mismo modo 80% de los docentes creen que el Animaker brinda recursos útiles para resolver problemas de enseñanza y aprendizaje en el aula, el porcentaje de docentes en contra 20%, al igual que 80% de los docentes encuestados, consideran que el uso del Animaker enriquece mi aprendizaje como docente, tenemos un 20% que se mantiene indiferente no está de acuerdo ni en desacuerdo sobre su uso, y el 80% de docentes están a favor que la aplicación Animaker la cual proporciona recursos útiles para el desempeño de los docentes y a su vez aplicar los conocimientos teóricos en la práctica, un 20% mantiene una postura neutral.

Los resultados de la encuesta reflejan una percepción generalmente positiva hacia metodología de enseñanza con la aplicación Animaker entre los estudiantes del nivel elemental, con una mayoría que reconoce sus ventajas en términos de comprensión conceptual, la aplicación práctica de conocimientos y el fortalecimiento de habilidades técnicas. Sin embargo, también se destacan algunas áreas de preocupación, como la falta de conocimiento sobre el funcionamiento del Animaker en el proceso de enseñanza- aprendizaje y la percepción de la facilidad de uso y accesibilidad del Animaker.

3.2. Resultado descriptivo

El análisis de nuestra investigación para la creación de videos narrativos digitales en la aplicación Animaker les pareció bastante interesante y atractiva para aprender a diseñar videos narrativos digitales, además la metodología de enseñanza del Moodle les permitió aprender de manera correcta la aplicación Animaker. Así mismo están de acuerdo que la utilización de este recurso tecnológico permitió mejorar sus habilidades y pueden innovar en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Finalmente están totalmente de acuerdo que la aplicación de Animaker es un recurso útil para aplicar los conocimientos teóricos en la práctica.

4. Discusión

Los resultados obtenidos de las dos últimas tablas analizadas ofrecen una visión profunda sobre la percepción de los docentes del nivel elemental con respecto a la utilización de Animaker y su correlación con la capacitación docente mediante Moodle en cuanto al uso de videos narrativos. Estos resultados son importantes en el sistema educativo actual, donde se busca promover enfoques pedagógicos e innovadores que fomenten la creatividad, la interdisciplinariedad, el desarrollo de habilidades prácticas, el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes. De esta manera las narrativas digitales integran discursos basados en imágenes estáticas y en movimiento, que se complementan con sonidos, esta última condición posibilita el vínculo emocional y la experiencia directa con los sujetos.

Los videos narrativos digitales pueden incentivar de forma creativa y participativa, la colaboración de los adolescentes en las aulas, creando así un ambiente educativo muy agradable. En este contexto, las narrativas digitales se han innovado como una herramienta clave para la formación de los docentes, ya que no solo permiten desarrollar habilidades en la utilización eficaz y eficiente de la tecnología, sino que mejoran la destreza comunicativa, y fomentan el pensamiento crítico y la creatividad (Gutiérrez-Saldivia et al., 2020). A continuación, se discuten estos resultados en detalle, resaltando sus implicaciones y posibles áreas de mejora.

En primer lugar, los resultados obtenidos de la encuesta muestran una tendencia generalizada hacia una percepción satisfactoria de la utilización de Animaker entre los docentes y estudiantes. La mayoría de los docentes expresan estar a favor del Animaker para mejorar su comprensión de conceptos, aplicar conocimientos en la práctica, resolver problemas en el aula y aumentar su confianza en habilidades relacionadas con la técnica. Estos hallazgos sugieren mediante la metodología de enseñanza del Moodle les permitió aprender de manera correcta la aplicación Animaker es ampliamente reconocido por los docentes como una herramienta efectiva para mejorar su aprendizaje y desarrollo de habilidades.

Desde un punto de vista pedagógico, la utilización se justifica por su capacidad para fomentar la creatividad, la participación, y mejorar las competencias digitales, la resolución de problemas y las destrezas comunicativas (Meletiadou, 2022). Sin embargo, también se observan algunas áreas de preocupación. Por ejemplo, aunque la mayoría de los docentes están a favor de la aplicación Animaker para mejorar su comprensión de conceptos, un porcentaje muy bajo está indiferente, lo importante es el compromiso de los docentes que están promoviendo un ambiente de aprendizaje más estimulante y enriquecedor.

5. Conclusiones

- Se logró de una manera satisfactoria fundamentar los principales referentes teóricos, metodológicos de la capacitación docente y la creación de video narrativos digitales en el proceso enseñanza y el aprendizaje en el nivel básico elemental, la implementación de las metodologías digitales modernas han facilitado la adquisición de nuevos conocimientos, permitiendo comprender mejor las asignaturas en las que se utiliza Animaker, logrando así que el estudiante sea más participativo, investigativo e innovador.
- Se caracterizó el estado inicial de la capacitación docente en el uso de videos narrativos digitales en la aplicación Animaker, en el proceso enseñanza y el aprendizaje, en donde los docentes presentaban un conocimiento limitado sobre este recurso, sin embargo, esta capacitación inicial permitió mejorar la integración de las herramientas digitales en la planificación curricular, facilitando una incorporación de estos recursos en sus prácticas educativas.
- Los resultados obtenidos indicaron que el curso de capacitación en Moodle sobre la creación de videos narrativos digitales recibido por parte de los docentes de la básica media, es una herramienta digital importante para el contexto educativo, de esta manera permitió motivar el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en nuestra comunidad educativa, promoviendo a los demás niveles a utilizar las nuevas tendencias digitales. Además, los docentes aprendieron a crear videos narrativos digitales utilizando la aplicación Animaker he incorporaron en su planificación curricular, como resultado los educandos han experimentado mejoras en su aprendizaje de una manera práctica e interactiva.
- La participación y validación por parte de expertos permitió ajustar estrategias, fortalecer y optimizar la investigación para su implementación efectiva. Este proceso de validación sirvió para fundamentar que las nuevas tendencias digitales como es el Animaker ayudan a los docentes a que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más dinámico y enriquecedor.

6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

7. Declaración de contribución de los autores

Todos autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

8. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

9. Referencias bibliográficas

Bolaño Muñoz, O. E. (2020). El constructivismo: modelo pedagógico para la enseñanza de las matemáticas. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 488–502. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1413>

Bravo-Cobeña, G. T., Pin-García, L. A., Solís-Pin, S. C., & Barcia-Zambrano, A. S. (2021). El video educativo como recursos didáctico inclusivo en la práctica pedagógica actual. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 201-214. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2132>

Chamorro Barranco, P. P., Luque Salas, B., Reina Giménez, A., García Peinazo, D., Ojeda Nogales, D., De la Mata Agudo, C., Calderón Santiago, M., Gutiérrez Rubio, D., & Antolí Cabrera, A. (2020). Metodologías de aprendizaje cooperativo a través de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 9(2), 1-16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7667808>

Criollo-Hidalgo, V., Calderón-Vargas, A. E., Ruiz-Noriega, L., & Tuesta-Panduro, J. A. (2021). Rol del Perú frente a la educación virtual y nuevos desafíos por la pandemia Covid-19. *Maestro Y Sociedad*, 18(3), 1105–1119. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5397>

Cadena González, M., Sarmiento Bojórquez, M. A., & Casanova Rosado, J. F. (2022). El video como herramienta TIC en inglés aplicada en el medio superior de la Universidad Autónoma de Campeche (Video as an ICT tool in English applied in the high school of the Universidad Autónoma de Campeche). *South Florida Journal of Development*, 3(1), 1419–1428. <https://doi.org/10.46932/sfjdv3n1-109>

- Gutiérrez-Saldivia, X. D., Barría, C. M., & Tapia, C. P. (2020). Diseño universal para el aprendizaje de las matemáticas en la formación inicial del profesorado. *Formación Universitaria*, 13(6), 129-142. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600129>
- Harb, J., & Krish, P. (2020). Cognitive presence in a blended learning environment at jordanian universities. *Arab World English Journal*, 11(1), 44-51. <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no1.4>
- Lasfeto, D. B., & Ulfa, S. (2022). Modeling of Online Learning Strategies Based on Fuzzy Expert Systems and Self-Directed Learning Readiness: The Effect on Learning Outcomes. *Journal of Educational Computing Research*, 60(8), 2081-2104. <https://doi.org/10.1177/07356331221094249>
- Meletiadou, E. (2022). Using educational digital storytelling to enhance multilingual students' writing skills in higher education, *The International Academic Forum (IAFOR) Journal of Education*, 10(2), 111-130 (2022). <http://doi.org/10.22492/ije.10.2.06>
- Merayo, P. (2020). ¿Qué es la plataforma Moodle y para qué sirve? <https://www.maximaformacion.es/blog-teleformacion/esta-hecho-moodle-para-mi/>
- Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., & Morillo-Flores, J. (2020). La competencia digital en el docente universitario. *Propósitos y Representaciones*, 8(1), e455. <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.455>
- Ramírez-Montoya, M-S., & Lugo-Ocando, J. (2020). Systematic review of mixed methods in the framework of educational innovation [Revisión sistemática de métodos mixtos en el marco de la innovación educativa]. *Comunicar*, 65, 9-20. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-01>
- Romero Alonso, R., Valenzuela Gárate, J., & Anzola Vera, J. J. (2023). El rol facilitador del docente en la formación online asíncrona y los resultados académicos: Un estudio exploratorio. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1), 83–100. <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.33982>
- Sinchigalo Martínez, R., Morales Carrasco, L., & Argothy Almeida, A. (2023). Tendencias de investigación en Economía del Desarrollo. Un análisis bibliométrico. *Journal of Science and Research*, 8(3), 142–159. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8115470>
- Yan, Z. (2023). KNN dynamic expansion query based on artificial intelligence and popular music curriculum optimization. *Soft Comput.* <https://doi.org/10.1007/s00500-023-08778-6>

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



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



Indexaciones

