

Integration of Canva and Padlet technological tools to strengthen collaborative learning in the Social Studies course

Integración de las herramientas tecnológicas Canva y Padlet para fortalecer el aprendizaje colaborativo en la asignatura de Estudios Sociales

Autores:

Vargas-Cumbicus, Miriam Isabel
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales
Durán –Ecuador



mivargasc@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0000-9689-5838>

Carrión-Ordoñez, Jessica Fernanda
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales
Durán –Ecuador



jfcarriono@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0009-2844-4248>

Santamaria-López, Teresa Mirian
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente Tutor
Durán -Ecuador



tmsantamarial@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-2172-2438>

Tapia-Bastidas, Tatiana
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente
Durán - Ecuador



ttapia@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>

Fechas de recepción: 15-JUN-2024 aceptación: 15-JUL-2024 publicación: 15-SEP-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

El documento analizado presenta una exploración detallada sobre la integración de las herramientas tecnológicas Canva y Padlet en el aprendizaje colaborativo de la asignatura de Estudios Sociales para estudiantes de Básica Superior. Utilizando una metodología estructurada, se introducen dos unidades de la planificación del 10mo año de Educación Básica, con un enfoque particular en los objetivos de aprendizaje y unidades temáticas específicas. La muestra de 81 estudiantes permite evaluar el impacto de estas herramientas en la facilitación de un aprendizaje interactivo y creativo, destacando cómo fomentan el análisis crítico y la colaboración entre estudiantes. El documento profundiza en el marco teórico con la teoría sociocultural de Vygotsky, resaltando el aprendizaje como un fenómeno social y la construcción del conocimiento a través de la interacción, el uso de las TIC en la educación, se enfocan en cómo facilitan la continuidad educativa en modalidades a distancia y mejoran la comprensión y retención del conocimiento. Además, se menciona el uso de Canva para la creación de infografías y Padlet como un tablón de anuncios digital, proporcionando ejemplos concretos de cómo estas herramientas se han aplicado efectivamente en contextos educativos para enriquecer el diseño curricular de la asignatura de Estudios Sociales.

Palabras clave: Integración tecnológica; aprendizaje colaborativo; Canva; Padlet; educación de Estudios Sociales; habilidades digitales

Abstract

The document analyzed presents a detailed exploration of the integration of the technological tools Canva and Padlet in the collaborative learning of the subject of Social Studies for Upper Basic students. Using a structured methodology, two planning units for the 10th year of Basic Education are introduced, with a particular focus on learning objectives and specific thematic units. The sample of 81 students allows us to evaluate the impact of these tools in facilitating interactive and creative learning, highlighting how they encourage critical analysis and collaboration between students. The document delves into the theoretical framework with Vygotsky's sociocultural theory, highlighting learning as a social phenomenon and the construction of knowledge through interaction, the use of ICT in education, focusing on how they facilitate educational continuity in distance modalities and improve understanding and retention of knowledge. In addition, the use of Canva for the creation of infographics and Padlet as a digital bulletin board is mentioned, providing concrete examples of how these tools have been effectively applied in educational contexts to enrich the curricular design of the subject of Social Studies.

Keywords: Technological integration; collaborative learning; Canva; Padlet; Social Studies education; digital skills

Introducción

La teoría sociocultural de Vygotsky sostiene que el aprendizaje es inherentemente un fenómeno social y que el conocimiento se construye a través de la interacción con otros (Mota de Cabrera y Villalobos, 2007). Esta teoría sirve como base para el aprendizaje colaborativo. Este método educativo ha demostrado ser efectivo para mejorar la comprensión de los estudiantes y sus habilidades de resolución de problemas, comunicación y pensamiento crítico. La tecnología juega un papel importante en este contexto al brindar plataformas y herramientas que facilitan la colaboración y la interacción independientemente de las barreras físicas.

La investigación de Pérez y Crespo (2022) destaca la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación elemental, especialmente en esta nueva era de cambios tecnológicos. Se pone de manifiesto el valor de diversas herramientas digitales, incluidas las aplicaciones de videoconferencia, plataformas de aprendizaje en línea y sistemas de mensajería instantánea, que han sido esenciales para mantener la continuidad educativa en modalidades a distancia durante periodos de crisis sanitaria global. Estas tecnologías han sido indispensables para que los educadores enfrenten retos emergentes y superen obstáculos tecnológicos, convirtiendo el ámbito educativo en uno más inclusivo y favorable al aprendizaje.

Por su parte, el análisis de Segura et al. (2022) examina la adopción de tecnologías colaborativas en contextos de educación en línea para alumnos de nivel medio superior, señalando un uso extendido de estas por parte de los estudiantes. Sin embargo, se observa que, aunque existe una asociación entre la modalidad de educación a distancia y la valoración de las herramientas colaborativas, la conexión es modesta. Este estudio, de naturaleza cuantitativa y descriptiva, enfatiza la necesidad de incorporar tecnologías colaborativas en la pedagogía para mejorar la experiencia educativa en la enseñanza básica.

Adicionalmente, Espinoza y Cucho (2022) ilustran cómo la gamificación se presenta como una estrategia tecnológica prometedora para la enseñanza de las matemáticas en la Educación Básica Regular. Su estudio indica que la gamificación no solo enriquece la educación matemática, sino que también fomenta la motivación y el interés de los alumnos por el aprendizaje, a través de una metodología lúdica y autónoma, resonando particularmente con aquellos criados en la era digital.

El proceso educativo enfrenta desafíos y oportunidades únicas en la era digital actual, lo que requiere una reevaluación continua de las metodologías de enseñanza y aprendizaje. La incorporación de herramientas tecnológicas en el plan de estudios se ha convertido en una necesidad urgente, no solo para adaptar la educación a los nuevos tiempos, sino también para preparar a los estudiantes con las habilidades necesarias para navegar en un mundo cada vez más conectado y complejo. En este contexto, la asignatura de Estudios Sociales en los niveles

básicos superiores se presenta como un campo inexplorable para la incorporación de tecnologías educativas como Canva y Padlet con el objetivo de fomentar el aprendizaje colaborativo y mejorar los resultados de aprendizaje.

Este método es útil para mejorar las habilidades digitales de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más interactivo, participativo y significativo. Según estudios anteriores, el aprendizaje cooperativo apoyado por herramientas digitales puede aumentar la motivación, el compromiso y la comprensión de los estudiantes sobre temas sociales, históricos y culturales complejos. Sin embargo, a pesar de los posibles beneficios, la integración efectiva de tecnologías en la educación enfrenta obstáculos como la falta de capacitación de los maestros, la falta de recursos y la resistencia al cambio en las prácticas pedagógicas tradicionales.

Los estudios han demostrado que la utilización de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo no solo mejora la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve la inclusión y la diversidad en el aula. Específicamente, el uso de herramientas como Canva y Padlet facilita la creación de contenidos dinámicos y colaborativos, permitiendo a los estudiantes de básica superior participar activamente en su propio proceso de aprendizaje (Real Torres, 2019).

En el siglo XXI, el panorama educativo ha experimentado una transformación sin precedentes, impulsada por la integración de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta evolución no solo ha cambiado la manera en que los docentes imparten conocimientos, sino que también ha ofrecido nuevas oportunidades para que los estudiantes desarrollen habilidades esenciales para el mundo moderno. Dentro de este contexto, el aprendizaje colaborativo emerge como un enfoque pedagógico clave, promoviendo que los alumnos trabajen juntos hacia objetivos comunes, facilitando así un intercambio más rico de ideas y una mayor retención de conocimientos. La Unidad Educativa “10 de Noviembre” ha adoptado este enfoque mediante la integración de herramientas tecnológicas, específicamente Canva y Padlet, en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales para estudiantes de Básica Superior, buscando fortalecer el aprendizaje colaborativo y mejorar los resultados educativos.

Al proporcionar un medio para la exploración y expresión creativa, estas herramientas digitales permiten a los estudiantes construir conocimiento de manera más significativa, facilitando la comprensión de temas complejos a través de la visualización y la colaboración (Basogain Olabe y Olmedo Parco, 2020). Además, el uso de estos recursos tecnológicos promueve una cultura de aprendizaje continuo y adaptativo, preparando a los estudiantes para enfrentar los retos del futuro con confianza y competencia.

Estas herramientas digitales apoyan la elaboración de materiales didácticos innovadores, ofreciendo plataformas intuitivas que estimulan la creatividad y el trabajo en equipo, aspectos

fundamentales para el desarrollo de competencias críticas en la asignatura de estudios sociales.

Canva y Padlet son ejemplos destacados de cómo las herramientas digitales pueden ser aprovechadas para enriquecer el aprendizaje colaborativo. Canva, una herramienta de diseño gráfico, permite a los estudiantes crear y compartir visualmente sus conocimientos e ideas de manera creativa (Farfán-Carrión y Mestre-Gómez, 2023). Por otro lado, Padlet, una aplicación de mural digital ofrece un espacio interactivo donde los estudiantes pueden colaborar en tiempo real, compartiendo recursos, discutiendo ideas y construyendo conocimiento de manera colectiva (Hernández-Sellés, 2021).

La utilización de estas herramientas tecnológicas promueve enfoques pedagógicos innovadores. Por ejemplo, los proyectos basados en Canva pueden integrar elementos de gamificación, mientras que Padlet puede ser usado para organizar debates en línea o proyectos de investigación colaborativa, enriqueciendo así el currículo tradicional de Estudios Sociales.

La integración de estas tecnologías en la enseñanza de Estudios Sociales promueve una mayor participación e interacción entre los estudiantes, facilitando un aprendizaje más significativo y aplicable al mundo real. Además, al fomentar el trabajo en equipo y el intercambio de perspectivas, estas herramientas ayudan a desarrollar una comprensión más profunda de los conceptos sociales y culturales, una habilidad esencial en una sociedad globalizada.

La educación moderna enfrenta el reto de adaptarse a diversos contextos de aprendizaje, incluyendo la educación a distancia. Canva y Padlet son accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo que permite a los estudiantes colaborar y aprender juntos, sin importar su ubicación física. En un mundo cada vez más digitalizado, la capacidad de utilizar herramientas tecnológicas de manera efectiva es una habilidad esencial. La integración de Canva y Padlet no solo mejora el aprendizaje en Estudios Sociales, sino que también prepara a los estudiantes para el futuro, dotándolos de habilidades digitales cruciales.

La integración parcial de estas herramientas en el currículo de Estudios Sociales representa un paso hacia una educación más adaptativa y centrada en el estudiante. Aunque la incorporación de tecnología en la educación plantea desafíos, como la necesidad de formación docente y el acceso equitativo a recursos tecnológicos, los beneficios potenciales justifican su exploración y adopción cuidadosa. La clave del éxito reside en la implementación reflexiva, asegurando que la tecnología complemente y enriquezca los métodos pedagógicos existentes sin sustituir la interacción humana esencial en el aprendizaje.

La integración de Canva y Padlet en la enseñanza de la asignatura estudios sociales representa una estrategia pedagógica valiosa para enriquecer el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de básica superior. A través de la adopción de estas herramientas tecnológicas, los educadores pueden fomentar un entorno de aprendizaje más interactivo y participativo, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades esenciales para su futuro académico y profesional.

Material y métodos

Para integrar las herramientas tecnológicas Canva y Padlet en el aprendizaje colaborativo de la asignatura de Estudios Sociales para estudiantes de Básica Superior se adoptan metodologías similares a las aplicadas por Briede et al. (2015), en un estudio de enseñanza-aprendizaje colaborativo, utilizando la pizarra digital interactiva, con esta línea de enseñanza, se estableció una metodología estructurada en torno a los objetivos de aprendizaje y unidades temáticas detalladas, introduciendo dos unidades de la planificación del 10mo año de Educación Básica Superior, tomando como muestra una población de 102 estudiantes marcando un nivel de confianza del estudio en 95% y un margen de error del 5% lo que da un total de 81 sujetos experimentales en estudio. Este permitió a los estudiantes explorar diversos temas de Estudios Sociales de manera interactiva y creativa, fomentando el análisis crítico y la colaboración.

Por otro lado, el uso de Canva y Padlet en nuestras unidades de Estudios Sociales también coincide con hallazgos de Velozo et al. (2023) sobre el uso de Minecraft: Education Edition, que enfatiza la eficacia de integrar juegos y plataformas interactivas para mejorar la comprensión y la retención del conocimiento. Este paralelismo sugiere que, independientemente de la plataforma específica utilizada, la clave del éxito reside en cómo estas herramientas son incorporadas en el currículo para complementar y reforzar los objetivos de aprendizaje existentes. En nuestra metodología, la combinación de análisis estadístico y la retroalimentación directa de los estudiantes proporcionó una evaluación detallada de la efectividad de las herramientas, permitiendo ajustes continuos para maximizar su impacto educativo.

Preparación e Integración de Herramientas

- Canva: Fue utilizado para la creación de infografías, carteles y presentaciones sobre temas históricos, geográficos y culturales. El personal docente preparo plantillas de proyectos específicos alineados con los objetivos de aprendizaje de las unidades que fueron usadas en esta investigación.
- Padlet: Se usó como un tablón de anuncios digital para compartir ideas, recursos y trabajos de los estudiantes. Lo que facilito la discusión grupal, el feedback entre pares y la construcción colaborativa del conocimiento.

Desarrollo de Unidades Temáticas

- Tomando como base dos (2) unidades didácticas de la planificación anual, se estructuraron proyectos específicos que aprovechan las capacidades de Canva y Padlet.
- Unidad sobre Migración; Utilizando Canva, los estudiantes crearán infografías que muestren las causas y consecuencias de la migración en América Latina. En Padlet, se organizará un foro de discusión para compartir las infografías y debatir sobre las diferentes perspectivas de la migración.
- Unidad sobre la Segunda Guerra Mundial; Los estudiantes investigarán el impacto de la guerra en diferentes regiones y prepararán presentaciones en Canva. Usarán Padlet para publicar sus presentaciones y comentar sobre las de sus compañeros, fomentando una discusión enriquecedora sobre las lecciones aprendidas.

Figura 1.

Presentación del Classroom



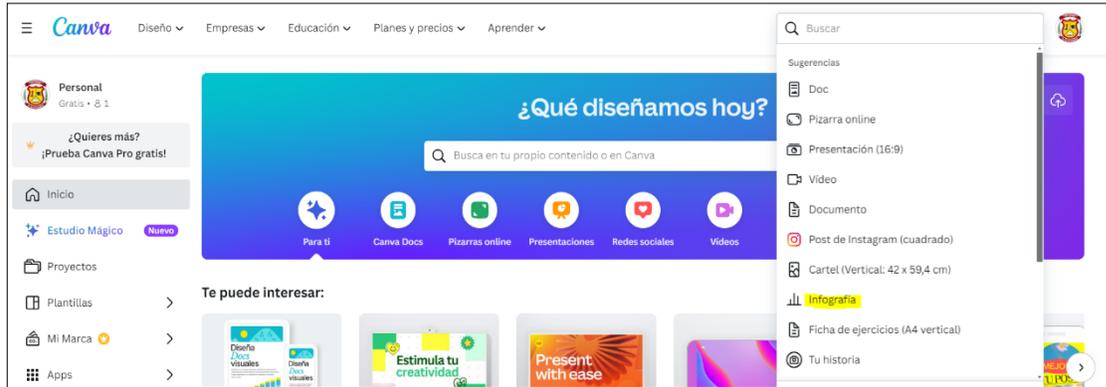
Fuente: Ventana Google aula de clase <https://classroom.google.com/>.

Con la finalidad de alinear los esquemas de Canva directamente con las unidades temáticas puestas en estudio, se diseñaron ideas de diversas plantillas que se centren específicamente en los temas clave de Estudios Sociales para los estudiantes de Básica Superior, como son la migración, las corrientes migratorias actuales, y el proyecto integrador "Conociendo Mi Parroquia", tomando en cuenta la relevancia de integrar TIC en estos contextos educativos

se integra esta plantillas a aulas virtuales (*Classroom*) para facilitar la interacción con la comunidad educativa y crear diarios reflexivos de críticas constructivas entre los estudiantes y docentes guías, Figura 1.

Figura 2.

Tarea infografía Canva



Fuente: Ventana Canva <https://www.canva.com/education/students/>.

A los estudiantes objetos del estudio se los guio para la apertura de usuarios libre de costos una vez en la aplicación se les dio pautas claves para el manejo de la aplicación, elaboración de infografías permitiéndoles que ellos vayan descubriendo el alcancé de las herramientas digitales para la elaboración de las diversas plantillas.

Proyectos para interacción de las herramientas digitales

- ❖ Lineamientos que se deben integrar al trabajo practico

Título: “Las Caras de la Migración: Pasado y Presente”

Secciones:

- Introducción a la migración: Definición y tipos.
- Historia de la migración en América Latina.
- Causas y consecuencias de la migración.
- Estudios de caso: Historias personales de migrantes.
- Reflexión: ¿Cómo afecta la migración a nuestras comunidades?

Elementos Visuales: Mapas de rutas migratorias, gráficos de causas y consecuencias, fotos testimoniales.

- ❖ Lineamientos que se deben integrar al trabajo practico

Título: “Corrientes Migratorias en el Mundo Actual”

Secciones:

- Exploración de las principales corrientes migratorias globales.
- Análisis de las causas detrás de estas corrientes.
- Impacto en los países de origen y destino.
- Caso especial: La migración en Ecuador.
- Discusión: Desafíos y oportunidades de las corrientes migratorias.

Elementos Visuales: Diagramas de flujo migratorio, estadísticas relevantes, imágenes representativas de diversas comunidades migrantes.

- ❖ Lineamientos que se deben integrar al trabajo practico

Título: “Descubriendo Nuestra Parroquia: Historia, Cultura y Tradiciones”

Secciones:

- Breve historia de la parroquia Los Encuentros.
- Manifestaciones culturales y tradiciones locales.
- Entrevistas con miembros de la comunidad: Pasado y presente.
- Galería de fotos: Lugares y eventos significativos.
- Proyecto final: Creación de un folleto o presentación multimedia sobre nuestra parroquia.

Elementos Visuales: Cronologías históricas, galerías de arte y cultura, mapas interactivos de la parroquia.

Figura 3.

Trabajo académico referencia “Las Caras de la Migración: Pasado y Presente”



Nota. Trabajo elaborado por estudiante de la unidad académica

Análisis de herramientas aplicadas

La efectividad de la integración de Canva y Padlet en la educación no solo depende de su capacidad para facilitar la transmisión de conocimientos, sino también en cómo estos recursos digitales pueden mejorar el compromiso, la motivación y la comprensión de los estudiantes Bernal y Martínez (2022). Diversos estudios, como los realizados por Pérez y Crespo (2022), Segura et al. (2022), y Espinoza y Cucho (2022), han destacado la importancia de las TIC en la educación, señalando su potencial para transformar el aprendizaje colaborativo y fomentar un entorno educativo más interactivo y accesible.

En el estudio de Velozo et al. (2023), se empleó una metodología mixta para evaluar la aceptación de Minecraft: Education Edition en la enseñanza del diseño gráfico, usando encuestas y un grupo focal con checklist para analizar la interacción con el software y el aprendizaje. Esto encuentra eco en investigaciones como la de Alves et al. (2013), que

utilizan la analítica de Moodle para correlacionar el diseño de cursos y el desempeño estudiantil, así como en estudios sobre la gamificación de Moodle para la enseñanza de UML que también recurren a encuestas para valorar el compromiso de los estudiantes (Jurgelaitis et al., 2018). Ambos enfoques destacan la importancia de combinar métodos cuantitativos y cualitativos para comprender y mejorar la integración de tecnologías educativas.

Con la finalidad de establecer el impacto real de estas alternativas tecnológicas se suministra un cuestionario a la comunidad educativa que fue participe de esta investigación basado en la escala de Likert.

Resultados y Discusión

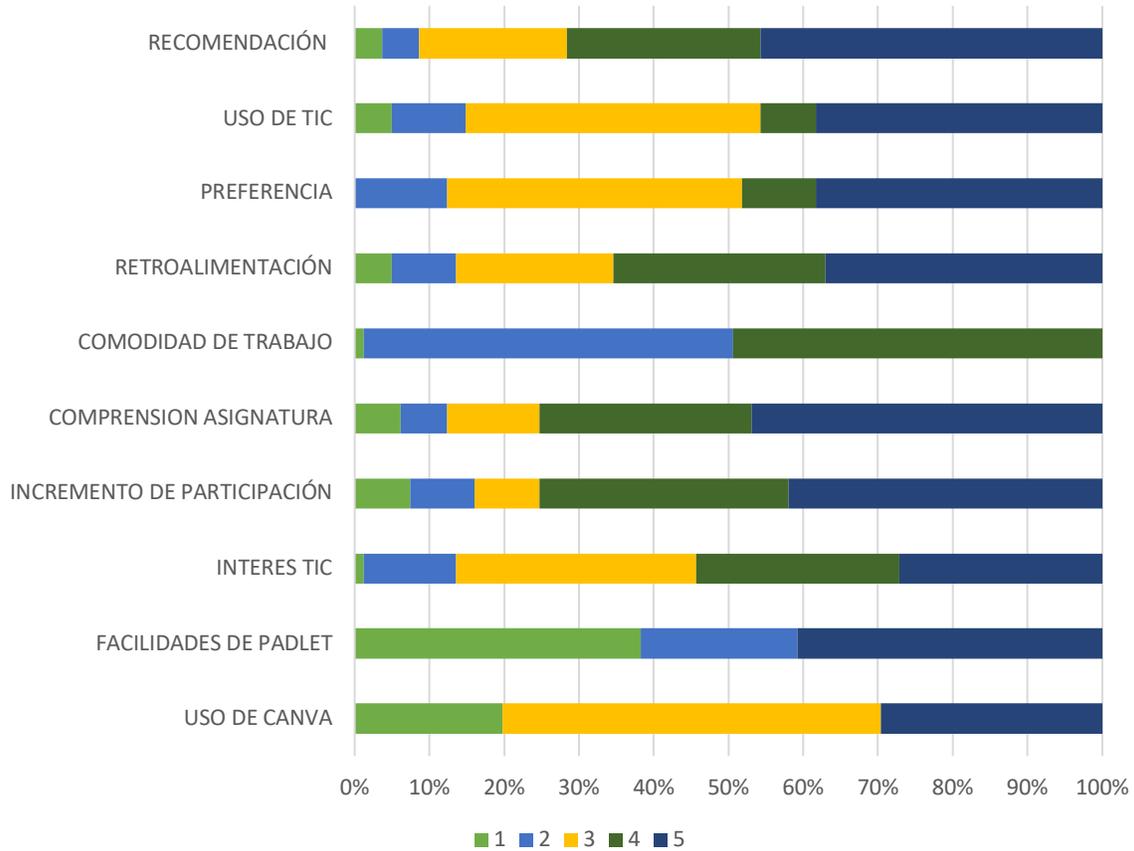
Para cada pregunta (1 a 10), se considerará la distribución de respuestas entre 1 (Totalmente en desacuerdo) y 5 (Totalmente de acuerdo), interpretando la tendencia general en cada caso y sacando conclusiones basadas en el agrupamiento de las respuestas más altas (4 y 5) como indicativo de acuerdo o satisfacción con la afirmación presentada.

Para las preguntas 1 y 2 con porcentajes de 28% y 39.5%, respectivamente, indican un nivel más moderado de respuesta positiva o acuerdo con lo que estas preguntas estaban evaluando. Esto puede interpretarse como que los estudiantes están relativamente menos convencidos o satisfechos con los aspectos específicos del aprendizaje colaborativo medidos por estas preguntas, si la pregunta 1 está relacionada con la eficacia de Canva para mejorar la presentación visual de la información, un 28% de respuesta favorable sugiere que hay espacio para mejorar la percepción de su eficacia o que quizás los estudiantes no están utilizando la herramienta a su máximo potencial.

Para las preguntas 5 y 10 con porcentajes del 74.07% y 70%, se observa una respuesta positiva sustancialmente mayor. Estas altas tasas de acuerdo indican que los estudiantes perciben estos aspectos del uso de Canva y Padlet como beneficiosos o satisfactorios. Estas preguntas estaban relacionadas con aspectos como la facilidad de colaboración o la utilidad general de las herramientas en su aprendizaje, entonces estos resultados serían muy alentadores. Muestran que los estudiantes reconocen y valoran la contribución de las herramientas a su experiencia educativa en estos aspectos.

Figura 4

Diagrama de tendencia para encuesta aplicada

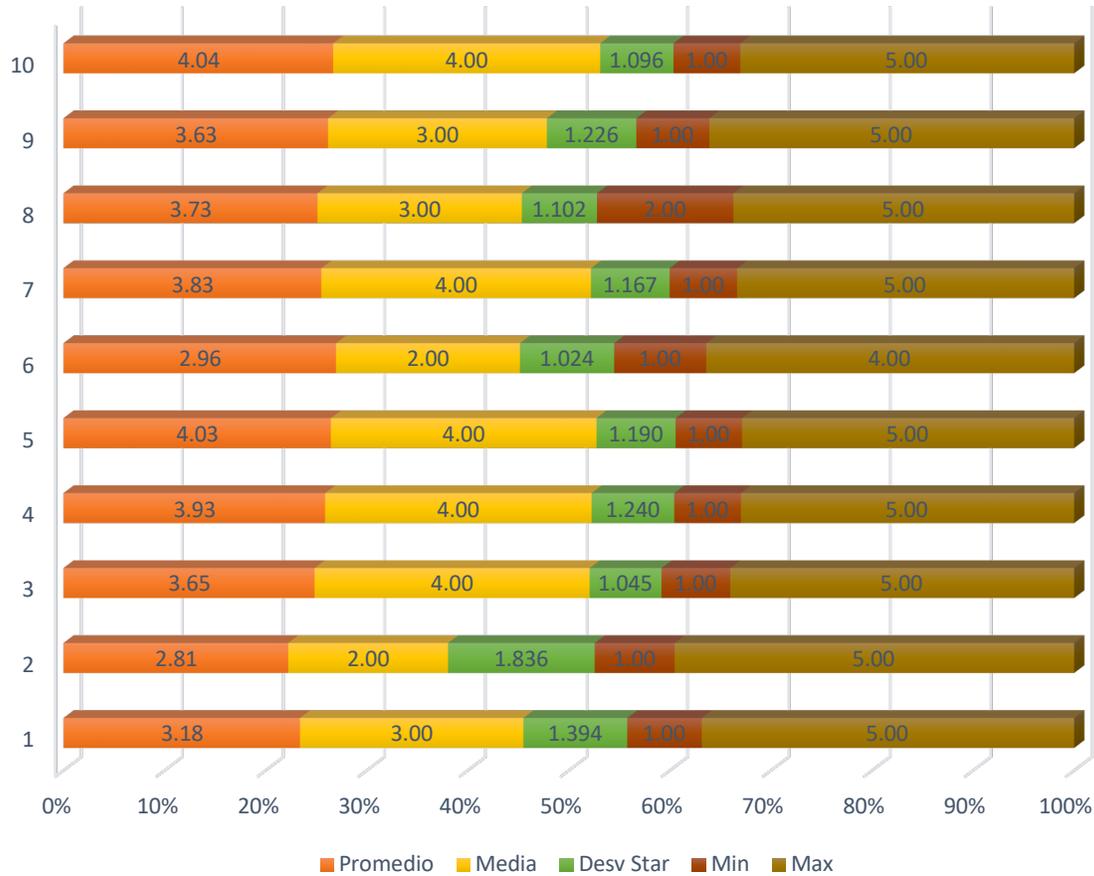


Nota. Muestra los resultados de una encuesta que evalúa diversos aspectos relacionados con el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el contexto educativo.

Fuente: Los autores herramienta Excel

Figura 5

Data estadística



Nota. Esta gráfica proporciona una visión detallada de cómo varían las mediciones o valoraciones a través de diferentes categorías, destacando tanto la uniformidad en ciertos aspectos (máximos y mínimos) como la diversidad en otros (dispersión de datos). **Fuente:** Los autores herramienta Excel

La interpretación de los porcentajes proporcionados sugiere distintos grados de acuerdo o respuesta favorable en relación con las preguntas específicas de la encuesta. Un alfa de Cronbach alto, como el presentado en la Tabla 1, indica que las preguntas están midiendo de manera consistente un constructo subyacente. Esto significa que, si las preguntas están diseñadas para evaluar las actitudes de los estudiantes hacia el uso de Canva y Padlet en su aprendizaje, los ítems están bien alineados para medir esa actitud de manera fiable.

Tabla 1

Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0.896	0.920	3

Nota. El valor de alfa de Cronbach de 0.896 sugiere una alta consistencia interna entre los ítems de la encuesta, indicando que están midiendo de manera confiable el mismo concepto subyacente. Además, el valor del alfa de Cronbach estandarizado es aún más alto (0.920), lo que refuerza la idea de que la encuesta es fiable. Por último, el número de elementos, que es 3, refiere a las preguntas que contribuyen a calificar el uso de las herramientas CANVA Y PADLET. **Fuente:** Los autores, SOFTWARE SPSS IBM Versión 24

Canva y Padlet transforman la presentación de información compleja, haciéndola más accesible y atractiva para los estudiantes. La capacidad de estas herramientas para permitir a los estudiantes crear y compartir contenido de manera visual y dinámica es crucial para la comprensión de temas complejos de la asignatura de Estudios Sociales. Según Menacho-Vargas et al. (2022), Araya-Muñoz y Majano-Benavides (2022) Canva facilita la creación de materiales infográficos online, lo que promueve una colaboración efectiva entre los estudiantes en entornos virtuales, correlacionándose positivamente con un aprendizaje colaborativo mejorado esto se ve evidenciado por los porcentajes de positivismo en la encuesta realizada.

Conclusiones

La integración de Canva y Padlet en la enseñanza de Estudios Sociales ha demostrado ser beneficiosa, mejorando la interactividad, el aprendizaje colaborativo y la motivación estudiantil. Sin embargo, para optimizar su uso, es crucial abordar desafíos como la accesibilidad y la capacitación docente. Se recomienda fortalecer la infraestructura tecnológica, proporcionar formación continua a los educadores en el uso pedagógico de estas herramientas, desarrollar materiales de apoyo y establecer sistemas de evaluación para monitorear su efectividad. Promover la equidad en el acceso a la tecnología y fomentar la colaboración entre instituciones también son pasos esenciales. Además, adaptar las estrategias de evaluación para reflejar las competencias digitales y apoyar la investigación continua puede ayudar a mantener el diseño curricular actualizado con los avances tecnológicos, asegurando que Canva y Padlet no solo enriquezcan la educación de Estudios Sociales, sino que también preparen a los estudiantes para futuros desafíos en un mundo cada vez más digitalizado.

Referencias Bibliográficas

- Alves, G. R., Viegas, C., Marques, M. A., Costa-Lobo, C., Silva, A. A., Formanski, F., & Silva, J. B. D. (2013). Impact of different moodle course designs on students? Performance. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 3, 18-22.
- Araya-Muñoz, I. & Majano-Benavides, J. (2022). Didáctica universitaria en entornos virtuales. experiencia en ciencias sociales. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 1-19.
- Basogain Olabe, X., & Olmedo Parco, M. E. (2020). Integración de pensamiento computacional en educación básica: dos experiencias pedagógicas de aprendizaje colaborativo online. *Revista de Educación a Distancia*, 20(63).
<https://doi.org/10.6018/red.409481>
- Bernal, S. & Martínez, J. (2022). Estrategias colaborativas para el diseño de ambientes blended learning en lectura. *Enunciación*, 27(2), 266-288.
<https://doi.org/10.14483/22486798.19998>
- Briede, J., Leal, I., Mora, M., & Pleguezuelos, C. (2015). Propuesta de modelo para el proceso de enseñanza-aprendizaje colaborativo de la observación en diseño, utilizando la pizarra digital interactiva (pdi). *Formación Universitaria*, 8(3), 15-26.
<https://doi.org/10.4067/s0718-50062015000300003>
- Espinoza, M., & Cucho, G. (2022). Gamificación en el aprendizaje de la matemática en la Educación Básica Regular. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1698-1713. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.447>.
- Farfán-Carrión, W. & Mestre-Gómez, U. (2023). Estrategia metodológica para el uso de recursos digitales en el aprendizaje significativo de las matemáticas en el quinto grado de educación general básica. *Mqrinvestigar*, 7(2), 515-532.
<https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.2.2023.515-532>
- Hernández-Sellés, N. (2021). Herramientas que facilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: nuevas oportunidades para el desarrollo de las ecologías digitales de aprendizaje. *Educatio siglo XXI*, 39(2), 81-100.
<https://doi.org/10.6018/educatio.465741>
- Jurgelaitis, M., Drungilas, V., & Čeponienė, L. (2018). Gamified moodle course for teaching UML. *Baltic journal of modern computing*, 6(2), 119-127.

- Menacho-Vargas, I., Rojas, M. L. R., García, U. C., Aybar, H. N. C., & Washington, D. S. (2022). Canva and collaborative learning in virtual environments with students from the private universities of Lima-Perú. *NeuroQuantology*, 20(5), 626.
- Mota de Cabrera, C., & Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultura del pensamiento y del lenguaje: visión Vygotskyana. *educere*, 11(38), 411-418.
- Pérez, X. O. P., & Crespo, E. J. R. (2022). TICs en la educación en contextos de disrupción tecnológica. *RECIAMUC*, 6(1), 139-148.
[https://doi.org/10.26820/reciamuc/6.\(1\).enero.2022.139-148](https://doi.org/10.26820/reciamuc/6.(1).enero.2022.139-148)
- Segura, V. T. V., del Pozo, G. F. M., & de los Ángeles Bonilla, M. (2022). El uso de herramientas colaborativas en la educación virtual dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de bachillerato. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 6(3), 33-46.
<https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v6i3.960>
- Velozo, J., Campaña, M., & Ortiz, P. A. (2023). Minecraft: Education Edition y su uso para la enseñanza en la unidad básica de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi. *Revista UTCiencia: i-ISSN: 1390-6909. e-ISSN: 2602-8263*, 10(2), 35-48.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.