

Integración pedagógica de animaciones para punto de venta con Wix en el área de comercialización y ventas en bachillerato técnico

Pedagogical integration of point-of-sale animations with Wix in the area of marketing and sales in technical high school

Miguel Ángel, Sánchez Reinoso¹  ; Cristina Alexandra, Velásquez Flores^{2,3}  

(1) Ministerio de Educación del Ecuador, Quito, Ecuador.

(2) Universidad Católica Andrés Bello, Escuela de Doctorado, Caracas, Venezuela.

(3) Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.

Resumen

La integración de tecnologías digitales en el aula ha transformado la enseñanza, ofreciendo nuevas formas de aprendizaje y creación. En este contexto, se propone la integración pedagógica de Wix, una plataforma de creación de sitios web, en la enseñanza de animación en punto de venta para estudiantes de bachillerato técnico, con el fin de mejorar la comprensión y las habilidades en esta área. El objetivo de este estudio es Categorizar los componentes esenciales requeridos en el diseño de un entorno digital efectivo en la enseñanza de animación en el punto de venta para el tercer año de bachillerato. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con una muestra de 30 estudiantes de tercer bachillerato. Se implementaron actividades pedagógicas en las que los estudiantes crearon páginas web utilizando Wix, diseñando animaciones aplicadas a puntos de venta. Los datos se recolectaron a través de encuestas y entrevistas para evaluar la efectividad de esta herramienta en el aprendizaje. Los resultados mostraron que el 80% de los estudiantes consideraron que Wix facilitó su comprensión de las técnicas de animación y diseño, mientras que un 70% destacó la creatividad e interactividad como los aspectos más beneficiosos. Sin embargo, algunos estudiantes tuvieron dificultades iniciales con la plataforma. A partir de estos hallazgos, se propone seguir implementando Wix en el currículo, ofreciendo más formación previa sobre herramientas digitales y proporcionando un espacio de acompañamiento durante el proceso creativo. Esto permitirá optimizar los resultados y garantizar el éxito de la integración pedagógica.

Palabras clave: integración tecnológica, plataforma educativa, habilidades estudiantiles, preparación laboral y calidad educativa.

Abstract

The integration of digital technologies in the classroom has transformed teaching, offering new ways of learning and creating. In this context, the pedagogical integration of Wix, a website creation platform, is proposed in teaching point-of-sale animation for third-year high school students, aiming to enhance understanding and skills in this area. The objective of this study is to categorize the essential components required in designing an effective digital environment for teaching point-of-sale animation in third-year high school. The methodology used was a quantitative approach with a sample of 30 third-year high school students. Pedagogical activities were implemented in which students created web pages using Wix, designing animations applied to point-of-sale displays. Data was collected through surveys and interviews to assess the effectiveness of this tool in learning. The results showed that 80% of the students felt Wix facilitated their understanding of animation and design techniques, while 70% highlighted creativity and interactivity as the most beneficial aspects. However, some students faced initial difficulties with the platform. Based on these findings, it is proposed to continue implementing Wix in the curriculum, providing more prior training on digital tools and offering a space for support during the creative process. This will optimize results and ensure the success of pedagogical integration.

Keywords: technological integration, educational platform, student skills, workforce preparation, and educational quality.

Recibido/Received	28-12--2024	Aprobado/Approved	25-03-2025	Publicado/Published	29-03-2025
-------------------	-------------	-------------------	------------	---------------------	------------

Introducción

La imperativa necesidad de individualizar el aprendizaje en la educación contemporánea se manifiesta con claridad en la asignatura de Animación en el Punto de Venta, especialmente en el contexto del bachillerato técnico, donde la preparación para el mundo laboral es primordial. La integración de plataformas educativas como Wix emerge como una solución innovadora, permitiendo una personalización del aprendizaje que atiende las particularidades de cada estudiante. Al facultar a los alumnos a progresar a su propio ritmo y focalizar sus esfuerzos en áreas de dificultad específicas, se promueve un aprendizaje más profundo y significativo (Rodríguez et al., 2023; Ibarbo et al., 2024; Vargas, s.f.). Este enfoque, respaldado por herramientas analíticas que rastrean el progreso individual, ofrece a los educadores la capacidad de perfeccionar sus estrategias pedagógicas y fundamentar sus decisiones curriculares en datos concretos.

La transformación digital del panorama educativo exige la incorporación de herramientas tecnológicas que enriquezcan la experiencia de aprendizaje. Wix, con su intuitiva interfaz y su capacidad para generar contenido visualmente atractivo, se presenta como una plataforma excepcionalmente adecuada para la enseñanza de la animación en el punto de venta (Carreño & López, 2024; Coicaud, 2020). La flexibilidad de Wix permite la adaptación de los contenidos a las necesidades individuales de los estudiantes y a los objetivos del currículo, fomentando un aprendizaje que no solo es relevante para las demandas del siglo XXI, sino que también estimula la creatividad y el pensamiento crítico.

La adopción de Wix en la asignatura de Punto de Venta conlleva una serie de beneficios tangibles. En primer lugar, proporciona a los estudiantes la oportunidad de adquirir habilidades prácticas en la creación y gestión de sitios web, competencias altamente valoradas en el mercado laboral actual (Simanca, 2018). Además, la plataforma sirve como un catalizador para el desarrollo del pensamiento creativo y la aplicación práctica de los conceptos teóricos, facilitando la colaboración entre estudiantes y permitiendo una evaluación del desempeño que se alinea con las exigencias del mundo real (Rodríguez Mujica, 2021; Quintero et al., 2022; Fernández Veliz & Ochoa Delgado, 2024).

La justificación del uso de Wix se sustenta en su facilidad de uso, la amplia gama de plantillas y herramientas de personalización, la optimización para dispositivos móviles y las herramientas de SEO integradas. Asimismo, el extenso mercado de aplicaciones y complementos, junto con el soporte técnico ofrecido, garantizan una experiencia de usuario satisfactoria.

La problemática científica que se aborda en esta investigación se centra en la necesidad de adaptar y personalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Animación en el Punto de Venta, teniendo en cuenta la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. La integración de Wix plantea el reto de optimizar el uso de las tecnologías para atender las diferencias individuales, evaluar el desempeño de manera auténtica y fortalecer las competencias técnicas y creativas de los estudiantes.

En este contexto, el objetivo principal de esta investigación es categorizar los componentes esenciales necesarios para diseñar un entorno digital eficaz para la enseñanza en el área de comercialización y ventas en el bachillerato técnico. Este objetivo se desglosa en la identificación de los elementos pedagógicos y tecnológicos que facilitan la personalización del aprendizaje, la evaluación auténtica del desempeño y el desarrollo de habilidades relevantes para el mundo laboral. Además, se busca analizar cómo la integración de Wix puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como su capacidad para aplicar los conceptos teóricos en proyectos prácticos.

La investigación también explorará cómo la colaboración entre estudiantes y la retroalimentación de los educadores pueden ser facilitadas por Wix, y cómo estas interacciones pueden enriquecer el proceso de aprendizaje. Se prestará especial atención a la identificación de las mejores

prácticas para la evaluación del desempeño de los estudiantes en un entorno digital, y cómo estas prácticas pueden ser alineadas con las competencias requeridas en el mundo laboral.

En última instancia, esta investigación busca proporcionar una guía práctica para la integración de Wix en la enseñanza de la animación en el punto de venta, con el fin de mejorar la calidad del aprendizaje y preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral.

Materiales y métodos

Población y muestra

La población objetivo se definió como todos los docentes y estudiantes de tercer año de bachillerato técnico, que participan activamente en dicha asignatura en el Colegio "Consejo Provincial de Pichincha". Para obtener una representación adecuada de esta población, se seleccionó una muestra de 122 participantes. Esta selección se llevó a cabo mediante un muestreo no probabilístico, específicamente un muestreo intencional o de juicio.

Recolección de datos

La recopilación de datos se realizó a través de dos estrategias principales: cuestionarios y entrevistas. Se diseñó y aplicó un cuestionario que incluyó preguntas enfocadas en explorar su experiencia directa con la plataforma Wix, su percepción sobre el aprendizaje en la asignatura y otros aspectos relevantes del proceso educativo. Y las entrevistas semiestructuradas con los docentes que imparten la asignatura y que han implementado la plataforma Wix en sus clases.

Análisis de datos

El análisis de los datos recopilados se realizó utilizando una combinación de técnicas cuantitativas y cualitativas. Para los datos obtenidos de los cuestionarios, se emplearon estadísticas descriptivas. En cuanto a los datos cualitativos, provenientes de las respuestas a preguntas abiertas en las entrevistas semiestructurada, se realizó un análisis de contenido.

Resultados

La percepción fue mayoritariamente positiva sobre el impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el aprendizaje. Una amplia mayoría de los participantes, representada por el 77,00% (94 encuestados), considera que las TIC facilitan el aprendizaje de las materias. Sin embargo, un 22,20% (27 encuestados) adoptó una postura neutral, lo que sugiere que, para este grupo, el impacto de las TIC en el aprendizaje no es tan evidente o puede depender de factores contextuales o individuales (Figura 1).

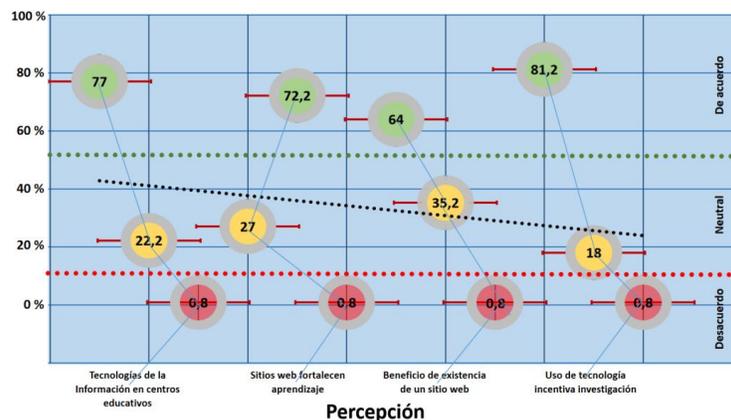


Figura 1. Percepción de la integración pedagógica de animaciones para punto de venta con Wix en el área de comercialización y ventas

En contraste con la percepción general sobre las TIC, la evaluación de la implementación de sitios web como herramienta de aprendizaje muestra resultados más variados. 72,20% (88 personas) está de acuerdo en que los sitios web fortalecen el aprendizaje adquirido, mientras que un 27,00% se posicionó de manera neutral, lo que indica que no perciben un impacto significativo o que su efectividad depende del contexto en el que se implementan.

A pesar de la percepción variada sobre los sitios web en general, existe un interés considerable en sitios web personalizados que se adapten a las necesidades educativas de los estudiantes. Una mayoría significativa, representada por el 64,00% (78 personas), considera beneficioso un sitio web diseñado según sus requerimientos. Así como, el 81,20% (99 personas), está de acuerdo en que la tecnología fomenta la investigación. Discusión

Evidencia de la implementación de la propuesta

La implementación pedagógica de Wix en la asignatura de Animación en el Punto de Venta para tercer año de bachillerato en el Colegio "Consejo Provincial de Pichincha" se evidencia a través de una serie de indicadores y elementos concretos que muestran la integración exitosa de esta plataforma en el proceso educativo. En primer lugar, se puede observar la creación y el desarrollo de un entorno virtual de aprendizaje utilizando Wix, que sirve como herramienta central para la enseñanza y el aprendizaje de los conceptos y habilidades relacionados con la animación en el punto de venta. Este entorno virtual se presenta como un sitio web interactivo que contiene recursos educativos, actividades prácticas, ejemplos de casos reales, y cualquier otro contenido relevante para la materia. Los estudiantes pueden acceder a este sitio web tanto desde la escuela como desde sus hogares, lo que facilita el acceso a los materiales de estudio en cualquier momento y lugar.

Además del sitio web en sí, la implementación pedagógica de Wix se evidencia a través de la integración de diversas herramientas y funcionalidades de la plataforma en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, se pueden utilizar características como la integración de multimedia, la creación de formularios de retroalimentación, la incorporación de foros de discusión para el intercambio de ideas, y la creación de evaluaciones en línea para medir el progreso de los estudiantes. Otro aspecto importante que evidencia la implementación pedagógica de Wix es la retroalimentación y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Esto se refleja en la interacción con el sitio web, la realización de actividades prácticas, la participación en discusiones en línea y la presentación de proyectos individuales o grupales utilizando la plataforma.

La página de inicio de la plataforma educativa para la asignatura animación en el punto de ventas, implica la optimización y simplificación de la interfaz para que los estudiantes puedan identificar de manera intuitiva y acceder fácilmente a las funciones.

En la mencionada página, se ofrece a los estudiantes la oportunidad de sumergirse en el primer tema de estudio a través de una estrategia pedagógica inicial (Figura 2). En este contexto, el docente de la asignatura adopta un enfoque proactivo al utilizar un video educativo como medio de introducción al fascinante mundo del merchandising, que persigue no solo proporcionar información sobre el tema, sino también estimular la motivación del estudiante y fomentar una participación activa y positiva en el proceso de aprendizaje.

El recurso educativo está diseñado para proporcionar a los estudiantes una comprensión detallada sobre el merchandising, abordando tanto su definición como su utilidad práctica, se refiere a una estrategia integral utilizada en el ámbito del marketing y ventas para maximizar la visibilidad y la rentabilidad de un producto o servicio. Profundizando en la esencia del merchandising, se revela como una disciplina multifacética que abarca diversas técnicas y prácticas con el objetivo de influir en el comportamiento del consumidor y optimizar la presentación de productos en un entorno de venta.



El empleo de un video educativo como herramienta introductoria tiene implicaciones significativas y brinda una experiencia multimedia que aprovecha el poder visual y auditivo para transmitir conceptos de manera más impactante y memorable. Este recurso audiovisual no solo presenta información de manera clara y concisa, sino que también puede incluir elementos visuales atractivos, gráficos explicativos y ejemplos prácticos que enriquezcan la comprensión del estudiante sobre el merchandising.

Figura 2. Página del programa educativos en la plataforma para la asignatura animación en el punto de ventas

Al explorar el significado y propósito del merchandising, los estudiantes pueden esperar comprender cómo esta técnica se convierte en una herramienta esencial para las empresas que buscan destacar en un mercado competitivo (Figura 3). La página puede abordar ejemplos específicos de estrategias de merchandising, como la colocación estratégica de productos en áreas de alto tráfico, la creación de exhibiciones temáticas atractivas y la utilización de promociones visuales para resaltar productos destacados. Además, la página podría detallar cómo el merchandising va más allá de la presentación física de productos e incluye aspectos online, como la optimización de páginas web de comercio electrónico, el diseño de interfaces atractivas y la implementación de estrategias de marketing digital que refuercen la marca y aumenten las conversiones



Figura 3. Técnica de Mechandising

El merchandising se manifiesta en distintas formas, adaptándose a las necesidades específicas de diferentes industrias y contextos comerciales. En términos generales, se pueden identificar varios tipos, cada uno con sus características particulares (Figura 4). Por lo tanto, los beneficios asociados a estos tipos de merchandising son diversos. Por un lado, contribuyen a aumentar la visibilidad de la marca, destacando productos de manera efectiva y generando un impacto duradero en la mente del consumidor. Además, puede estimular la compra impulsiva, mejorar la fidelización del cliente y generar una percepción positiva de la marca.

La evaluación, se establece un componente crucial en el proceso educativo, donde el docente tiene la oportunidad de valorar el desempeño del estudiante a través de actividades específicas relacionadas con el tema en estudio. Este enfoque se alinea con una evaluación formativa que busca

comprender y mejorar el aprendizaje del estudiante a lo largo del curso, mediante una estructura de medición precisa del nivel de comprensión y aplicación de los conceptos enseñados. La clave reside en la conexión directa entre la actividad propuesta y la explicación y descripción detallada de la tarea por parte del estudiante.

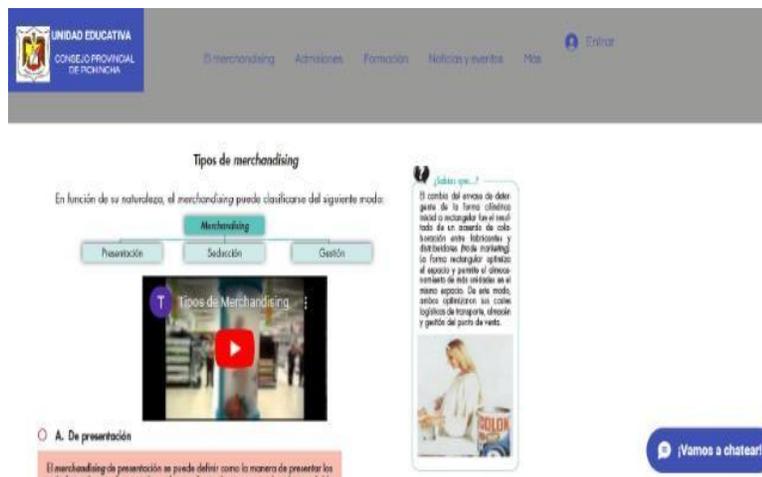


Figura 4. Tipos de Merchandising

Discusión

La integración pedagógica de Wix en la asignatura de Animación en el Punto de Venta para tercer año de bachillerato en el Colegio "Consejo Provincial de Pichincha" ha demostrado ser una estrategia efectiva y versátil para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. La creación de un entorno virtual de aprendizaje a través de Wix no solo facilitó el acceso a los materiales de estudio, sino que también promovió la interacción y participación activa de los estudiantes (Amaguaya Colcha, 2023; Aillón Solís, 2024).

La plataforma Wix, con su interfaz intuitiva y herramientas multimedia, permitió la creación de un espacio educativo dinámico y atractivo. La Figura 1 muestra cómo la página de inicio se diseñó para optimizar la navegación y el acceso a los recursos, lo que concuerda con la idea de Coicaud (2020) sobre las potencialidades didácticas de las plataformas tecnológicas para una enseñanza disruptiva. Coicaud (2020) enfatiza que las plataformas como Wix permiten a los educadores crear experiencias de aprendizaje inmersivas y personalizadas, lo que se alinea con la necesidad de adaptar la educación a las demandas de la era digital. La integración de elementos como el programa de clases y los videos educativos (Figuras 2 y 3) facilitó la comprensión de conceptos complejos como el merchandising (Aguilar, Casañas & Ordoñez, 2023), tal como se describe en las Figuras 4 y 5.

La evaluación, un componente crucial del proceso educativo, se abordó de manera efectiva a través de la plataforma Wix (Figura 6). La posibilidad de cargar archivos y la retroalimentación directa del docente permitieron una evaluación formativa y precisa del desempeño de los estudiantes, alineándose con las recomendaciones de Rodríguez et al. (2023) sobre el uso de la inteligencia artificial en la evaluación del aprendizaje. Rodríguez et al. (2023) argumentan que la IA puede proporcionar retroalimentación personalizada y en tiempo real, lo que mejora la eficacia de la evaluación y el aprendizaje.

La elección de Wix como herramienta pedagógica se fundamenta en su accesibilidad y facilidad de uso, lo que permitió a los estudiantes crear y personalizar sus propios proyectos, desarrollando habilidades prácticas y transferibles, tal como señalan Vargas (s.f.) y Ardila et al. (2023). Vargas (s.f.) destaca que la tecnología puede hacer que el aprendizaje de las matemáticas sea más significativo y atractivo, lo que se aplica igualmente a la animación en el punto de venta. Además, la plataforma facilitó

la creación de un entorno colaborativo, donde los estudiantes pudieron intercambiar ideas y trabajar en proyectos grupales, fomentando el aprendizaje entre pares (Castro, Córdoba, Marina & Martínez, s.f.).

Sin embargo, es importante reconocer que la implementación exitosa de Wix requiere una capacitación docente adecuada. Como señalan Carreño y López (2024), la familiarización con la plataforma y sus funcionalidades es esencial para integrarla de manera efectiva en el aula. Carreño y López (2024) sugieren que los asistentes virtuales basados en IA pueden ayudar a los educadores a personalizar la enseñanza y proporcionar retroalimentación individualizada. Además, es crucial considerar las necesidades específicas de los estudiantes y adaptar la plataforma para satisfacer sus estilos de aprendizaje, como sugieren Ibarbo, Suarez, Gómez, Alvarado y Riohacha (2024). Ibarbo et al. (2024) encontraron que el uso de libros digitales interactivos mejoró el pensamiento numérico de los estudiantes, lo que sugiere que las herramientas digitales pueden ser efectivas para mejorar diversas habilidades cognitivas.

Adicionalmente, otros estudios refuerzan la idea de que las plataformas digitales ofrecen un gran potencial educativo. Por ejemplo, Sierra y Salgado (2023) demostraron cómo una secuencia didáctica virtual diseñada en Wix mejoró la comprensión lectora. Asimismo, Quintero, Beltrán y Colombia (2022) encontraron que el uso de recursos educativos digitales como JCLIC fomentó el hábito de la lectura y la escritura en niños.

Es fundamental también considerar que la creación de contenido multimedia, como revistas estudiantiles digitales (Fernández Veliz & Ochoa Delgado, 2024) o mini series documentales (Rodríguez Araque & Jácome Criado, 2024), puede enriquecer significativamente la experiencia educativa. Estos recursos no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también les permiten desarrollar habilidades de comunicación y expresión.

La integración pedagógica de Wix en la asignatura de Animación en el Punto de Venta ha demostrado ser una estrategia valiosa para mejorar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para el mundo laboral. La plataforma no solo facilita el acceso a los recursos y la evaluación, sino que también promueve la creatividad, la colaboración y el desarrollo de habilidades prácticas (Rivas, Pino, Deossa & Aldana, 2023; Díaz & Gonzales, 2023). No obstante, es fundamental abordar la capacitación docente y la adaptación de la plataforma a las necesidades individuales de los estudiantes para maximizar su potencial educativo.

Consideraciones finales

La integración de tecnologías en el ámbito educativo se revela como una necesidad ineludible en la sociedad contemporánea. En este contexto, la plataforma WIX se destaca como una herramienta excepcionalmente versátil, capaz de potenciar de manera significativa la enseñanza de la animación en el punto de venta. La elección de WIX como recurso pedagógico encuentra su fundamento en su accesibilidad, facilidad de uso y capacidad para generar sitios web atractivos y de alta calidad. La investigación detallada sobre la integración pedagógica de WIX en la asignatura de animación en el punto de venta, dirigida al tercer año de bachillerato en el Colegio "Consejo Provincial de Pichincha", confirma su idoneidad como un valioso instrumento educativo, capaz de estimular el desarrollo de habilidades vinculadas al marketing, la promoción y las ventas en el sector minorista.

La investigación subraya que WIX no se limita únicamente a impulsar habilidades técnicas, sino que desempeña un papel crucial en la preparación integral de los estudiantes para el mundo laboral. Al proporcionar habilidades pertinentes y transferibles, la plataforma sirve como un puente efectivo entre el entorno educativo y las cambiantes demandas del mercado laboral contemporáneo. Este enfoque proactivo en la formación de habilidades prácticas no solo alinea la educación con las expectativas del mundo profesional, sino que también otorga a los estudiantes una ventaja competitiva al ingresar al ámbito laboral.

Sin embargo, la implementación exitosa de WIX como recurso educativo no se reduce exclusivamente a la plataforma en sí; implica un componente crucial: la capacitación docente. La investigación destaca la imperativa necesidad de que los educadores se familiaricen exhaustivamente con la plataforma y sus funcionalidades para poder integrarla de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La capacitación docente, por ende, debe abordar tanto los aspectos técnicos específicos de WIX como las estrategias pedagógicas que maximicen su eficacia en el aula. Este énfasis en el desarrollo continuo del profesional docente resalta la necesidad de adaptación constante en un entorno educativo en evolución.

En el ámbito específico del Colegio "Consejo Provincial de Pichincha", los resultados de la investigación han contribuido de manera sustancial a la mejora de la calidad educativa. La integración exitosa de WIX ha demostrado ser un factor clave en la promoción de la excelencia académica y en la preparación efectiva de los estudiantes para los desafíos del mundo real. Esto refuerza la idea de que la integración de tecnologías en la educación no solo es una tendencia inevitable, sino también una estrategia esencial para elevar los estándares educativos y preparar a la próxima generación de profesionales.

En última instancia, la investigación ilumina la convergencia de la creciente necesidad de integrar tecnologías en la educación y la eficacia de plataformas como WIX en el contexto específico de la animación en el punto de venta. Este estudio no solo valida la elección de WIX como una herramienta educativa valiosa, sino que también destaca la importancia de adoptar un enfoque holístico que involucre tanto a los educadores como a los estudiantes en el proceso de integración. A medida que avanzamos hacia un futuro cada vez más digital, la investigación subraya la urgencia de abrazar la tecnología como aliada en el proceso educativo y destaca el potencial transformador de plataformas como WIX en la formación de las futuras generaciones.

Para finalizar, cabe señalar que la plataforma Wix es la apropiada se basa en una evaluación exhaustiva de sus características y su compatibilidad con los objetivos del proyecto o la tarea en cuestión. Primero, se considera la facilidad de uso de Wix, que se refleja en su interfaz intuitiva y su sistema de arrastrar y soltar, lo que permite a los usuarios crear y personalizar sitios web sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados. Esta accesibilidad es fundamental, especialmente en entornos educativos como el Colegio "Consejo Provincial de Pichincha", donde la plataforma debe ser amigable tanto para estudiantes como para educadores. La alineación de Wix con los objetivos del plan de estudios y la capacidad de apoyar el contenido y los métodos de enseñanza específicos de la asignatura de Animación en el Punto de Venta también se consideran criterios importantes para determinar su idoneidad. Si Wix es capaz de complementar y mejorar el currículo existente, brindando a estudiantes y educadores una plataforma efectiva para interactuar y colaborar en el aprendizaje, entonces se puede concluir que es la opción adecuada para el colegio mencionado.

Agradecimientos

A nuestras universidades.

Conflicto de intereses

No se reporta conflicto de intereses.

Referencias

Aguilar, L. P. P., Casañas, J. M. I., & Ordoñez, S. E. J. (2023). Recurso digital gamificado para fortalecer la comprensión lectora por medio de textos literarios en los estudiantes de tercer grado de primaria (Tesis de maestría). Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co>

- Sánchez Reinoso, M. Ángel, & Velásquez Flores, C. A. (2025). Integración pedagógica de animaciones para punto de venta con Wix en el área de comercialización y ventas en bachillerato técnico. *e-Revista Multidisciplinaria Del Saber*, 3, e-RMS11022025. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.162>
- Aillón Solís, C. A. (2024). Diseño de sitio web para la difusión y comunicación institucional de la unidad educativa Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec>
- Amaguaya Colcha, E. B. (2023). Recursos interactivos web a través de la plataforma Wix, para la enseñanza-aprendizaje de Biología de los Microorganismos, con estudiantes de quinto semestre (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Chimborazo. <https://dspace.unach.edu.ec>
- Ardila, C. C. M., Forero, D. J. C., Manuel, M., Montes, M., (2023). Implementación de una propuesta pedagógica basada en recursos educativos digitales para el mejoramiento de la comprensión lectora literal en inglés (Tesis de maestría). Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co>
- Carreño, G. C., & López, M. E. (2024). Asistente virtual para el aula basado en estilos de aprendizaje utilizando herramientas de reconocimiento (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/20547>
- Castro, L. A., Córdoba, M. A., Marina, L., & Martínez, G. (s.f.). Fortalecimiento de las habilidades de escucha y habla en la lengua extranjera inglesa por medio del uso de Plataformas Digitales y Recursos Educativos (Tesis de maestría). Universidad de Cartagena.
- Chicaiza, A., & Alonso, H. (2024). En Jimdo con herramientas 2.0 para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de la asignatura Geometría dirigido a los estudiantes del segundo de Bachillerato (Tesis de maestría). Universidad Israel. <https://repositorio.uisrael.edu.ec>
- Coicaud, S. (2020). Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial: Videojuegos, realidad extendida, robótica y plataformas. Mediaciones tecnológicas para una enseñanza disruptiva. Noveduc. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IGQWEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=La+propuesta+de+integrar+una+plataforma+educativa+para+el+aprendizaje+de+la+asignatura+animaci%C3%B3n+en+el+punto+de+ventas+brinda+la+posibilidad+de+personalizar+el+aprendizaje+seg%C3%B3n+el+estilo+de+aprendizaje>
- Díaz, C. J. M., & Gonzales, G. M. F. (2023). Análisis del conocimiento de ofimática de estudiantes de la asociación de escuelas bilingües. Unitec (Tesis de pregrado). Universidad Unitec. <https://repositorio.unitec.edu>
- Fernández Veliz, N. M., & Ochoa Delgado, A. S. (2024). Creación de la revista estudiantil multimedia enlaces de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Cuenca (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/88df2acc-1754-420c-831a-047aba2a07a4>
- Ibarbo, B. H., Suarez, O. A., Gómez, J. I., Alvarado, C. P., & Riohacha, G. (2024). Fortalecimiento del pensamiento numérico mediante secuencias didácticas elaboradas en un libro digital en Book Creator en estudiantes de grado sexto de la IE Indígena N 6 (Tesis de maestría). Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstreams/03ad8e65-a07c-433a-9e77-74cab8b3afb2/download>
- Quintero, S. A., Beltrán, M. L., & Colombia, O. (2022). Fomento del hábito de la lectura y la escritura a través del RED JCLIC en niños y niñas del grado tercero institución educativa Aguas Claras del municipio de Ocaña departamento Norte de Santander (Tesis de maestría). Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstreams/786ac210-3447-4cfe-871a-d98f7a9678ae/download>
- Rivas, H. A. A., Pino, L. D. M., Deossa, L. D. M., & Aldana, A. B. O. (2023). Propuesta pedagógica consistente en un repositorio de contenidos digitales (Tesis de maestría). Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co>

Sánchez Reinoso, M. Ángel, & Velásquez Flores, C. A. (2025). Integración pedagógica de animaciones para punto de venta con Wix en el área de comercialización y ventas en bachillerato técnico. *e-Revista Multidisciplinaria Del Saber*, 3, e-RMS11022025. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.162>

Rodríguez Araque, C. P., & Jácome Criado, M. A. (2024). Mini serie documental para visibilizar historias de migrantes Venezolanos estudiantes de la facultad de educación, artes y Humanidades de la universidad Francisco (Tesis de pregrado). Universidad Francisco de Paula Santander. <https://repositorio.ufps.edu.co>

Rodríguez, M. A., Rubio, A. M., Lingán, A. M., Rubio, D. E., Bocanegra, J. C., & Flores, J. W. (2023). Inteligencia Artificial en la educación digital y los resultados de la valoración del aprendizaje. <https://osf.io/preprints/c3pmd/>

Sierra, P. L. C., & Salgado, E. J. N. (2023). De la secuencia didáctica virtual "Con TIC Comprendo" diseñada en la plataforma Wix, como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora (Tesis de maestría). Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co>

Vargas, S. R. (s.f.). Tecnología al servicio del aprendizaje significativo de las matemáticas en los grados cuarto y quinto de la Institución Educativa Rural La Venta en el municipio de Urrao-Antioquia (Tesis de maestría). Universidad Nacional Abierta y a Distancia. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61727>