



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Unidad de estudios a distancia y en línea

Maestría en Educación con Mención en Innovación y Liderazgo Educativo

Manejo de Canva en la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Tercero de Bachillerato Ciencias

Informe de titulación previo a la obtención
del título de Magister en Educación con
Mención en Innovación y Liderazgo

AUTORA:

Angy Yadira Sarango Condoy

DIRECTORA:

Mgs. Ana Elizabeth Moncayo Peña

Loja - Ecuador

2025

Certificación



unl

Universidad
Nacional
de Loja

**Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF**

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **MONCAYO PEÑA ANA ELIZABETH**, director del Trabajo de Titulación denominado **Manejo de Canva en la creación de materiales interactivos, para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de tercero de Bachillerato Ciencias**, perteneciente al estudiante **ANGY YADIRA SARANGO CONDOY**, con cédula de identidad N° **1105530982**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Titulación**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Titulación**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Titulación del mencionado estudiante.

Loja, 19 de Diciembre de 2024



F)
DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-003154

1/1
Educamos para Transformar

Autoría

Yo, **Angy Yadira Sarango Condoy**, declaro ser autora del presente Trabajo de Titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de este. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mí del Trabajo de Titulación en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:

Cédula de Identidad: 1105530982

Fecha: 18 de diciembre del 2024.

Correo electrónico: angy.sarango@unl.edu.ec

Teléfono: 0981271317

Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Titulación.

Yo Angy Yadira Sarango Condoy declaro ser autora del Trabajo de Titulación denominado: “Manejo de Canva en la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Tercero de Bachillerato Ciencias.”, como requisito para optar el título de Magíster en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los dieciocho días del mes de diciembre del dos mil veinticuatro

Firma:

Autor: Angy Yadira Sarango Condoy

Cédula: 1105530982

Dirección: Cantón Macará, Centinela del Sur

Correo electrónico: angy.sarango@unl.edu.ec

Teléfono: 0981271317

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Titulación:

Mgr. Ana Elizabeth Moncayo Peña

Dedicatoria

Dedico este Trabajo de Titulación A Dios, por el don invaluable de la vida y por infundir en mí el versículo que me inspira: “Mira que te mando que te fuerces y seas valiente; no temas ni desmayes porque Jehová tu Dios estará contigo dondequiera que vayas” (Josué 1:9). Este mensaje me ha proporcionado la fortaleza necesaria para enfrentar los días difíciles y seguir adelante con determinación; por ello con toda la humildad que de mi corazón puede emanar dedico primeramente mi trabajo a Dios. A mi abuelita, quien ha sido el pilar fundamental en mi vida. Su amor incondicional y su apoyo constante han moldeado mis valores y sentimientos, enseñándome a perseverar incluso en los momentos más desafiantes. A mis tíos, que han asumido el papel de hermanos, gracias por estar siempre a mi lado y brindarme su apoyo incondicional. Su presencia ha sido un faro de luz en mi camino.

A mi madre, por acompañarme en cada paso de mi trayectoria estudiantil. Su dedicación y sacrificio han sido esenciales para mis logros. A mis dos hermanos, por ser un apoyo constante y recordarme la importancia de la unidad familiar.

Angy Yadira Sarango Condoy

Agradecimiento

Gratitud a mi alma mater; la Universidad Nacional de Loja, por brindarme la oportunidad de crecer no solo como estudiante, sino también como ser humano. Su compromiso con la educación y el desarrollo personal ha sido fundamental en mi trayectoria académica de cuarto nivel. Quiero expresarle mi agradecimiento a todo el personal docente de la Maestría en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo de manera especial a la Mgtr. Ana Elizabeth Peña Moncayo en calidad de directora por sus consejos para ser una excelente profesional, por su paciencia y guía al momento de la elaboración del trabajo de titulación.

Angy Yadira Sarango Condoy

Índice de contenidos

PORTADA	I
CERTIFICACIÓN	II
AUTORÍA	III
CARTA DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA AUTORA	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VII
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	X
ÍNDICE DE ANEXOS	X
1. TITULO	1
2. RESUMEN	2
2.1. ABSTRACT	3
3. INTRODUCCIÓN	4
4. MARCO TEÓRICO	6
4.1. CANVA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA	6
Aporte de la herramienta Canva en la educación	6
4.1.1.1. Funcionalidades de la herramienta Canva	7
4.1.1.2. Facilidad de uso	7
4.1.1.3. Versatilidad	7
4.1.1.4. Personalización	7
4.2. RECURSOS QUE PRESENTA CANVA	8
Canva doc	8
Pizarra online	8
Presentaciones	8
Infografías	9
Videos	9

4.3.	VENTAJAS	9
4.3.1.1.	Desventajas	10
4.3.1.2.	Proceso de enseñanza-aprendizaje	11
4.4.	TIPOS DE ENSEÑANZA.....	11
4.4.1.1.	Estilos de enseñanza abierta.....	11
4.4.1.2.	Estilo de enseñanza formal.....	12
4.4.1.3.	Estilo de enseñanza estructurado.....	12
4.4.1.4.	Estilo de enseñanza Funcional	12
4.5.	APRENDIZAJE.....	12
4.6.	TIPOS DE APRENDIZAJES	13
4.6.1.1.	Aprendizaje Significativo.....	13
4.6.1.2.	Aprendizaje por descubrimiento	13
4.6.1.3.	Aprendizaje por observación.....	14
4.7.	MATERIALES INTERACTIVOS	16
5.	METODOLOGÍA.....	18
6.	RESULTADOS	20
6.1.	RESULTADOS DE LA ENTREVISTA A LOS DOCENTES	27
7.	DISCUSIÓN	31
8.	CONCLUSIONES.....	33
9.	RECOMENDACIONES.....	34
10.	BIBLIOGRAFÍA.....	35
11.	ANEXOS	39

Índice de tablas

Tabla 1 Conocimiento de Canva	20
Tabla 2. Canva y recursos educativos.	21
Tabla 3 Canva y la creatividad.....	21
Tabla 4 Materiales interactivos y Canva	22
Tabla 5. Utilización de canva por docentes en clase.....	23
Tabla 6. Canva en el ámbito profesional.....	24
Tabla 7 Canva presenta facilidades de uso y privacidad para el usuario	25

Índice de figuras

Figura 1 Dominio de Canva	20
Figura 2. Uso de Canva para crear recursos educativos.	21
Figura 3. Canva para expresar la creatividad.....	22
Figura 4. Creación de material digital en Canva.....	23
Figura 5. Integración de Canva en clase	24
Figura 6 Usar Canva en Bachillerato puede ser útil para su futuro profesional	25
Figura 7 Facilidad de uso y privacidad	26

Índice de anexos

Anexo 1. Propuesta guía de actividades.....	39
Anexo 2. Certificado de traducción	46
Anexo 3. Artículo derivado.....	48

1. Título

Manejo de Canva en la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Tercero de Bachillerato Ciencias.

2. Resumen

Destacando la importancia de integrar herramientas innovadoras en la educación, que faciliten la creación de recursos digitales interactivos como Canva haciendo de un aprendizaje más dinámico y participativo. En este sentido este estudio pretende aportar una investigación centrada en el objetivo general en determinar la influencia del manejo de Canva con la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Tercero de Bachillerato en Ciencias, del Colegio Bachillerato Macará en el periodo lectivo 2024-2025 apoyado de tres objetivos específicos; Identificar teóricamente las funcionalidades de Canva para la creación de materiales educativos interactivos, Evaluar cómo la implementación de materiales interactivos mejoran la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Colegio Bachillerato Macará. Plantear actividades con el uso de la herramienta Canva para fomentar la creatividad y la innovación en los estudiantes de Tercero Bachillerato. Para desarrollar esta indagación de tipo correlacional tiene un enfoque metodológico cuantitativo-cualitativo, teniendo como muestra 27 estudiantes, 5 docentes, empleando los métodos científico, descriptivo, deductivo, inductivo, analítico y estadístico, con técnicas como la encuesta y entrevista. Datos relevantes conforme se observa en la figura 1 de resultados donde los estudiantes no están dominando herramientas interactivas como Canva, manifestando en la figura 4 de aprender a crear materiales interactivos. De esta manera se concluye monitorear el aprendizaje en los estudiantes con instrumentos básicos, que permitan detectar el progreso de la comprensión con relación a la herramienta educativa Canva, con la finalidad de actuar oportunamente con estrategias de aprendizaje puesto que la implementación efectiva de Canva puede transformar el aula en un espacio interactivo, donde la creatividad es el centro del aprendizaje al utilizar los alumnos adquieren competencias digitales esenciales como diseño gráfico y la comunicación visual lo que resulta inclusivo y motivador, los estudiantes pueden explorar y experimentar con el conocimiento de manera dinámica.

Palabras claves: Innovación, enseñanza- Aprendizaje, Canva, materiales interactivos, creatividad.

2.1. Abstract

Highlighting the importance of integrating innovative tools in education, which ease the creation of interactive digital resources such as Canva, making learning more dynamic and participatory. In this sense, this study aims to provide research focused on the general objective of determining the influence of the use of Canva with the creation of interactive materials to improve the teaching-learning process in students of the third Bachelor year of Science, at Bachillerato Macará School in 2024-2025 school year supported by three specific objectives; theoretically identify the functionalities of Canva for the creation of interactive educational materials, evaluate how the implementation of interactive materials improve teaching-learning in the students of Bachillerato Macará School. To propose activities using Canva tool to encourage creativity and innovation in the students of the Third Baccalaureate. To develop this correlational type of research, it has a quantitative-qualitative methodological approach, with a sample of 27 students, and 5 teachers, using scientific, descriptive, deductive, inductive, analytical, and statistical methods, with techniques such as the survey and interview. Relevant data as seen in Figure 1 of results where students are not mastering interactive tools such as Canva, manifesting in Figure 4 of learning to create interactive materials. In this way, it is concluded to watch learning in students with basic instruments, which allows detection of the progress of understanding the educational tool Canva. To act with learning strategies, because the effective implementation of Canva can transform the classroom into an interactive space, where creativity is the center of learning by using students to buy essential digital skills such as graphic design and visual communication. Finally, the use of Canva is inclusive and motivating, thus students can explore and experiment with dynamic knowledge.

Key words: Innovation, teaching-learning, Canva, interactive materials, creativity.

3. Introducción

El presente estudio denominado manejo de Canva en la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Tercero de Bachillerato Ciencias, cuyo objetivo general: Determinar la influencia del manejo de Canva con la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Tercero de Bachillerato en Ciencias, del Colegio Bachillerato Macará en el periodo lectivo 2024-2025, seguido de tres objetivos específicos que son; Identificar teóricamente las funcionalidades de Canva para la creación de materiales educativos interactivos, Evaluar cómo la implementación de materiales interactivos mejoran la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Colegio Bachillerato Macará; Plantear actividades con el uso de la herramienta Canva para fomentar la creatividad y la innovación en los estudiantes de Tercero de Bachillerato. (Ver anexo 1).

La presente investigación proporcionó datos reales para determinar la influencia del manejo de Canva con la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, donde se evidencia la baja familiaridad con Canva sugiere que los estudiantes no están siendo preparados adecuadamente para enfrentar un entorno educativo cada vez más digitalizado. Por lo que a nivel internacional realizada por la autora Tovar (2023), en la ciudad Chimbote Perú, logra poner en manifiesto una problemática donde docentes no participan en el desarrollo de la creatividad, el diseño o en la aplicación de nuevas herramientas digitales en favor del aprendizaje de los estudiantes llevando una educación saturada o simple e inadecuada. A nivel nacional por el autor Yambay (2023), indica que las autoridades y docentes que imparten clases se encuentran preocupados porque se desconoce la importancia y el valor de la herramienta Canva como un recurso significativo e innovador. Debido al conocimiento limitado sobre el uso y los beneficios que ofrece Canva, ya que esta tiene una mayor capacidad de elementos de aprendizaje permitiendo a los docentes mejorar la creatividad dentro del salón de clases, dejando atrás los métodos educativos tradicionales y convencionales que se mantienen actualmente. Luego de haber abordado la problemática se justifica la implementación de Canva para la creación de materiales interactivos que beneficia y es de aporte significativo a los educandos, puesto que al ser implementada en clases genera un ambiente de interactividad la cual fortalecerá la enseñanza con los alumnos. Por otra parte, se pretende que con el manejo de la herramienta Canva, se establezca un entorno de aprendizaje donde los alumnos puedan cultivar un pensamiento crítico, reflexivo y analítico, al mismo tiempo que se involucran de manera lúdica y atractiva

en las actividades planteadas. Esto no solo busca estimular su interés y creatividad, sino también, lo más importante, fomentar una enseñanza – aprendizaje efectivo que pueda ser aplicado en su vida diaria. La línea de investigación de la Universidad Nacional de Loja se direcciona al: Agente, procesos, saberes e innovación en la educación. En Contribuir a la generación de nuevos conocimientos sobre la realidad y problemáticas relevantes de la educación en el Ecuador y coadyuvar al correcto planeamiento de las alternativas que mejoren la calidad de los procesos y sus resultados; dentro de las líneas de investigación del Programa de Maestría en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, se vincula a la línea 1 Innovación Educativa, los directivos, docentes y estudiantes necesitan tener una evidente implicación en la mejora de la calidad de los procesos educativos, lo que implica un proceso permanente de indagación y experimentación reflexiva de alternativas respecto de la cultura escolar en la que viven. El desarrollo del estudio de tipo correlacional tiene un enfoque metodológico cuantitativo-cualitativo, teniendo como muestra 27 estudiantes, 5 docentes, empleando los métodos científico, descriptivo, deductivo, inductivo, analítico y estadístico, con técnicas como la encuesta y entrevista. Los datos relevantes conforme a los estudiantes encuestados manifiestan que no están dominando herramientas interactivas como Canva, mostrando interés en aprender a crear materiales interactivos que es fundamental el proceso de enseñanza. Posterior a ello, se plantea una propuesta para que la institución educativa pueda aplicar con diferentes actividades que Canva proporciona debido a la falta de uso que tienen los estudiantes sobre esta herramienta sacando de provecho sus funcionalidades que ayudaran en el proceso de enseñanza haciendo de su entorno más dinámico y creativo, así mismo a nivel académico como también en un futuro profesional. Por ello, se considera importante tomar las medidas necesarias para involucrar al campo educativo las diferentes herramientas tecnológicas, para promover la enseñanza creativa donde se verá beneficiada toda la comunidad educativa obteniendo aprendizajes significativos. Puesto que al ser implementada en clases genera un ambiente de interactividad, fortalecerá la enseñanza con los alumnos facilitando actitudes positivas hacia el conocimiento desarrollando sus propios contenidos, de una manera distinta utilizando la innovación y creatividad; desarrollando habilidades tecnológicas de los estudiantes como docentes, transformando la experiencia educativa en un proceso más colaborativo y enriquecedor de conocimientos promoviendo un enfoque constructivista del aprendizaje, donde son protagonistas de su propio proceso educativo, facilitando la organización y evaluación formativa, permitiendo a los docentes ajustar su metodología según las necesidades de sus alumnos.

4. Marco Teórico

4.1. Canva como herramienta educativa

El origen de la Herramienta Canva, se fundó el 1 de enero de 2012 Canva es una en Perth, Australia por Melanie Perkins, nace con el propósito de ser una aplicación de diseño para sus usuarios. Actualmente, 20 millones de usuarios de 190 países utilizan la aplicación web Premium de la compañía para diseñar todo, desde gráficos llamativos de Pinterest hasta elegantes menús de restaurantes. Al principio, estaba disponible solo en la versión web. En el ámbito educación, se conoce del uso de la misma en varias investigaciones desarrolladas a partir del surgimiento de herramientas tecnológicas 1.0, 2.0 y 3.0, que reconocen la convivencia de la implementación de proyectos y artículos educativos basados en el uso de herramientas que brinden oportunidades en el desarrollo del proceso de E-A. (Pillpinto, 2021).

Por ende, esta herramienta educativa brinda una gama de plantillas para la creación de contenidos visuales interactivos, su uso ha sido mencionado en varias investigaciones en como la tecnología ha ido evolucionando, desde la web 1.0 a la 3.0 que han permitido integrar en los diseños de proyectos educativos que mejoran el proceso de enseñanza- aprendizaje. Hoy en día, se ha convertido en una herramienta importante en la educación, ya que se puede utilizar para crear presentaciones atractivas que estimulen a los estudiantes a desarrollar el pensamiento creativo de una manera más práctica.

Sin embargo, los autores (Quilca y otros, 2024) mencionan que, Canva es una herramienta en línea que posibilita a estudiantes y docentes a generar recursos educativos de forma visualmente atractiva, de alta calidad, sencilla y fácil de usar. De manera que permite desarrollar habilidades tecnológicas, la misma que fomenta el trabajo cooperativo trabajar en conjunto en un proyecto de diseño con intercambios de ideas entre los estudiantes. Esta plataforma permite personalizar el aprendizaje al adaptarse a diferentes estilos y ritmos, lo que la convierte en una herramienta inclusiva que puede ser utilizada en múltiples áreas del conocimiento, facilitando los docentes a diseñar clases visualmente atractivas y dinámicas.

4.1.1.1. Aporte de la herramienta Canva en la educación

La integración de Canva puede transformar la enseñanza y el aprendizaje en la educación al promover un enfoque más dinámico, creativo y atractivo en el aula brindando nuevas oportunidades para potenciar el aprendizaje en los estudiantes. Consecuentemente es de gran importancia que los docentes se familiaricen con las tecnologías para lograr un proceso de enseñanza más efectivo (Layedra y otros, 2014), por lo tanto, la incorporación de Canva en los

centros educativos enmarca un impacto en las praxis de enseñanza siendo más dinámica y adaptándose a las necesidades actuales del siglo XXI.

En un mundo donde las habilidades digitales son cada vez valoradas, el uso de Canva prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mercado laboral, crear contenido visual de alta calidad, comunicar ideas de manera efectiva y dominar las herramientas tecnológicas son habilidades importantes para el crecimiento de su formación. Al ser implementada dentro del aula no solo beneficia a los estudiantes, sino que también cambia la forma en que los docentes enseñan en donde las metodologías tradicionales resultan insuficientes para captar el interés, con Canva pueden crear materiales didácticos interactivos que pueden atraer la atención de sus educandos y mejorar la experiencia aprendizaje y apoyar a los estudiantes en el futuro para su desarrollo académico. Dicha herramienta exige que la interacción con las y los alumnos sean llamativas interactivas al ofrecer una serie de recursos ideales desarrollan su imaginación a través de su uso.

4.1.1.2. Funcionalidades de la herramienta Canva

Canva es una herramienta de diseño gráfico en línea que ha ganado una gran importancia en los últimos años. A continuación, se presentan funcionalidades de esta que son considerados importantes según la autora (Osorio, 2023), son las siguientes:

4.1.1.3. Facilidad de uso

Ha sido elogiado por su interfaz intuitiva y fácil de usar. No se requieren habilidades avanzadas de diseño para crear contenido atractivo con Canva. Con su amplia gama de plantillas, elementos gráficos y herramientas de edición, permite a cualquier persona, incluso sin experiencia en diseño, crear diseños profesionales de manera rápida y sencilla.

4.1.1.4. Versatilidad

Ofrece una amplia gama de plantillas prediseñadas para una variedad de proyectos, como publicaciones en redes sociales, presentaciones, infografías, tarjetas de visita, currículos y más. Esto hace que sea una herramienta versátil que puede adaptarse a diferentes necesidades de diseño.

4.1.1.5. Personalización

Aunque proporciona plantillas prediseñadas, también permite una amplia personalización. Los usuarios pueden agregar imágenes, texto, gráficos y elementos de diseño propios, lo que les brinda la libertad de crear diseños únicos y personalizados.

En este sentido, se destaca que el uso de herramientas tecnológicas como CANVA en entornos educativos puede potenciar la creatividad tanto de docentes como de estudiantes, generando ideas originales y útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El resultado son clases más dinámicas e interactivas, lo que fomenta el interés y la motivación de los participantes con lo mencionado anteriormente con las funcionalidades que presenta la plataforma.

4.2.Recursos que presenta Canva

Canva está principalmente orientada al diseño gráfico y al marketing, sin embargo su versatilidad como plataforma social y multifuncional le ha permitido expandirse al ámbito educativo ofreciendo una gama de diseños preestablecidos para que los usuarios puedan elegir una plantilla y adaptarla a su creatividad personalizando su el diseño según sus necesidades, fomentando la creatividad y la motivación en los estudiantes; creando una cuenta en Canva y contar con los recursos que presente a continuación de acuerdo (Tovar, 2023) son los siguientes:

4.2.1.1. Canva doc.

Es un documento en línea en donde el usuario puede escribir, insertar figuras, presentar información y poder compartirlo con los demás, se puede hacer trabajo en línea con este recurso; facilitando el trabajo colaborativo en línea, lo que es ideal para proyectos grupales fácil de usar, incluso para aquellos sin experiencia previa en diseño.

4.2.1.2. Pizarra online

Las pizarras online de Canva es otro recurso en donde encuentra una infinidad de plantillas con mapas mentales o diferentes organizadores gráficos de tal manera que solamente se puede insertar contenido y poder presentar mediante exposiciones temáticas.

4.2.1.3. Presentaciones

Estas plantillas están disponibles tanto para uso educativo como profesional y se pueden personalizar fácilmente para adaptarse a las necesidades específicas del usuario. Para las redes sociales también cuenta con diseños preestablecidos de acuerdo con la ocasión y de acuerdo con los formatos que se requiere para su publicación, presenta una diversidad de plantillas de acuerdo con los formatos que solicita en las redes sociales.

4.2.1.4. Infografías

Al hacer uso de Canva para diseñar presentaciones visuales, infografías informativas y materiales educativos interactivos en donde permite la fácil integración de gráficos, imágenes y elementos visuales, facilitando la creación de contenido educativo visualmente agradable, esto resultará útil dentro de un entorno en el que la atención de los estudiantes se volvió aún más crucial en el entorno virtual.

4.2.1.5. Videos

Los videos que presenta en Canva de igual manera también se encuentra preestablecidos para trabajar de acuerdo con el formato que se requiera, solo basta con insertar los videos y poder editar.

En general, Canva combina accesibilidad, colaboración y creatividad para brindar una solución integral que satisface las necesidades educativas y profesionales, se adapta a entornos virtuales y aumenta la productividad del usuario, lo que se refleja en un mayor impacto positivo en comparación con las herramientas tradicionales. Esto pone de manifiesto la importancia de adaptarse a las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar la calidad educativa y favorecer el desarrollo de habilidades tanto de docentes como de estudiantes.

4.3. Ventajas

Por consiguiente, el autor (Sanchez, 2020) citando a Trejo (2018) mantiene que la herramienta Canva tiene ventajas y son las siguientes:

- Se puede trabajar con Canva sin necesidad de descargarlo, ya que es un software gratuito y virtual donde se puede trabajar tranquilamente solo con el uso del internet.
- Canva es una herramienta con un interfaz muy manejable, fácil de usar, muy innovador que ayudan a la imaginación y creatividad de las personas.
- Los diseños son guardados automáticamente, los cambios se guardan sin necesidad de darle clic a una opción de guardar. Si en caso contrario pasara incidentes no habría problema porque Canva es automática.
- Permiten agregar las imágenes que sean necesaria para una mejora en el diseño, no oprime a no dejar cargarlas.
- Cuenta con una versión para cualquier tipo de celulares, ya que también se puede ingresar por ese medio sin necesidad de estar en una computadora o laptop.

Las ventajas que presenta Canva son importante en el proceso de enseñanza, brindando recursos tecnológicos que mejoran la experiencia de aprendizaje desde su facilidad de uso, la accesibilidad y la capacidad de crear materiales atractivos contribuyen a la innovación educativa y al desarrollo de habilidades digitales para estudiantes y docentes

4.3.1.1. Desventajas

Una herramienta para diseñar online, que no requiere de grandes conocimientos en diseño como Canva, sin embargo, presenta algunas limitaciones en su uso que son las siguientes:

- Sin en el uso del internet no se puede trabajar nada ya que los cambios no se guardarían automáticamente y pretendía a trabajar en vano.
- Algunas plantillas, imágenes o texto son de pago ya que solo se pretende trabajar con los gratuitos, puede ser un inconveniente para estudiantes con presupuestos limitados
- Canva solo cuentan con diseños limitados restringen la creatividad y la personalización de los proyectos, especialmente en contextos educativos donde se buscan presentaciones y trabajos visuales variados.
- No contiene opciones que den mejoras a los textos o imágenes como alinearlos.

4.3.1.2. Influencia de Canva en el aprendizaje

La influencia del recurso de canva en el aprendizaje se caracteriza por ser mu y ameno e interactivo, su principal funcionalidad es evocado al diseño artístico a la presentación de trabajos, mejorar las exposiciones de los estudiantes mediante diversos archivos como el ppt-canvas o el Word canvas, nos presenta una diversidad para realizar trabajo, diseñar y poner en marcha nuestra creatividad para luego exponerlo o descargar el archivo en pdf y poder trabajar en la hoja de papel (Tovar, 2023).

Por consiguiente, Canva se ha convertido en una herramienta invaluable para el aprendizaje visual, que permite a los docentes presentar contenido de manera atractiva que permite ayudar a los estudiantes a formar nuevos conceptos. Los educandos también pueden crear diseños y compartir su trabajo, fomentando la creatividad y el trabajo significativo. Así mismo promueve el desarrollo visual y la expresión artística durante el proceso de aprendizaje de los educandos.

Capítulo II

4.3.1.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje

En primera instancia, se conceptualiza el proceso de enseñanza- aprendizaje, en el proceso educativo puede ser definido de manera sucinta simple, como el conjunto de actividades que configuran el acto educativo (enseñanza – aprendizaje), innovaciones, procedimientos, planificaciones y prácticas realizadas por quienes buscan el perfeccionamiento del hombre; esto da a lugar a considerar el proceso de enseñanza – aprendizaje como el espacio y el conjunto de procedimientos que permiten la transmisión conocimientos específicos o generales (Limachi, 2022).

Posterior a ello, de acuerdo al autor mencionado anteriormente la enseñanza supone necesariamente pensar en una institución que ejercita el quehacer educativo de manera sistematizada y organizada. La enseñanza al constituirse en una actividad dinámica implica siempre la participación e interacción de dos o más personas cuyo objeto común de interacción es el conocimiento, a ese ambiente interactivo se le denominan espacio educativo, donde se sitúa la relación educadora –educando.

Por ende, la enseñanza es un proceso por el cual un educador, no solo comparte sus solo la transmisión de conocimientos, sino también la inclusión de habilidades y valores que son fundamentales para el desarrollo integral del estudiante de esta manera facilitar su aprendizaje; así mismo resaltando la importancia de integrar estrategias conjuntamente con herramientas de contenido digitales para fomentar interacciones positivas entre dos actores educativos docente- estudiante. Al incluir materiales interactivos se convierte en una experiencia más interactiva, creativa y significativa, empoderando a la comunidad educativa para alcanzar sus objetivos educativos.

4.4. Tipos de enseñanza

La complejidad que implica comprender el acto educativo supone que no hay un solo estilo de enseñanza, la razón, no existe un modelo que abarque todos los estilos de aprendizaje de los estudiantes Por ello presenta los siguientes estilos de enseñanza: de acuerdo con el autor (Limachi, 2022) citando a Martínez 2007:

4.4.1.1. Estilos de enseñanza abierta

Este estilo de enseñanza es seguido por docentes que se diseñan con frecuencia nuevos contenidos, aunque no estén incluidos en el programa, lo que significa que no se ajustan de

manera estricta a la planificación didáctica. Por lo general utilizan problemas reales del entorno y animan a los estudiantes en la búsqueda de la originalidad en la realización de las tareas. De esta manera se alinea con las prácticas de educación abierta al fomentar la flexibilidad, la creatividad y el uso de recursos innovadores como Canva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.4.1.2. Estilo de enseñanza formal

Los docentes de este estilo de enseñanza planifican al detalle su enseñanza y se la comunican a sus alumnos. Se rigen estrictamente a lo planificado, no admiten la improvisación y no suelen impartir contenidos que no estén incluidos en el programa.

4.4.1.3. Estilo de enseñanza estructurado

Se refiere bastante importancia a la planificación y ponen énfasis en que esta sea coherente, estructurada y bien presentada. Tienden a impartir los contenidos integrados siempre en un marco teórico amplio, articulado y sistemático. Al ser aplicado el estilo de enseñanza estructurado en Canva, es importante comenzar con una planificación visual clara. Utilizando las plantillas de planes de clase para estructurar lecciones de manera organizada.

4.4.1.4. Estilo de enseñanza Funcional

Identifica a docentes que, siendo partidarios de la planificación, ponen el énfasis en su viabilidad, funcionalidad y concreción. Su preocupación es cómo llevarla a la práctica. Otorgan más ponderación a los contenidos procedimentales y prácticos que a los teóricos. En las explicaciones sobre contenidos teóricos, siempre incluyen ejemplos prácticos y frecuentemente tomados de la vida cotidiana y de problemas de la realidad.

Con los diferentes estilos de enseñanza la herramienta Canva se puede adaptar apoyándose a un enfoque práctico y ayudando a mantener la enseñanza estructura y organizada fomentando la creatividad en un entorno abierto. Su flexibilidad la convierte en una plataforma ventajosa en cualquier estrategia educativa facilitando un aprendizaje guiado, colaborativo y creativa.

4.5. Aprendizaje

El aprendizaje se define como un cambio relativamente permanente en el conocimiento de una persona, basada en la experiencia y la interculturalidad que tiene cada una de ellas. Piaget considera el pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que tienen su base en un

substrato orgánico-biológico determinado, que va desarrollándose en forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico (Yunga , 2018).

De esa manera el aprendizaje es un proceso continuo y natural que implica la adquisición duradera de conocimientos, conductas, destrezas o habilidades a través de la práctica o la experiencia funciones del ser humano y esencial para el desarrollo personal, social como también profesional que nos permitan resolver problemas y adaptarnos en nuestro entorno en constante cambio. Sin embargo, es importante considerar como la tecnología ha democratizado el acceso al conocimiento, permitiendo a más personas aprender de manera efectiva y lo principal de integrar herramientas que influyen en la calidad del aprendizaje. Además, la tecnología debe usarse de manera que refuerce la experiencia educativa sin reemplazar la interacción humana, que es esencial para el desarrollo emocional y social de los estudiantes.

4.6.Tipos de Aprendizajes

El proceso de aprendizaje es necesario para preparar completamente a los estudiantes y, para que este proceso sea efectivo, se deben considerar diferentes formas de aprendizaje que se adapten a sus necesidades y estilos de acuerdo con el autor (Yunga , 2018) son los siguientes:

4.6.1.1. Aprendizaje Significativo

Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. Además de ello el aprendizaje significativo es a donde todo docente este guiado a que los estudiantes puedan llegar.

Por ende, al facilitar un aprendizaje y personalizar la educación y fomentar habilidades digitales, Canva se posiciona como una herramienta clave para preparar a los estudiantes para el futuro académico y profesional. Creando entornos de enseñanza interactivos y relevantes, que facilitan la conexión entre los nuevos conocimientos y los previos, promoviendo así un aprendizaje más significativo.

4.6.1.2. Aprendizaje por descubrimiento

En este tipo de aprendizaje el individuo tiene una gran participación. El instructor no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada, además de servir como mediador y guía para que los individuos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos. Este tipo de aprendizaje se

alinea perfectamente con el uso de herramientas interactivas como Canva, que facilitan la creación de materiales educativos atractivos, fomentando la curiosidad y la motivación individual, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y relevante. Así, la integración de Canva en el aula potencia el aprendizaje por descubrimiento, proporcionando un entorno dinámico donde los estudiantes pueden explorar conceptos científicos de manera efectiva.

4.6.1.3. Aprendizaje por observación

A través de la observación o la imitación el alumno adquiere conocimientos. Éste no se da por ensayo y error, ni por la experiencia directa; sino por la observación o imitación de la conducta de otro ser humano.

Con un enfoque en la creatividad y el diseño interactivo, Canva es un aliado clave de la educación moderna, ya que respalda una variedad de experiencias de aprendizaje, su flexibilidad permite a los estudiantes compartir conocimientos, descubrir nuevas formas de comunicar ideas y aprender observando. De esta manera, Canva no sólo ayuda a desarrollar habilidades digitales, sino que también enriquece la enseñanza y el aprendizaje ayudando a los estudiantes a alcanzar sus objetivos de aprendizaje de una manera significativa y práctica mejorando así la experiencia educativa.

4.7. Teorías del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje han sido desarrolladas por numerosos psicólogos y pedagogos a lo largo del tiempo, cada una con su propio enfoque y perspectiva sobre cómo se produce el aprendizaje desde varios enfoques ayuda a comprender, mejorar y facilitar el acceso a la información. De acuerdo a la autora (Osorio, 2023), las teorías más significativas son las siguientes:

4.7.1.1. Conductismo

El aprendizaje se define como cambios observables en la conducta de un individuo. Este enfoque considera que el aprendizaje ocurre cuando se exhibe una respuesta adecuada después de la presentación de un estímulo específico en el entorno. En el conductismo, el énfasis se pone en la relación entre los estímulos y las respuestas, y se considera que el aprendizaje se logra cuando se observan cambios en la forma o frecuencia de las conductas.

En consecuencia, Canva se alinea con los principios del conductismo al crear un entorno educativo que utiliza estimulación visual, refuerzo positivo y evaluación objetiva para moldear y mejorar el comportamiento y el aprendizaje de los estudiantes.

4.7.1.2. Constructivista

Es una teoría del aprendizaje y la educación que sostiene que el conocimiento no es una mera reproducción de la realidad objetiva, sino una construcción activa y personal realizada por el individuo. Según esta teoría, los individuos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y la reinterpretación de la información que reciben.

Resaltando la relevancia de la participación activa del estudiante durante el proceso de aprendizaje. Se considera que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes se involucran en actividades prácticas, como la resolución de problemas, la experimentación y la colaboración con otros. Proporcionando un marco poderoso para comprender cómo aprenden los estudiantes y cómo los profesores pueden facilitar ese proceso, creando un entorno donde el conocimiento se construye activamente a través de experiencias compartidas y reflexión personal.

4.7.1.3. Cognoscitivismo

Esta teoría considera al hombre como un ser que piensa, que cambia sus pensamientos a partir del medio en el cual se desarrolla; el estudiante aprende a resolver problemas de la vida diaria adquiriendo aprendizajes significativos desarrollando destrezas y habilidades. Sostiene que el conocimiento es una construcción mental y que los individuos son participantes activos en el proceso de adquisición y procesamiento de información. Enfatiza un enfoque activo y significativo hacia el aprendizaje, con herramientas como Canva que proporcionan un medio efectivo para implementar estos principios en la práctica educativa.

4.7.1.4. Conectivismo

El aprendizaje en el conectivismo se desarrolla en entornos difusos, donde existen elementos centrales cambiantes que no están completamente bajo el control del individuo. De tal forma es considerado como una teoría de aprendizaje alternativa para la era digital convirtiendo a las Tics en la base fundamental de esta teoría ya que nos acercan y facilitan el acceso a la información lo que facilita el aprendizaje. Enfatiza la importancia de las conexiones y las redes en la adquisición de conocimientos. En la era digital, el aprendizaje efectivo requiere habilidades para navegar, filtrar y utilizar la información de manera significativa, así como la capacidad para colaborar y aprender.

Por ende, las teorías del aprendizaje, como el conductismo, constructivismo, cognoscitivismo y conectivismo, ofrecen diferentes enfoques sobre cómo se adquiere el conocimiento. Destacando Canva, como herramienta educativa, puede integrarse en estas

teorías para promover el aprendizaje activo, la colaboración y el procesamiento visual de la información. Esto facilita la creación de materiales educativos personalizados, el refuerzo del aprendizaje a través de estímulos visuales, y la colaboración en entornos digitales, mejorando así la experiencia educativa.

4.8. Materiales interactivos

Es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Además, consisten en utilizar ya sea medios físicos como libros, revistas, paleógrafos. etc. como medios virtuales o audiovisuales como son los videos, audios programas computacionales para así hacer más fácil u optima la transición de los conocimientos de los docentes a estudiante a diferencia con respecto a los materiales educativos más tradicionales radica en la utilización de herramientas digitales que favorecen el uso autónomo por parte de los estudiantes y la interacción, una característica fundamental de los nuevos medios; asimismo, suelen conllevar un componente de gamificación, por lo que resultan altamente motivadores que actúan también como herramientas de evaluación (Ávarez, 2016).

De modo que los materiales interactivos son un conjunto de recursos educativos que fomenta la participación activa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes fortalece las habilidades tecnológicas y mejora la comunicación entre los estudiantes. Transforma el aprendizaje en una experiencia más dinámica y participativa que permiten a los docentes adaptar sus metodologías tradicionales a un entorno digital y visual para las nuevas generaciones, que no solo permite mejorar el aprendizaje de conceptos, habilidades y competencias , más bien facilita actitudes positivas hacia el conocimiento desarrollando destrezas que serán esenciales en el futuro de los educandos. Al ser combinados los medios físicos y digitales la enseñanza logra ser más inclusiva, dinámica y eficaz. De modo son un gran avance significativo en la educación, que permiten a los docentes adaptar sus metodologías tradicionales en los diferentes estilos de aprendizaje a un entorno digital al ser combinados los medios físicos y digitales la enseñanza logra ser más inclusiva, dinámica y eficaz.

4.8.1.1. Importancia de los materiales interactivos

La utilización de material didáctico interactivo permite la motivación en el proceso de enseñanza generando en el alumno interés por aprender los contenidos es de gran validez debido a que este permite que el estudiante desarrolle sus habilidades y pueda aprender de

mejor manera a través del juego o la manipulación de material concreto y así el mismo pueda ir involucrándose de forma dinámica al momento de educarse (Romero y otros, 2022).

Introducir materiales educativos interactivos en el proceso de aprendizaje es fundamental para motivar a los estudiantes. Este contenido despierta un interés real en el aprendizaje, lo que conduce a una experiencia educativa más eficaz. Al utilizar elementos interactivos, los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades de manera más efectiva. Esto se logra a través de actividades divertidas o la manipulación de materiales específicos que promueven un aprendizaje más dinámico en relación con Canva representa una estrategia efectiva para enriquecer el proceso educativo; no solo motivan a los estudiantes a involucrarse activamente en su aprendizaje, sino que también les preparan para enfrentar los desafíos del mundo digital actual.

Con estos antecedentes de la enseñanza-aprendizaje para el manejo de la herramienta Canva es importante conocer las funciones que brinda esta aplicación educativa mediante los recursos interactivos para hacer del conocimiento más íntegro y efectivo facilitando actitudes positivas hacia el conocimiento desarrollando sus propios contenidos, de una manera distinta utilizando la innovación y creatividad en los educandos. Esta herramienta ayudara a los estudiantes a estar preparados para los desafíos del futuro estén preparados para el entorno digital y profesional, es por ello que es importante la integración de herramientas educativa Canva como se establece en el marco legal de La Ley Orgánica de Educación Intercultural, dispone en su artículo 5, “La educación como obligación del Estado”, literal j): “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

5. Metodología

La presente investigación se desarrolló en el colegio de Bachillerato Macará, en este estudio se empleó un enfoque mixto que combina técnicas cualitativas y cuantitativas, con el fin de obtener una comprensión más profunda y completa del fenómeno investigado de tipo alcance correlacional. Para la ejecución del proyecto, se ha tomado como población a los estudiantes de tercero de Bachillerato en el periodo lectivo 2024-2025. Con estos elementos establecidos en la metodología se trabajó con métodos como sustento de este proyecto, tales como:

a. **Metodos científico**

Según (Millán, 2017) consiste en una sucesión de etapas que parten de una curiosidad que se concreta en una serie de preguntas, a las que pretende dar respuesta. Es un método que se basa en la información que proporcionan los datos, que pueden provenir de cantidades o de cualidades relacionadas con el fenómeno investigado, este método me permitió cumplir con la fundamentación teórica dando cumplimiento al primer objetivo específico.

b. **Análítico**

El método analítico es un procedimiento que descompone un todo en sus elementos básicos y, por tanto, que va de lo general a lo específico. También es posible concebirlo también como un camino que parte de los fenómenos para llegar a las leyes, es decir, de los efectos a las causas. Este método sirve como apoyo al análisis de los resultados (Questionpro, 2024).

c. **Inductivo deductivo**

Método inductivo consiste en la obtención de conclusiones generales a través de premisas particulares. Uno de los aspectos claves en este método es la observación, debido a que la experiencia es un factor determinante en las áreas científicas, este método puede definirse en cuatro etapas esenciales según el sitio web (TUTFG, s.f.):

- Observación y registro de los fenómenos.
- Estudio y clasificación de dichos fenómenos.
- Derivación inductiva a partir de los hechos para llegar a una generalización.
- Contrastación.

Método deductivo-inductivo permite ir de lo general a lo específico desarrollando la problemática y cada uno de los acápites de la investigación ejecutando algunas técnicas como la observación y encuesta dirigidas a los estudiantes de tercero de bachillerato.

Técnicas

De acuerdo con los autores (Medina y otros, 2023) mencionan que es un procedimiento específico utilizado para recopilar y analizar información dentro de un método de investigación, entre las técnicas utilizadas incluyen la observación, encuesta y entrevista que ayudó a recolectar, investigar e interpretar los datos.

Observación

La técnica de observación es un método de investigación en el que se registra y analiza el comportamiento y las acciones de individuos, grupos o fenómenos en su entorno natural. La observación se puede realizar de forma sistemática y controlada, o de manera más informal y descriptiva, por ende, permite observar comportamientos, actitudes y eventos en un entorno natural o controlado (Medina y otros, 2023).

Encuesta

La encuesta es una técnica de investigación que se utiliza para recopilar información de un gran número de personas. Se trata de una herramienta versátil y accesible que permite a los investigadores obtener información sobre comportamientos, actitudes, opiniones y demografía de una población objetivo (Medina y otros, 2023).

Entrevista

La entrevista es uno más de los instrumentos cuyo propósito es recabar datos, pero debido a su flexibilidad permite obtener información más profunda, detallada, que se adapta al contexto y a las características del entrevistado. Es valiosa en el campo de la investigación y más aún cuando se utiliza en estudios de tipo mixto como una visión complementaria del enfoque cuantitativo (Díaz, 2013).

Población y muestra

Conjunto de individuos u objetos a los cuales se requiere investigar, y a quienes se generalizará la información. De tal manera que la muestra es la porción o parte de la población de interés, que refleja las mismas características que la población (Toledo). Siendo la población de 120 estudiantes de tercero de Bachillerato de los cuales se considera como muestra 27 educandos de Bachillerato en Ciencias y 5 docente.

6. Resultados

Los materiales interactivos elaborados mediante Canva representan un importante avance en el ámbito educativo. Permiten a los docentes modernizar sus metodologías tradicionales, adaptándolas a entornos digitales y visuales diseñados para las nuevas generaciones. Este enfoque no solo enriquece la comprensión de conceptos y el desarrollo de habilidades, sino que también fomenta actitudes positivas hacia el aprendizaje. La combinación de recursos físicos y digitales transforma el proceso de aprendizaje, haciéndolo más inclusivo y accesible es por ello por lo que se analizan los resultados de las encuestas considerando a 27 estudiantes de tercero bachillerato Macará en relación con la variable del manejo de Canva a continuación se presentan los resultados de las encuestas analizadas de las preguntas abiertas y cerradas:

1. ¿Conoce usted la plataforma Canva?

Tabla 1. Conocimiento de Canva

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	33,3%
No	9	66,7%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

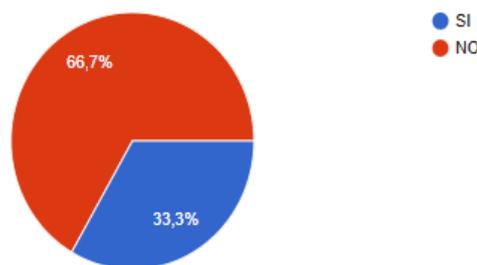


Figura 1. Dominio de Canva

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

Como parte de los resultados obtenidos en la figura 1 se analiza el conocimiento de Canva destacando que el 33,3% SI de los encuestados conocen de esta herramienta y el 66,7% No conoce Canva pone en evidencia que, aunque los estudiantes de tercero de bachillerato están en una etapa educativa avanzada, aún no están familiarizados con herramientas modernas digitales.

Los resultados muestran que falta de conocimiento de Canva entre los estudiantes de tercero de bachillerato señala un área de mejora para integrar herramientas tecnológicas en la

educación. Con una adecuada introducción y capacitación, Canva puede ser una herramienta esencial para el desarrollo de competencias digitales, visuales y colaborativas, preparando a los estudiantes para los desafíos académicos y profesionales del futuro.

2. ¿Utiliza Canva para crear recursos educativos?

Tabla 2. Canva y recursos educativos.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	25,9%
No	20	74,1%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

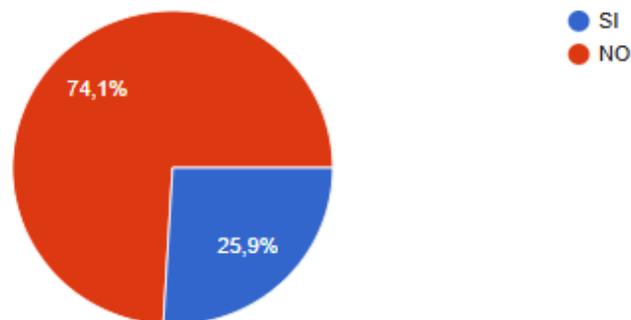


Figura 2. Uso de Canva para crear recursos educativos.

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación

La utilización de recursos educativos como Canva se muestra en la figura 2, donde el 25,9% si utilizan Canva para crear recursos educativos y el 74,1% de los estudiantes no manejan Canva para la creación de materiales interactivos. Estos resultados revelan que, aunque Canva es una herramienta ampliamente conocida y utilizada en el ámbito educativo, la mayoría de los estudiantes de este grupo no la están empleando para sus actividades académicas lo cual no se encuentran familiarizados con la misma o no haber recibido capacitación sobre su uso.

La integración con Canva puede aumentar la creatividad y la colaboración en el aprendizaje. Sin embargo, para maximizar los beneficios, es importante abordar las cuestiones de capacitación y acceso. Adoptar Canva ayuda a enriquecer la experiencia tanto de los estudiantes como de los docentes al proporcionar imágenes atractivas y personalizadas. Además, su uso puede aumentar el interés y la participación de todos los actores en el ámbito académico.

3. ¿Cree usted, que el uso de una herramienta como Canva, podría ayudar a expresar ideas de forma más creativa?

Tabla 3. Canva y la creatividad

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	40,7%
No	0	0%
Tal vez	16	59,3%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

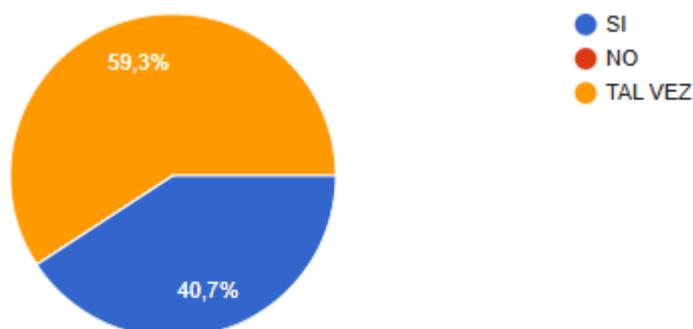


Figura 3. Canva para expresar la creatividad

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

De acuerdo con la figura 3 Canva ayuda expresar ideas de forma creativa el 40,7% de los encuestados manifestaron que SI y un 59,3% de tal vez facilita la expresión creativa de ideas algunos de los estudiantes desconozcan su funcionalidad creativa.

De tal sentido Canva es percibida como una herramienta con un potencial significativo, pero la falta de conocimiento práctico y experiencia está limitando su valoración positiva. Con una estrategia pedagógica adecuada, se podría maximizar su uso en el aula, transformando la percepción de "Tal vez" en un "Sí" sólido. Esto fortalecería el aprendizaje creativo de los estudiantes de Tercero de Bachillerato.

4. ¿Qué tipos de materiales interactivos digitales le gustaría aprender a crear en Canva?

Tabla 4. Materiales interactivos y Canva

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Presentaciones	12	44,4%
Infografías	6	22,2%
Videos	5	18,5%
otro	4	14,8%

Total	27	100%
--------------	----	------

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

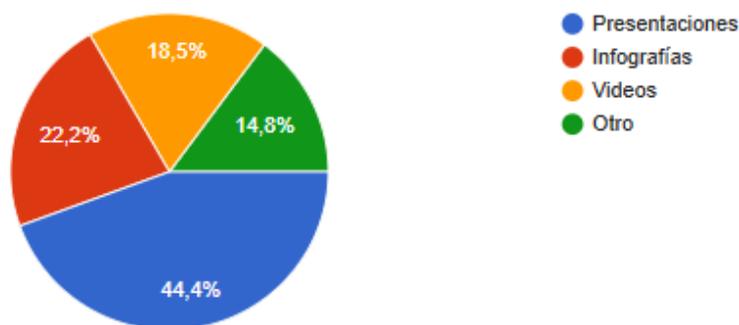


Figura 4. Creación de material digital en Canva

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

Los resultados obtenidos de la figura 4 acerca de los tipos de materiales interactivos para crear en Canva se evidencia que el 44,4% de los estudiantes expresaron interés en crear presentaciones, y un 22,2% indicaron en aprender a crear infografías, con el 18,5% se señala que desean los videos y finalmente 14,8% otro recurso les gusta aprender.

El interés mayoritario en las presentaciones e infografías indica que los estudiantes priorizan herramientas que les permitan expresar ideas de manera clara y profesional. Esto refleja una alineación con necesidades académicas y posiblemente laborales. La preferencia por videos y otros tipos de materiales interactivos destaca un interés por habilidades más creativas y modernas, útiles en el mundo digital actual.

2. ¿Le gustaría que los docentes utilicen herramientas como Canva para hacer de las clases más visuales e interactivas?

Tabla 5. Utilización de canva por docentes en clase

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	85,2%
No	4	14,8%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

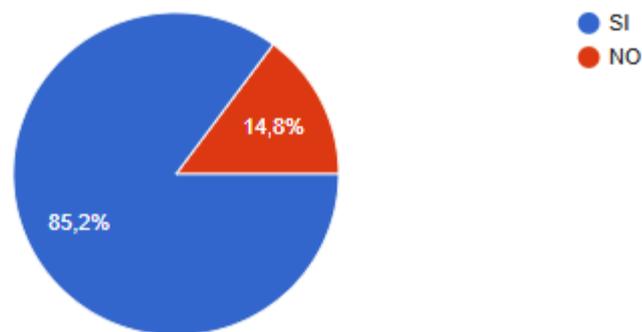


Figura 5. Integración de Canva en clase

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

De acuerdo con los resultados de la figura 5 el 85,2% de los educandos encuestados indican que les gustaría que los docentes utilicen herramientas interactivas en sus clases y un 14,8% no considera necesario. Los resultados reflejan una tendencia positiva hacia la implementación de tecnologías educativas en el aula. Canva, al ser una herramienta intuitiva y flexible, puede facilitar la creación de materiales didácticos atractivos que fomenten el interés y la participación de los estudiantes.

Posteriormente, adoptar tecnologías interactivas como Canva puede experimentar un cambio en su enfoque pedagógico, pasando de una enseñanza centrada en el profesor a una más centrada en el estudiante la cual es beneficioso para llevar a un aprendizaje más autónomo y eficaz lo que a su vez mejora los resultados académicos.

3. ¿Considera usted, que aprender a usar Canva en Bachillerato puede ser útil para su futuro profesional? Si su respuesta fue si justifique él porque

Tabla 6. Canva en el ámbito profesional

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	88,9%
No	3	11,1%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

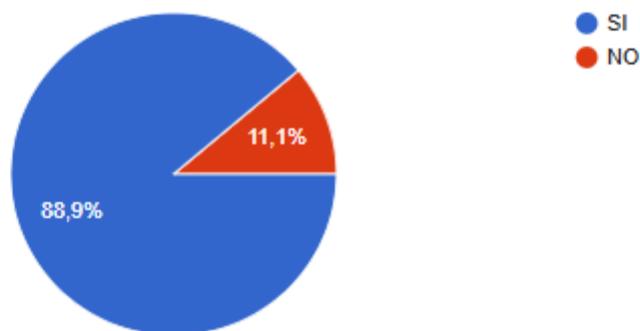


Figura 6. Usar Canva en Bachillerato puede ser útil para su futuro profesional
 Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

De acuerdo con los resultados de la figura 7 de encuesta, el 88,9% de los encuestados considera que aprender a usar Canva en el Bachillerato puede ser útil para su futuro profesional. Esto refleja una percepción mayoritaria positiva hacia la herramienta y su potencial impacto en la preparación para el mundo laboral. Por otro lado, el 11,1% que respondió "No" representa una minoría significativa que podría tener una perspectiva diferente o no considerar relevante esta habilidad.

La mayoría de los estudiantes describen un aprendizaje positivo de Canva, y lo valoran por su relación con el futuro académico y profesional. Es una herramienta versátil que ocupa un espacio que facilita las tareas futuras, mejora las competencias creativas y prepara para el uso de tecnologías en carreras futuras sin embargo una parte de los encuestado no están familiarizados con Canva indican la importancia de capacitar a los educandos acerca de esta herramienta interactiva que ayuda en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

4. ¿Considera usted, que la herramienta Canva presenta todas las facilidades de uso y privacidad para el usuario?

Tabla 7. Canva presenta facilidades de uso y privacidad para el usuario

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	81,5%
No	5	18,5%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

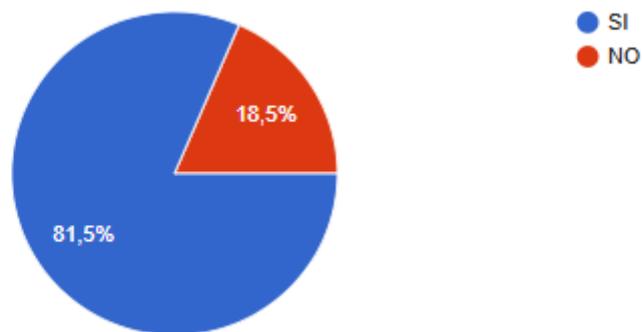


Figura 7. Facilidad de uso y privacidad

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

La siguiente figura 7 facilidad de uso y privacidad los resultaron fueron que el 81,5% mencionaron que SI consideran que Canva presenta todas sus funcionalidades y el 18,5% manifestaron como respuesta NO. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes tienen una percepción favorable hacia Canva. Esta alta tasa indica que el instrumento se percibe como fácil de usar y seguro, muy probablemente debido a su interfaz accesible y funciones particulares que ayudan en la creación visual para tareas educativas.

Por ende, la facilidad de uso de Canva permite a los usuarios crear contenido visual de manera efectiva, lo que es ideal para tareas educativas. Además, la privacidad es un aspecto bien valorada, lo que aumenta la confianza en la plataforma. La alta aceptación de Canva se debe a su capacidad para satisfacer las necesidades de los usuarios en un entorno seguro y fácil de navegar. De tal forma, Canva se percibe como una herramienta segura y accesible para la creación de contenido visual. Esto la convierte en una opción popular tanto para estudiantes como para docentes en el ámbito educativo.

Cabe mencionar preguntas abiertas dentro del instrumento para la recolección de la información tanto para los estudiantes como docentes que se presentan a continuación

5. ¿Piensa usted, que Canva es una herramienta multifuncional para la educación?

Los datos obtenidos muestran que Canva es visto mayoritariamente como una herramienta beneficiosa para la educación entre los estudiantes encuestados. Sin embargo, es importante abordar las brechas en el conocimiento sobre su uso para maximizar su potencial en el aprendizaje. La implementación de capacitaciones podría mejorar significativamente la integración de esta herramienta en las prácticas educativas diarias, fomentando así un entorno más interactivo y creativo para todos los estudiantes.

6. ¿Mencione algunos desafíos que impiden la creación de materiales interactivos en la herramienta Canva?

El análisis muestra que la creación de materiales interactivos en Canva enfrenta múltiples desafíos: desde la falta de conocimiento hasta limitaciones técnicas y económicas. Para abordar estos problemas, sería beneficioso implementar un programa de capacitación de Canva y proporcionar recursos adecuados para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las herramientas que necesitan para aprender en línea.

7. ¿Qué tan motivado se siente al aprender a través de materiales interactivos, como Canva en comparación con métodos tradicionales?

De acuerdo con los resultados de las respuestas indica que los estudiantes están significativamente motivados por el uso de herramientas interactivas como Canva. Sin embargo, es crucial abordar la falta de familiaridad con estas herramientas para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse plenamente del aprendizaje interactivo. La implementación efectiva de tecnologías educativas puede mejorar no solo la motivación, sino también el rendimiento académico general.

6.1.Resultados de la entrevista a los docentes

La entrevista se realizó a 5 docentes de Bachillerato Ciencias del Colegio Bachillerato Macará acerca de la influencia del manejo de Canva con la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

1. ¿Utiliza recursos interactivos en clase?

La totalidad de los docentes entrevistados (100%) afirma utilizar materiales interactivos en sus clases. Este dato sugiere un compromiso generalizado hacia la innovación educativa y la integración de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo al estudiante interactuar con los contenidos a su ritmo y según sus estilos de aprendizajes facilitando el desarrollo de habilidades digitales esenciales en un mundo tecnológico contribuyendo a crear un entorno educativo inclusivo y accesible para todos cada vez tecnológico contribuyendo a crear un entorno educativo inclusivo y accesible para todos.

2. ¿Qué beneficios has observado en los estudiantes al utilizar materiales interactivos?

De acuerdo a los resultados del docente entrevista manifestó que mejora el entendimiento de los temas y más interacción entre docente - estudiante y material educativo; lo que conlleva que el uso de materiales en la educación ha demostrado beneficios significativos para los estudiantes presentando comprensión en los contenidos al presentar la información de manera dinámica atractiva, facilitando la retención del conocimiento contrastando con autor (Cobeña y otros, 2024), al promover un ambiente colaborativo y adaptarse a las necesidades individuales de los educandos estos materiales enriquecen la experiencia educativa .

De igual forma dada una segunda respuesta menciona que hay mayor sistematización en la información al usar materiales interactivos en el aula demuestra una mejora en la clasificación de indagación entre los estudiantes. Estos recursos permiten facilitar la comunicación, las explicaciones son más atractivas y refuerzan el aprendizaje.

Así mismo el uso de materiales interactivos en el aula ha demostrado tener un impacto positivo significativo en el interés y la interacción de los estudiantes con el contenido académico. Según los hallazgos del autor mencionado anteriormente, estos recursos no solo facilitan la comprensión de los temas, sino que también fomentan un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. La integración de tecnologías como aplicaciones educativas y plataformas transforma la enseñanza tradicional, haciendo que las explicaciones sean más atractivas y accesibles para los alumnos.

Los materiales interactivos no solo enriquecen el proceso educativo al hacerlo más atractivo, sino que también fortalecen las habilidades sociales y creativas de los estudiantes, preparándolos mejor para enfrentar desafíos futuros en un mundo cada vez más digitalizado por ello que en respuesta del entrevistado menciona que permite tener interactividad, compañerismo, motivación como también creatividad.

Por otro lado, los materiales interactivos generan participación y motivación en estudiantes. Demuestra ser una estrategia efectiva para aumentar la intervención y estimulación de los estudiantes, transformando así el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de tercero bachillerato.

3. Cree usted, ¿que los estudiantes se sienten más motivados a estudiar o revisar los temas al usar materiales interactivos como Canva?

La afirmación del docente sobre la motivación de los estudiantes al utilizar materiales interactivos como Canva sugiere que estas herramientas son efectivas para captar

el interés y fomentar la participación activa en el aprendizaje. Al integrar elementos visuales y dinámicos, Canva no solo facilita la creación de contenido atractivo, sino que también promueve un aprendizaje más significativo al permitir que los alumnos exploren y asimilen conceptos a su propio ritmo.

La respuesta del docente sugiere que el uso de materiales interactivos, como Canva, puede tener un impacto variable en la motivación de los estudiantes. Por un lado, estos recursos pueden ser herramientas efectivas para estimular el interés y la participación activa en el aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes interactuar de manera más dinámica con los contenidos.

De la misma manera se manifestó que el uso de materiales interactivos, como Canva, estos recursos pueden aumentar la motivación de los estudiantes para estudiar y revisar temas. Los docentes consideran que el material interactivo no solo mantiene el interés del alumnado, sino que también fomenta una mayor participación en las clases.

Considerando que el uso de materiales interactivos como Canva incrementa la motivación de los estudiantes para estudiar y revisar temas. Esto se debe a que estas herramientas permiten a los alumnos desarrollar actividades de manera más creativa, lo que capta su atención y la de sus compañeros.

Contrastando con la respuesta anterior estos materiales interactivos son efectivas para captar la atención del alumnado, facilitando un entorno de aprendizaje más atractivo y dinámico. La interactividad en el aula no solo estimula la participación activa, sino que también ayuda a que los conceptos sean más memorables y significativos para los estudiantes

4. ¿Considera que, el uso de Canva le ha permitido desarrollar en nuevas habilidades tecnológicas o pedagógicas?

La implementación de Canva en el ámbito educativo ha demostrado ser una herramienta valiosa para el desarrollo de nuevas habilidades tanto tecnológicas como pedagógicas en los docentes. De acuerdo con los resultados de las entrevistas realizadas, un grupo significativo de docentes afirmó que el uso de Canva les ha permitido mejorar sus competencias digitales, facilitando la creación de materiales didácticos más atractivos y efectivos. Esta plataforma no solo promueve la creatividad y la colaboración entre estudiantes, sino que también permite a los educadores personalizar su enseñanza, adaptando los contenidos a las necesidades específicas de sus alumnos. Fortaleciendo las habilidades

tecnológicas de los docentes, sino que también transforma la experiencia educativa en un proceso más colaborativo y enriquecedor.

Por ende, el educador entrevistado ha señalado que Canva les ha permitido facilitar la explicación de temas a sus alumnos, lo que sugiere un impacto positivo en su capacidad para comunicar conceptos complejos de manera efectiva. Sin embargo, también se ha mencionado la necesidad de explorar otras herramientas tecnológicas para complementar su aprendizaje y mejorar su competencia digital. Este hallazgo es coherente con investigaciones que indican que la implementación de Canva puede acortar brechas en la enseñanza y fomentar un aprendizaje más colaborativo e independiente, al permitir a los docentes crear materiales didácticos atractivos y personalizados (Tuarez y otros, 2024).

Los docentes han reportado una mejora en su capacidad para diseñar presentaciones y actividades que captan la atención de los estudiantes, lo que contribuye a una mejor comprensión de los contenidos. Además, la capacitación continua en el uso de Canva ha sido clave para que los educadores se familiaricen con las tecnologías digitales, integrándolas efectivamente en sus planificaciones curriculares.

5. ¿Cree usted, que el uso de Canva facilita la preparación de clases en comparación con otros métodos?

De los cinco docentes entrevistados 4 coinciden en que Canva no solo facilita la preparación de clases, sino que también mejora la calidad del proceso educativo al proporcionar herramientas accesibles y atractivas. Esta herramienta se posiciona como un recurso valioso en el ámbito educativo, superando las limitaciones de métodos más tradicionales.

La investigación muestra que, aunque Canva tiene el potencial de enriquecer la enseñanza al facilitar la creación de materiales visuales atractivos, sino también fomentando un enfoque más dinámico y creativo en el aula. No todos los docentes están convencidos de su eficacia en comparación con métodos más tradicionales. La experiencia individual y las preferencias pedagógicas juegan un papel transcendental en la decisión de utilizar esta herramienta.

7. Discusión

El uso de herramientas digitales en la educación ha ido evolucionando las metodologías tradicionales, permitiendo a los docentes y estudiantes crear materiales interactivos que enriquecen el proceso de enseñanza –aprendizaje. En este contexto, Canva se presenta como una plataforma versátil que facilita la creación de recursos visuales y atractivos, cómo la implementación de materiales interactivos mejora la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Colegio Bachillerato Macará. Este estudio se centra en el cumplimiento de algunos objetivos, con el **primer objetivo específico donde se logró Identificar teóricamente las funcionalidades de Canva para la creación de materiales educativos interactivos**. Los resultados obtenidos muestran que solo el 33,3% de los estudiantes está familiarizados con Canva lo que pone en evidencia una falta a exposición a herramientas digitales modernas.

Este hallazgo es consistente con lo señalado por autores (Mena y otros, 2024), indican que la integración efectiva de tecnologías en el aula requiere no solo acceso a herramientas, sino también capacitación adecuada para su uso. La baja familiaridad con Canva sugiere que los estudiantes no están siendo preparados adecuadamente para enfrentar un entorno educativo cada vez más digitalizado. El interés mostrado por los estudiantes en aprender a crear presentaciones (44,4%) e infografías (22,2%) también resalta la necesidad de habilidades digitales alineadas con las demandas del mercado laboral actual. Según autor (Trujillo, 2014), las competencias visuales son cada vez más valoradas en entornos profesionales, lo que subraya la importancia de capacitar a los estudiantes en el uso de herramientas como Canva desde etapas tempranas, en su defecto el primer objetivo específico respalda todo el proceso de investigación en cada uno de uno de los acápite con las bases bibliográficas de los diferentes teóricos.

Seguidamente, se da cumplimiento al **segundo objetivo específico; Evaluar cómo la implementación de materiales interactivos mejora la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Colegio Bachillerato Macará**. De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación en base al instrumento aplicado a los estudiantes y docentes se puede deducir parte significativa de los educandos no utiliza Canva para crear materiales interactivos. Sin embargo, aquellos que lo hacen encuentran valor en esta herramienta, considerándola útil para el desarrollo de recursos educativos. Por otra parte, esta herramienta es percibida beneficiosa en la educación resaltando la importancia de afrontar las brechas en el conocimiento sobre su uso; muchos de ellos no están informados sobre las capacidades de usar Canva lo que limita su integración efectiva en el aprendizaje. De igual forma estudios realizados respaldan que los

materiales digitales y herramientas interactivas como Canva enriquecen el proceso educativo, estos recursos fomentan una participación activa y motivan a los alumnos, lo que se traduce una mejor comprensión y retención de información como también la exploración de contenidos de manera más dinámica. (Chancusig y otros, 2017).

En la misma línea, se ha observado los resultados de la entrevista a docentes donde afirman utilizar materiales interactivos en sus clases, lo que refleja un fuerte compromiso hacia la innovación educativa y la integración de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a crear un entorno educativo inclusivo y accesible; A pesar de que algunos estudiantes no están familiarizados con esta herramienta, los docentes pueden desempeñar un papel clave al introducir y enseñar su uso.

Posteriormente, se **establece un tercer objetivo específico; Plantear actividades con el uso de la herramienta Canva para fomentar la creatividad y la innovación en los estudiantes de Tercero Bachillerato**, dónde ante la respuesta de los instrumentos aplicados en la metodología la fundamentación teórica se plantea una propuesta para que la institución educativa pueda aplicar con diferentes actividades que Canva proporciona debido a la falta de uso que tienen los estudiantes sobre esta herramienta sacando de provecho sus funcionalidades que ayudaran en el proceso de enseñanza haciendo de su entorno más dinámico y creativo, así mismo a nivel académico como también en un futuro profesional. Dicha propuesta el docente podrá re aplicar en cualquiera de las áreas de aprendizaje que puedan alcanzar el éxito, donde podrán ir adquiriendo aprendizajes significativos para el futuro, donde se lograra alcanzar docente decididos al cambio, estudiantes motivados y a toda la comunidad educativa inmersa en el cambio de la educación (Ruiz & Intriago, 2022).

De este modo, se da cumplimiento **al objetivo general donde se estableció; Determinar la influencia del manejo de Canva con la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Tercero de Bachillerato en Ciencias, del Colegio Bachillerato Macará en el periodo lectivo 2024-2025**, siendo este una problemática que se solucionó mediante este proceso de investigación dejando a la institución una guía sobre el manejo de la herramienta Canva y sus funcionalidades que ofrece para enriquecer el aprendizaje, promover el desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes. Puesto que al ser implementada en clases genera un ambiente de interactividad, fortalecerá la enseñanza con los alumnos facilitando actitudes positivas hacia el conocimiento desarrollando sus propios contenidos, de una manera distinta utilizando la innovación y creatividad.

8. Conclusiones

Se identifica que las funcionalidades de Canva, para la creación de materiales educativos interactivos se fundamentan resaltan innovación trabajo colectivo de acuerdo con las bases investigadas para una enseñanza –aprendizaje efectivo, a pesar de tener una falta de familiaridad del estudiante con la herramienta, este hallazgo presenta la necesidad de una formación adecuada de Canva, preparando a los estudiantes para un entorno educativo cada vez más digital. Puesto que, la utilización de recursos, herramientas tecnológicas en el sistema educativo ayuda a obtener un alto nivel de destrezas, que es actualmente en un instrumento indispensable para seguir con la formación académica del educando.

Monitorear el aprendizaje en los estudiantes es realmente necesario, utilizando instrumentos básicos, que permitan detectar el progreso del conocimiento con relación a la herramienta educativa Canva, con la finalidad de actuar oportunamente con estrategias de aprendizaje que permitan al estudiante innovar, así como al profesorado estar pendientes de las tendencias tecnológicas para satisfacer las necesidades de los educandos para transformar y destacar en un mundo digital. Puesto que la implementación efectiva de Canva puede transformar el aula en un espacio dinámico donde la creatividad y la colaboración son el centro del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes desarrollar proyectos innovadores y significativos. Además, la retroalimentación continua y el monitoreo continuo ayudan a adaptar las estrategias educativas de acuerdo a las necesidades específicas de cada educando.

Planificar una serie de actividades con el uso de herramientas digitales es importante para facilitar la enseñanza con los estudiantes, siendo Canva una herramienta bastante amplia que ofrece presentaciones, infografías, manuales, folletos, carteles, visual thinking, storytelling, videos, organizadores gráficos, pizarra online, entre otros esto es importante les permite no solo mejorar la presentación visual del material educativo, sino que también facilita la adaptación de contenidos a diferentes estilos de aprendizaje. De tal manera al utilizar los alumnos adquieren competencias digitales esenciales como diseño gráfico y la comunicación visual lo que resulta en un ambiente más inclusivo y motivador, donde los estudiantes pueden explorar y experimentar con el conocimiento de manera dinámica. Destacando lo fundamental de integrar la innovación como es Canva promueve un enfoque constructivista del aprendizaje, donde son protagonistas de su propio proceso educativo, facilitando la organización y evaluación formativa, permitiendo a los docentes ajustar su metodología según las necesidades de sus alumnos.

9. Recomendaciones

A los docentes se sugiere, integrar el uso de herramientas digitales como Canva desde su diseño curricular en el contexto académico, asegurando así que todos los estudiantes tengan acceso a estas tecnologías fortaleciendo sus habilidades y competencias digitales establecidas en el currículo establecido, forjando su formación con el perfil de salida del bachillerato, en términos de innovación. Esta integración facilitará un aprendizaje más dinámico ofreciendo múltiples beneficios que van más allá de la simple creación de materiales interactivos; fomenta la creatividad de los estudiantes al permitirles diseñar proyectos únicos y personalizados, lo que a su vez aumenta su motivación e interés por aprender.

Implementar herramientas como Canva en el contexto educativo permite dar un giro a la educación tradicional a la educación del futuro, por tal motivo, se recomiendan a los estudiantes desaprender para aprender siendo ellos los actores principales de un modelo pedagógico curricular constructivista-humanista creando recursos interactivos para personalizar su aprendizaje al adaptar los proyectos a sus intereses y estilos de enseñanza, logran una conexión más profunda con el contenido académico. Esta personalización es clave para mantener su motivación e involucramiento en el proceso educativo; al integrar Canva en su proceso educativo, los estudiantes no solo enriquecen su conocimiento, sino que también se preparan para ser líderes creativos e innovadores en un entorno cada vez más digitalizado.

Estudiantes y docentes hacer énfasis en la guía de actividades que se plantea ante la problemática resuelta para retroalimentar conocimientos y fomentar su aprendizaje significativo de esta manera ayuda en el proceso de enseñanza haciendo de su entorno más dinámico y creativo, así mismo a nivel académico como también en un futuro profesional. Por ello se considera importante tomar las medidas necesarias para involucrar al campo educativo las diferentes herramientas tecnológicas, para promover la enseñanza creativa donde se verá beneficiada toda la comunidad educativa obteniendo aprendizajes significativos, cálido y estimulante, con materiales variados y espacios para la reflexión, guiando a hacia un pensamiento abierto y flexible que les permita enfrentar desafíos de manera creativa y constructiva e innovadora.

10. Bibliografía

- Álvarez , M. (2016). *Material didáctico interactivo y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO. <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1924/P-UTB-FCJSE-IDM-000022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González , A., Ramírez, I., & Brauer , M. (2024). *Competencias digitales en estudiantes de ingeniería: Análisis del uso y percepción de herramientas tecnológicas*. Revista Eduweb. <https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/636/910>
- Limachi, F. (2022). Dinámica del proceso enseñanza –aprendizaje en educación superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1827/2612>
- Medina , M., Rojas, R., Bustamante , W., Loaiza, R., Mart, C., & Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. *Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú*. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inline=1>
- Mena , E., Mora , A., & Vera , L. (2024). *INTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ECUADOR*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10389
- Quilca , J., Vaca , G., Boderó , L., & Xavier , Y. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8(2), 103.
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). EL USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA COMO ESTRATEGIA EN LA ENSEÑANZA CREATIVA DE LOS DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL LORENZO LUZURIAGA. *Universidad Técnica de Manabí*, 6(11).
- Tuarez , L., Quisphe , D., Ramos , H., & Yáñez , X. (2024). *Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”*.

<https://dspaceserver.ube.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a235a6ce-3462-43a2-9c03-c7d0fbc455fe/content>

Yunga , M. (2018). *Las estrategias metodológicas de enseñanzaaprendizaje utilizadas por el docente influyen en el rendimiento académico en la asignatura de física en los estudiantes del tercer año de bachillerato*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20470/1/Marco%20Antonio%20Yunga%20Criollo.pdf>

Chancusig , J., Flores , G., Venegas , G., Cadena , J., Guaypatin , O., & Izurieta , E. (2017). *Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las tic´s en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.

Cobeña, M., Parrales, D., Vélez, A., & Mendoza, M. (2024). Recursos digitales y didácticos para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Digital Publisher CEIT*, 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2362>

Delgado Viteri , N., & Castillo Bravo, E. (2024). Herramienta Canva y el aprendizaje de estudiantes de básica media en la ruralidad de Chone. *Ciencias de la Educación*, 9(7).

Díaz, L. (2013). Metodología de investigación en educación médica. *SciELO*, 2(7). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009

Escobedo , R. (2024). El aprendizaje interactivo como estrategia en el sistema a distancia. *Universidad Autónoma del Estado de México*. https://ojs.eumed.net/rev/index.php/rilco/article/view/13328_e/13328_htm

Layedra, C., Cabrera, L., & Reascos, N. (2014). Canva como herramienta educativa: Aportes desde docentes para su vinculación a la educación básica en Riobamba, Ecuador. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 8(3). <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1595/5162>

Lema, L. M. (2021). *El aprendizaje inclusivo a través del uso de las tic en los estudiantes de octavo año EGB de la Unidad Educativa Luis Cordero*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN, AZOGUES. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1765/1/TESIS%20TIC..pdf>

- Limachi, Freddy. (2022). Dinámica del proceso enseñanza – aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1).
- Millán , J. (2017). *Fundamentos de la Investigación Social*.
<https://isdfundacion.org/2017/09/19/fundamentos-de-la-investigacion-social-el-metodo-cientifico/#:~:text=Consiste%20en%20una%20sucesi%C3%B3n%20de,relacionadas%20con%20el%20fen%C3%B3meno%20investigado.>
- Osorio, V. (2023). Aplicación de la herramienta digital Canva para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB “A” de la Unidad Educativa Municipal “CALDERÓN” Año lectivo 2022-2023.
<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14936/2/PG%201609%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Pillpinto, L. (2021). *Gestión pedagógica en el uso de la herramienta CANVA en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa primaria*. Universidad César Vallejo, Cusco.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67054/Pillpinto_RL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Questionpro . (2024). *Método analítico: Qué es, para qué sirve y cómo realizarlo*.
<https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-analitico/>.
- Romero, A., Criollo, L., & Merchan, R. (2022). *Universidad Técnica de Machala*. MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE OPERACIONES:
https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/21339/1/Trabajo_Titulacion_1477.pdf
- Sanchez, M. (2020). *“Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar”*. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>
- Toledo, N. (s.f.). Población y Muestra. *Técnicas de Investigación Cualitativas y Cuantitativas*. <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>

Tovar, T. (2023). *La herramienta canva como estrategia y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes del viii ciclo de estudios de la escuela de Educación de la UNIVERSIDAD LOS ANGELES DE CHIMBOTE, ANCASH-2023.*

[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32870/HERRAMIENTA_CANVA_TOVAR_GASPAR_THAIS%20\(1\).pdf?sequence=3](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32870/HERRAMIENTA_CANVA_TOVAR_GASPAR_THAIS%20(1).pdf?sequence=3)

Trujillo, J. (2014). El enfoque en competencias y la mejora de la Educación. *Ra Ximhai*, 10(5). <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134026.pdf>

Anexo 1. Propuesta guía de actividades



Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
UNIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y EN LINEA
MAESTRÍA MEILE

Propuesta

Propuesta de actividades para estudiantes de tercero de Bachillerato Macará, sobre el manejo de Canva para la creación de materiales educativos interactivos



TEMA

“Creatividad en acción aprendiendo con Canva”

AUTORA:

Lic. Angy Yadira Sarango Condoy

Loja-Ecuador

2024

Guía de actividades

1. TEMA: “Creatividad en acción aprendiendo con Canva”
2. DIRIGIDO: A estudiantes de Tercero de Bachillerato Ciencias
3. DURACIÓN: 5 días/1 semana
4. LUGAR: Colegio de Bachillerato Macará
RESPONSABLE: Angy Yadira Sarango Condoy
5. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LA MAESTRÍA:

Línea 1 Innovación Educativa: Los directivos, docentes y estudiantes necesitan tener una evidente implicación en la mejora de la calidad de los procesos educativos, lo que implica un proceso permanente de indagación y experimentación reflexiva de alternativas respecto de la cultura escolar en la que viven.

6. Objetivos de la guía propuesta

6.1. Objetivo General

- Plantear una guía de actividades utilizando la herramienta Canva con el propósito de potenciar la creatividad e innovación en los estudiantes.

6.2. Objetivos Específicos

- Diseñar una guía práctica sobre el uso de Canva, que permita a los estudiantes familiarizarse con sus funcionalidades que presenta la plataforma para la creación de proyectos visuales académicos.
- Aplicar la guía a los educandos y docentes.
- Evaluar a los estudiantes mediante una exposición final donde sus proyectos estén diseñados en Canva, permitiendo la evaluación del impacto visual y la creatividad en los trabajos académicos, así como la retroalimentación constructiva por parte de docentes.

7. Contenido

El origen de la Herramienta CANVA, se fundó el 1 de enero de 2012 en Sydney, Australia. Canva se lanzó junto a la compañía, para brindar herramientas simplificadas que permitieran la elaboración de anuncios, diseños y afiches. Al principio, estaba disponible solo en la versión web. En el ámbito educación, se conoce del uso de la misma en varias investigaciones desarrolladas a partir del surgimiento de herramientas tecnológicas 1.0, 2.0 y 3.0, que reconocen la convivencia de la implementación de proyectos y artículos educativos basados en el uso de herramientas que brinden oportunidades en el desarrollo del proceso de E-A. (Pillpinto, 2021).

Por ende esta herramienta educativa brinda una gama de plantillas para la creación de contenidos visuales interactivos, su uso ha sido mencionado en varias investigaciones en como la tecnología ha ido evolucionando, desde la web 1.0 a la 3.0 que han permitido integrar en los diseños de proyectos educativos que mejoran el proceso de enseñanza- aprendizaje. Hoy en día, se ha convertido en una herramienta importante en la educación, ya que se puede utilizar para crear presentaciones atractivas que estimulen a los estudiantes a desarrollar el pensamiento creativo de una manera más práctica.

Sin embargo los autores (Quilca y otros, 2024) mencionan que, Canva es una herramienta en línea que posibilita a estudiantes y docentes a generar recursos educativos de forma visualmente atractiva, de alta calidad, sencilla y fácil de usar. De manera que permite desarrollar habilidades tecnológicas, la misma que fomenta el trabajo cooperativo trabajar en conjunto en un proyecto de diseño con intercambios de ideas entre los estudiantes. Esta plataforma permite personalizar el aprendizaje al adaptarse a diferentes estilos y ritmos, lo que la convierte en una herramienta inclusiva que puede ser utilizada en múltiples áreas del conocimiento, facilitando los docentes a diseñar clases visualmente atractivas y dinámicas.

7.1. Aporte de la herramienta Canva en la educación

La integración de Canva puede transformar la enseñanza y el aprendizaje en la educación al promover un enfoque más dinámico, creativo y atractivo en el aula brindando nuevas oportunidades para potenciar el aprendizaje en los estudiantes. Consecuentemente es de gran importancia que los docentes se familiaricen con las tecnologías para lograr un proceso de enseñanza más efectivo (Layedra y otros, 2014), por lo tanto la incorporación de Canva en los centros educativos enmarca un impacto en las praxis de enseñanza siendo más dinámica y adaptándose a las necesidades actuales del siglo XXI.

En un mundo donde las habilidades digitales son cada vez valoradas, el uso de Canva prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mercado laboral, crear contenido visual de alta calidad, comunicar ideas de manera efectiva y dominar las herramientas tecnológicas son habilidades importantes para el crecimiento de su formación. Al ser implementada dentro del aula no solo beneficia a los estudiantes sino que también cambia la forma en que los docentes enseñan en donde las metodologías tradicionales resultan insuficiente para captar el interés, con Canva pueden crear materiales didácticos interactivos que pueden atraer la atención de sus educandos y mejorar la experiencia aprendizaje y apoyar a los estudiantes en el futuro para su desarrollo académico.

7.2. Funcionalidades de la herramienta Canva

Canva es una herramienta de diseño gráfico en línea que ha ganado una gran importancia en los últimos años. A continuación, se presentan funcionalidades de la misma que son considerados importantes según la autora (Osorio, 2023), son las siguientes:

Facilidad de uso:

Ha sido elogiado por su interfaz intuitiva y fácil de usar. No se requieren habilidades avanzadas de diseño para crear contenido atractivo con Canva. Con su amplia gama de plantillas, elementos gráficos y herramientas de edición, permite a cualquier persona, incluso sin experiencia en diseño, crear diseños profesionales de manera rápida y sencilla.

Versatilidad:

Ofrece una amplia gama de plantillas prediseñadas para una variedad de proyectos, como publicaciones en redes sociales, presentaciones, infografías, tarjetas de visita, currículos y más. Esto hace que sea una herramienta versátil que puede adaptarse a diferentes necesidades de diseño.

Personalización

Aunque proporciona plantillas prediseñadas, también permite una amplia personalización. Los usuarios pueden agregar imágenes, texto, gráficos y elementos de diseño propios, lo que les brinda la libertad de crear diseños únicos y personalizados.

7.3. Recursos que presenta Canva

Canva está principalmente orientada al diseño gráfico y al marketing, sin embargo su versatilidad como plataforma social y multifuncional le ha permitido expandirse al ámbito educativo ofreciendo una gama de diseños preestablecidos para que los usuarios puedan elegir una plantilla y adaptarla a su creatividad personalizando su el diseño según sus necesidades, creando una cuenta en Canva y contar con los recursos que presente a continuación de acuerdo (Tovar, 2023) son los siguientes:

Canva doc.

Es un documento en línea en donde el usuario puede escribir, insertar figuras, presentar información y poder compartirlo con los demás, incluso se puede hacer trabajo en línea con este recurso.

Pizarra on line

Las pizarras online de Canva es otro recurso en donde encuentra una infinidad de plantillas con mapas mentales o diferentes organizadores gráficos de tal manera que solamente se puede insertar contenido y poder presentar mediante exposiciones temáticas.

Presentaciones

Para las redes sociales también cuenta con diseños pre establecidos de acuerdo a la ocasión y de acuerdo a los formatos que se requiere para su publicación, presenta una diversidad de plantillas de acuerdo a los formatos que solicita en las redes sociales.

Infografías

Al hacer uso de canva para diseñar presentaciones visuales, infografías informativas y materiales educativos interactivos en donde permite la fácil integración de gráficos, imágenes y elementos visuales, facilitando la creación de contenido educativo visualmente agradable, esto resultará útil dentro de un entorno en el que la atención de los estudiantes se volvió aún más crucial en el entorno virtual.

Videos

Los videos que presenta en Canva de igual manera también se encuentra pre establecidos para trabajar de acuerdo al formato que se requiera, solo basta con inserta los videos y poder editar.

Engeneral,Canva combina accesibilidad, colaboración ycreatividad para brindaruna solución integral quesatisface lasnecesidades educativasyprofesionales,se adapta a entornos virtualesyaumentala productividaddel usuario.

7.4. Ventajas

Por consiguiente el autor (Sanchez, 2020) citando a Trejo (2018) mantiene que la herramienta Canva tienes ventajas y son las siguientes:

- Se puede trabajar con Canva sin necesidad de descárgalo, ya que es un software gratuito y virtual done se puede trabajar tranquilamente solo con el uso del internet.
- Canva es una herramienta con un interfaz muy manejable, fácil de usar, muy innovador que ayudan a la imaginación y creatividad de las personas.
- Los diseños son guardados automáticamente, los cambios se guardan sin necesidad de darle clic a una opción de guardar. Si en caso contrario pasara incidentes no habría problema porque Canva es automática.

- Permiten agregar las imágenes que sean necesaria para una mejora en el diseño, no oprime a no dejar cargarlas.
- Cuenta con una versión para cualquier tipo de celulares, ya que también se puede ingresar por ese medio sin necesidad de estar en una computadora o laptop.

Las ventajas que presenta Canva son importante en el proceso de enseñanza, brindando recursos tecnológicos que mejoran la experiencia de aprendizaje desde su facilidad de uso, la accesibilidad y la capacidad de crear materiales atractivos que contribuyen a la innovación educativa y al desarrollo de habilidades digitales para estudiantes y docentes

7.5. Desventajas

- Sin el uso del internet no se puede trabajar nada ya que los cambios no se guardarían automáticamente y pretendía a trabajar en vano.
- Algunas plantillas, imágenes o texto son de pago ya que solo se pretende trabajar con los gaguitos.
- Canva solo cuentan con diseños limitados.
- No contiene opciones que den mejoras a los textos o imágenes como alinearlos.

8. Metodologías de la guía propuesta

Por consiguiente, de los resultados obtenidos de la encuesta se elabora una guía de actividades prácticas donde participan los docentes y estudiantes de bachillerato dando una alternativa de solución a la muestra en estudio, debido que se evidenció a los educandos no estar familiarizados con las funcionalidades que presenta Canva. De tal manera, se pretende llegar a los estudiantes por medio de una guía para ayudar a fortalecer sus habilidades de manejo de herramientas interactivas como es Canva pueden hacer su uso de manera fácil y sencillo dentro del aula de clases como también fuera de la comunidad educativa, es esencial tomar en cuenta los objetivos planteados, recursos, metodología y factibilidad de los integrantes de esta investigación para llevar a cabo las actividades, para el desarrollo del mismo se socializa a través de exposiciones a cargo de los docentes en el tema también se realiza trabajos en grupo e individual, manejo de aplicaciones educativas en este caso con Canva para realizar organizadores gráficos, líneas de tiempo, infografías para hacer más dinámica la guía.

9. Recursos

- Sala de informática

- Computador
- Proyector
- Aplicación educativa Canva
- Internet

10. Evaluaciones

- Organizador gráfico
- Infografías
- Carteles

11. Bibliografía de la propuesta de la guía de actividades

- Osorio, V. (2023). Aplicación De La Herramienta Digital Canva Para Mejorar el proceso de Enseñanza Aprendizaje de La asignatura Estudios Sociales en los Estudiantes de 9no Año Egb “A” de la Unidad Educativa Municipal “Calderón” AÑO LECTIVO 2022-2023.
<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14936/2/PG%201609%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Pillpinto, L. (2021). *Gestión pedagógica en el uso de la herramienta CANVA en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa primaria*. Universidad César Vallejo, Cusco.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67054/Pillpinto_RL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quilca , J., Vaca , G., Boderó , L., & Xavier , Y. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia*
- Layedra, C., Cabrera, L., & Reascos, N. (2014). Canva como herramienta educativa: Aportes desde docentes para su vinculación a la educación básica en Riobamba, Ecuador. *Journal Scientific MQR Investigar*, 8(3).
<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1595/5162>
- Sanchez, M. (2020). “*Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar*”. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>

Anexo 2. Matriz de Operacionalización

DÍA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS	METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
Día 1	Socializar las actividades a desarrollarse con Docentes y estudiantes	Presentación de la guía	2 horas	Proyector Laptop Sala informática	Se organiza una reunión con todos los integrantes para exponer las actividades a realizar	Elaborar preguntas sobre lo tratado y hacer que los estudiantes participen con la aplicación Canva.
Día 2	Conocer el uso de las funcionalidades de Canva	Exponer la temática Funcionalidades que presenta esta herramienta Canva	2 horas	Proyector Canva Laptop Sala informática	En un espacio amplio y cómodo participar de la ponencia del profesional docente	Elaborar un organizador gráfico o infografía sobre el tema expuesto
Día 3	Explicar los recursos que presenta Canva	Ponencia por parte de docentes sobre los recursos que presenta Canva	2 horas	Proyector Plantillas Canva Sala informática	En el aula se comparte la temática de los recursos que presenta Canva	Realiza una actividad con una presentación y un video interactivo.

DÍA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS	METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
Día 4	Fomentar la importancia del uso de los materiales interactivo como Canva	Intervención por parte de docentes sobre la importancia del uso de Canva	2 h	Diapositivas Laptop Proyector	Sala de informática se escucha la importancia presenta esta herramienta para el desarrollo de actividades interactivas en el aula y fuera de la comunidad educativa.	Compartir el URL de la actividad elaborada, configurando restricciones y privacidad del material multimedia elaborado en Canva.
Día 5	Motivar a los estudiantes a desarrollar la interacción con Canva	Participación de los estudiantes	2 horas	Video explicativo Infografías Presentaciones Líneas de tiempo Organizadores.	Se desarrolla actividades utilizando las plantillas de Canva para la elaboración de sus presentaciones	Exposición y evaluación de las actividades desarrolladas en Canva

Nota: Guía

Anexo 3. Certificado de traducción del resumen.

Loja, 3 de enero de 2025

CERTIFICADO DE TRADUCCIÓN

Yo **Yelena Judith Solano Castillo**, con número de cédula **1105767212** y con título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Idioma Inglés y Magister en Pedagogía del Inglés como Lengua Extranjera**, registrado en la SENESCYT con número **3027-2024-2809938**

CERTIFICO:

Que en calidad de traductora he realizado la traducción de español al idioma Inglés del presente proyecto de investigación denominado **“Manejo de Canva en la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Tercero de Bachillerato en Ciencias”**, de autoría de **Angy Yadira Sarango Condoy**, portadora de la cédula de ciudadanía **No 1105530982**, estudiante de la maestría en Educación con Mención en Innovación y Liderazgo Educativo en la Universidad Nacional de Loja siendo el mismo verdadero y correcto a mi mejor saber y entender.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, autorizando al interesado hacer uso del presente en lo que estime conveniente.

Atentamente:



Lic. Yelena Judith Solano Castillo, Mgs

C.C. 1105767212

Registro SENESCYT: 3027-2024-2809938

Anexo 3.

Artículo derivado del informe de titulación

Tema: Manejo de Canva en la creación de materiales interactivos, para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de tercero de Bachillerato Ciencias.

Theme: Management of Canva in the creation of interactive materials, to improve the teaching-learning processes in third-year students of the Bachelor of Science.

Autores:

Angy Yadira Sarango Condoy, estudiante, Universidad Nacional de Loja, E-mail: angy.sarango@unl.edu.ec CÓDIGO ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-3252-0662>

Ana Elizabeth Moncayo Peña, Directora, Universidad Nacional de Loja, E-mail: aemoncayop@unl.edu.ec, CÓDIGO ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-0069-1371>

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como base evaluar como la implementación de la creación de materiales interactivos mejoran la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Colegio Bachillerato Macará, partiendo de un enfoque mixto que combina técnicas cualitativas y cuantitativas, con el fin de obtener una comprensión más profunda y completa del fenómeno investigado de tipo alcance correlacional. De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación en base al instrumento aplicado a los estudiantes y docentes se puede deducir parte significativa de los educandos no utiliza Canva para crear materiales interactivos. Sin embargo, aquellos que lo hacen encuentran valor en esta herramienta, considerándola útil para el desarrollo de recursos educativos. Por parte de los docentes afirman utilizar materiales interactivos en sus clases, lo que refleja un fuerte compromiso hacia la innovación educativa y la integración de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a crear un entorno educativo inclusivo y accesible; A pesar de que algunos estudiantes no están familiarizados con esta herramienta, los docentes pueden desempeñar un papel clave al introducir y enseñar su uso. Monitorear el aprendizaje en los estudiantes con instrumentos básicos, que permitan detectar el progreso del conocimiento con relación a la herramienta educativa Canva, con la finalidad de actuar oportunamente con estrategias de aprendizaje que permitan al estudiante innovar, así como al profesorado estar pendientes de las tendencias tecnológicas para satisfacer las necesidades.

Palabras claves: Materiales interactivos, Enseñanza-Aprendizaje, Canva, Tecnología,

Abstract:

The present research work is to evaluate how the implementation of the creation of interactive materials improves teaching-learning in the students of the Macará School, based on a mixed approach that combines qualitative and quantitative techniques, in order to obtain a deeper understanding. And more complete of the investigated phenomenon of correlational scope. According to the results obtained in this research, based on the instrument applied to students and teachers, it can be deduced that a significant portion of students do not use Canva to create interactive materials. However, those who do find value in this tool, considering it useful for the development of educational resources. Teachers claim to use interactive materials in their

classes, which reflects a strong commitment to educational innovation and the integration of technologies in the teaching-learning process, contributing to creating an inclusive and accessible educational environment; Although some students are not familiar with this tool, teachers can play a key role in introducing and teaching its use. Monitor student learning with basic instruments, which allow detecting the progress of knowledge in relation to the Canva educational tool, with the purpose of acting in a timely manner with learning strategies that allow the student to innovate, as well as teachers to become aware. tendencies. Technological solutions to meet the needs of students to transform and excel in a digital world.

Keywords: Interactive Materials, Canva Teaching-Learning, Technology.

1. Introducción

Los procesos de formación ya llevan varios años atendiendo a las directrices y exigencias de la sociedad del conocimiento, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación es fundamental para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje. La implementación de herramientas interactivas como Canva representa un punto de inflexión en la metodología pedagógica moderna, permitiendo a docentes y estudiantes crear recursos educativos innovadores y dinámicos.

El presente estudio se centra evaluar como la implementación de la creación de materiales interactivos mejoran la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Colegio Bachillerato Macará, explorando cómo estas herramientas tecnológicas pueden potenciar el aprendizaje y mejorar la experiencia educativa. Mediante un enfoque metodológico mixto que combina técnicas cualitativas y cuantitativas, la investigación busca comprender profundamente la adopción y el valor de las herramientas digitales en el contexto educativo se pretende que con el manejo de la herramienta Canva, se establezca un entorno de aprendizaje donde los alumnos puedan cultivar un pensamiento crítico, reflexivo y analítico, al mismo tiempo que se involucran de manera lúdica y atractiva en las actividades planteadas. Esto no solo busca estimular su interés y creatividad, sino también, lo más importante, fomentar una enseñanza – aprendizaje efectivo que pueda ser aplicado en su vida diaria, dentro de las líneas de investigación del Programa de Maestría en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, se vincula a la línea 1 Innovación Educativa, los directivos, docentes y estudiantes necesitan tener una evidente implicación en la mejora de la calidad de los procesos educativos, lo que implica un proceso permanente de indagación y experimentación reflexiva de alternativas respecto de la cultura escolar en la que viven.

2. Revisión de literatura

Canva como herramienta educativa

El origen de la Herramienta Canva, se fundó el 1 de enero de 2012 Canva es una en Perth, Australia por Melanie Perkins, nace con el propósito de ser una aplicación de diseño para sus usuarios. Actualmente, 20 millones de usuarios de 190 países utilizan la aplicación web Premium de la compañía para diseñar todo, desde gráficos llamativos de Pinterest hasta elegantes menús de restaurantes. Al principio, estaba disponible solo en la versión web. En el ámbito educación, se conoce del uso de la misma en varias investigaciones desarrolladas a partir del surgimiento de herramientas tecnológicas 1.0, 2.0 y 3.0, que reconocen la convivencia de la implementación de proyectos y artículos educativos basados en el uso de herramientas que brinden oportunidades en el desarrollo del proceso de E-A. (Pillpinto, 2021).

Por ende, esta herramienta educativa brinda una gama de plantillas para la creación de contenidos visuales interactivos, su uso ha sido mencionado en varias investigaciones en como la tecnología ha ido evolucionando, desde la web 1.0 a la 3.0 que han permitido integrar en los diseños de proyectos educativos que mejoran el proceso de enseñanza- aprendizaje. Hoy en día, se ha convertido en una herramienta importante en la educación, ya que se puede utilizar para crear presentaciones atractivas que estimulen a los estudiantes a desarrollar el pensamiento creativo de una manera más práctica.

Sin embargo, los autores (Quilca y otros, 2024) mencionan que, Canva es una herramienta en línea que posibilita a estudiantes y docentes a generar recursos educativos de forma visualmente atractiva, de alta calidad, sencilla y fácil de usar. De manera que permite desarrollar habilidades tecnológicas, la misma que fomenta el trabajo cooperativo trabajar en conjunto en un proyecto de diseño con intercambios de ideas entre los estudiantes. Esta plataforma permite personalizar el aprendizaje al adaptarse a diferentes estilos y ritmos, lo que la convierte en una herramienta inclusiva que puede ser utilizada en múltiples áreas del conocimiento, facilitando los docentes a diseñar clases visualmente atractivas y dinámicas.

Aporte de la herramienta Canva en la educación

La integración de Canva puede transformar la enseñanza y el aprendizaje en la educación al promover un enfoque más dinámico, creativo y atractivo en el aula brindando nuevas oportunidades para potenciar el aprendizaje en los estudiantes. Consecuentemente es de gran importancia que los docentes se familiaricen con las tecnologías para lograr un proceso de enseñanza más efectivo (Layedra y otros, 2014), por lo tanto, la incorporación de Canva en los centros educativos enmarca un impacto en las praxis de enseñanza siendo más dinámica y adaptándose a las necesidades actuales del siglo XXI.

En un mundo donde las habilidades digitales son cada vez valoradas, el uso de Canva prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mercado laboral, crear contenido visual de alta calidad, comunicar ideas de manera efectiva y dominar las herramientas tecnológicas son habilidades importantes para el crecimiento de su formación, al ser implementada dentro del aula no solo beneficia a los estudiantes, sino que también cambia la forma en que los docentes enseñan en donde las metodologías tradicionales resultan insuficientes para captar el interés, con Canva pueden crear materiales didácticos interactivos que pueden atraer la atención de sus educandos y mejorar la experiencia aprendizaje y apoyar a los estudiantes en el futuro para su desarrollo académico. Dicha herramienta exige que la interacción con las y los alumnos sean llamativas interactivas al ofrecer una serie de recursos ideales desarrollan su imaginación a través de su uso.

Funcionalidades de la herramienta Canva

Canva es una herramienta de diseño gráfico en línea que ha ganado una gran importancia en los últimos años. A continuación, se presentan funcionalidades de esta que son considerados importantes según la autora (Osorio, 2023), son las siguientes:

Facilidad de uso

Ha sido elogiado por su interfaz intuitiva y fácil de usar. No se requieren habilidades avanzadas de diseño para crear contenido atractivo con Canva. Con su amplia gama de plantillas, elementos gráficos y herramientas de edición, permite a cualquier persona, incluso sin experiencia en diseño, crear diseños profesionales de manera rápida y sencilla.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

En primera instancia, se conceptualiza el proceso de enseñanza- aprendizaje, en el proceso educativo puede ser definido de manera sucinta simple, como el conjunto de actividades que configuran el acto educativo (enseñanza – aprendizaje), innovaciones, procedimientos, planificaciones y prácticas realizadas por quienes buscan el perfeccionamiento del hombre; esto da a lugar a considerar el proceso de enseñanza – aprendizaje como el espacio y el conjunto de procedimientos que permiten la transmisión conocimientos específicos o generales (Limachi, 2022).

Posterior a ello, de acuerdo al autor mencionado anteriormente la enseñanza supone necesariamente pensar en una institución que ejercita el quehacer educativo de manera sistematizada y organizada. La enseñanza al constituirse en una actividad dinámica implica siempre la participación e interacción de dos o más personas cuyo objeto común de interacción

es el conocimiento, a ese ambiente interactivo se le denominan espacio educativo, donde se sitúa la relación educadora –educando.

Tipos de enseñanza

La complejidad que implica comprender el acto educativo supone que no hay un solo estilo de enseñanza, la razón, no existe un modelo que abarque todos los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Por ello presenta los siguientes estilos de enseñanza: de acuerdo con el autor (Limachi, 2022) citando a Martínez 2007:

Estilo de enseñanza formal

Los docentes de este estilo de enseñanza planifican al detalle su enseñanza y se la comunican a sus alumnos. Se rigen estrictamente a lo planificado, no admiten la improvisación y no suelen impartir contenidos que no estén incluidos en el programa.

Estilo de enseñanza estructurada

Se refiere bastante importancia a la planificación y ponen énfasis en que esta sea coherente, estructurada y bien presentada. Tienden a impartir los contenidos integrados siempre en un marco teórico amplio, articulado y sistemático. Al ser aplicado el estilo de enseñanza estructurado en Canva, es importante comenzar con una planificación visual clara. Utilizando las plantillas de planes de clase para estructurar lecciones de manera organizada.

Estilo de enseñanza Funcional

Identifica a docentes que, siendo partidarios de la planificación, ponen el énfasis en su viabilidad, funcionalidad y concreción. Su preocupación es cómo llevarla a la práctica. Otorgan más ponderación a los contenidos procedimentales y prácticos que a los teóricos. En las explicaciones sobre contenidos teóricos, siempre incluyen ejemplos prácticos y frecuentemente tomados de la vida cotidiana y de problemas de la realidad.

Aprendizaje

El aprendizaje se define como un cambio relativamente permanente en el conocimiento de una persona, basada en la experiencia y la interculturalidad que tiene cada una de ellas. Piaget considera el pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que tienen su base en un substrato orgánico-biológico determinado, que va desarrollándose en forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico (Yunga, 2018).

De esa manera el aprendizaje es un proceso continuo y natural que implica la adquisición duradera de conocimientos, conductas, destrezas o habilidades a través de la práctica o la experiencia funciones del ser humano y esencial para el desarrollo personal, social como también profesional que nos permitan resolver problemas y adaptarnos en nuestro entorno en constante cambio. Sin embargo, es importante considerar como la tecnología ha democratizado el acceso al conocimiento, permitiendo a más personas aprender de manera efectiva y lo principal de integrar herramientas que influyen en la calidad del aprendizaje. Además, la tecnología debe usarse de manera que refuerce la experiencia educativa sin reemplazar la interacción humana, que es esencial para el desarrollo emocional y social de los estudiantes.

Materiales interactivos

Es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Además, consisten en utilizar ya sea medios físicos como libros, revistas, paleógrafos. etc. como medios virtuales o audiovisuales como son los videos, audios programas computacionales para así hacer más fácil u optima la transición de los conocimientos de los docentes a estudiante a diferencia con respecto a los materiales educativos más tradicionales radica en la utilización de herramientas digitales que favorecen el uso autónomo por parte de los estudiantes y la interacción, una característica fundamental de los nuevos medios; asimismo, suelen conllevar un componente de gamificación, por lo que resultan altamente motivadores que actúan también como herramientas de evaluación (Ávarez, 2016).

De modo que los materiales interactivos son un conjunto de recursos educativos que fomenta la participación activa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes fortalece las habilidades tecnológicas y mejora la comunicación entre los estudiantes. Transforma el aprendizaje en una experiencia más dinámica y participativa que permiten a los docentes adaptar sus metodologías tradicionales a un entorno digital y visual para las nuevas generaciones, que no solo permite mejorar el aprendizaje de conceptos, habilidades y competencias , más bien facilita actitudes positivas hacia el conocimiento desarrollando destrezas que serán esenciales en el futuro de los educandos. Al ser combinados los medios físicos y digitales la enseñanza logra ser más inclusiva, dinámica y eficaz, de modo son un gran avance significativo en la educación.

3. Método

La metodología del presente estudio parte desde el enfoque mixto que combina técnicas cualitativas y cuantitativas, con el fin de obtener una comprensión más profunda y completa en el fenómeno investigado de tipo alcance correlacional. Para la ejecución del proyecto, se ha tomado como población a los estudiantes de tercero de Bachillerato en el periodo lectivo 2024-2025. Así mismo en la recolección de la información se aplicó un instrumento de un cuestionario para los estudiantes y una entrevista a los docentes; con fin de evaluar como los materiales interactivos mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo como base a Sarango (2024) autora del Trabajo de Integración Curricular elaborado en el plan de estudio de la maestría en Educación con mención en Innovación y liderazgo Educativo de la Universidad Nacional de Loja.

4. Resultados

La combinación de recursos físicos y digitales transforma el proceso de aprendizaje, haciéndolo más inclusivo y accesible es por ello por lo que se analizan los resultados de las encuestas considerando a 27 estudiantes de tercero bachillerato Macará en relación con la variable del manejo de Canva a continuación se presentan los resultados de las encuestas analizadas.

1. *¿Conoce usted la plataforma Canva?*

Tabla 8. Conocimiento de Canva

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	33,3%
No	9	66,7%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

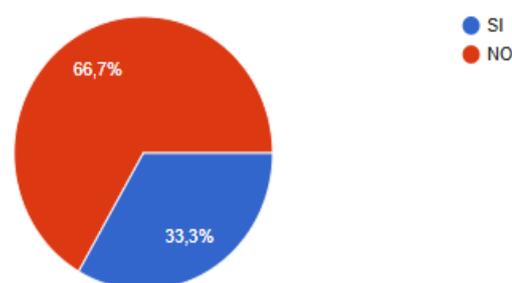


Figura 8. Dominio de Canva

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

Como parte de los resultados obtenidos en la figura 1 se analiza el conocimiento de Canva destacando que el 33,3% SI de los encuestados conocen de esta herramienta y el 66,7% No conoce Canva pone en evidencia que, aunque los estudiantes de tercero de bachillerato están

en una etapa educativa avanzada, aún no están familiarizados con herramientas modernas digitales. Los resultados muestran que falta de conocimiento de Canva entre los estudiantes de tercero de bachillerato señala un área de mejora para integrar herramientas tecnológicas en la educación. Con una adecuada introducción y capacitación, Canva puede ser una herramienta esencial para el desarrollo de competencias digitales, visuales y colaborativas, preparando a los estudiantes para los desafíos académicos y profesionales del futuro.

2. ¿Utiliza Canva para crear recursos educativos?

Tabla 9. Canva y recursos educativos.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	25,9%
No	20	74,1%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

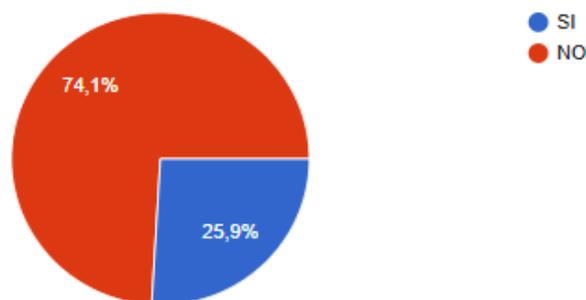


Figura 9. Uso de Canva para crear recursos educativos.

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación

La utilización de recursos educativos como Canva se muestra en la figura 2, donde el 25,9% si utilizan Canva para crear recursos educativos y el 74,1% de los estudiantes no manejan Canva para la creación de materiales interactivos. Estos resultados revelan que, aunque Canva es una herramienta ampliamente conocida y utilizada en el ámbito educativo, la mayoría de los estudiantes de este grupo no la están empleando para sus actividades académicas lo cual no se encuentran familiarizados con la misma o no haber recibido capacitación sobre su uso.

¿Cree usted, que el uso de una herramienta como Canva, podría ayudar a expresar ideas de forma más creativa?

Tabla 10. Canva y la creatividad

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	40,7%

No	0	0%
Tal vez	16	59,3%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

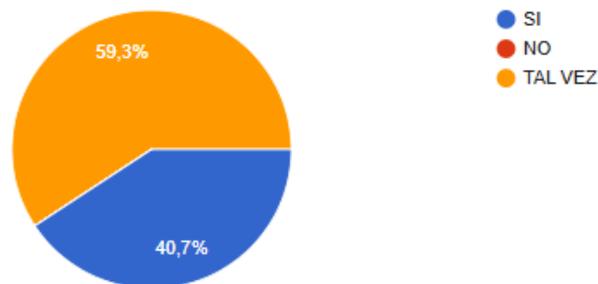


Figura 10. Canva para expresar la creatividad

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

De acuerdo con la figura 3 Canva ayuda expresar ideas de forma creativa el 40,7% de los encuestados manifestaron que SI y un 59,3% de tal vez facilita la expresión creativa de ideas algunos de los estudiantes desconozcan su funcionalidad creativa. De tal sentido Canva es percibida como una herramienta con un potencial significativo, pero la falta de conocimiento práctico y experiencia está limitando su valoración positiva. Con una estrategia pedagógica adecuada, se podría maximizar su uso en el aula, transformando la percepción de "Tal vez" en un "Sí" sólido. Esto fortalecería el aprendizaje creativo de los estudiantes de Tercero de Bachillerato.

3. ¿Qué tipos de materiales interactivos digitales le gustaría aprender a crear en Canva?

Tabla 11

Materiales interactivos y Canva

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Presentaciones	12	44,4%
Infografías	6	22,2%
Videos	5	18,5%
otro	4	14,8%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

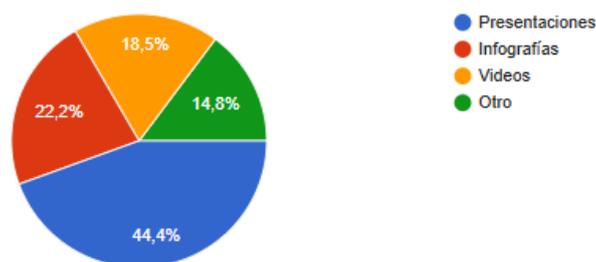


Figura 11. Creación de material digital en Canva
 Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

Los resultados obtenidos de la figura 4 acerca de los tipos de materiales interactivos para crear en Canva se evidencia que el 44,4% de los estudiantes expresaron interés en crear presentaciones, y un 22,2% indicaron en aprender a crear infografías, con el 18,5% se señala que desean los videos y finalmente 14,8% otro recurso les gusta aprender. El interés mayoritario en las presentaciones e infografías indica que los estudiantes priorizan herramientas que les permitan expresar ideas de manera clara y profesional. Esto refleja una alineación con necesidades académicas y posiblemente laborales. La preferencia por vídeos y otros tipos de materiales interactivos destaca un interés por habilidades más creativas y modernas, útiles en el mundo digital actual.

8. ¿Considera usted, que aprender a usar Canva en Bachillerato puede ser útil para su futuro profesional? Si su respuesta fue si justifique él porque

Tabla 12

Canva en el ámbito profesional

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	88,9%
No	3	11,1%
Total	27	100%

Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

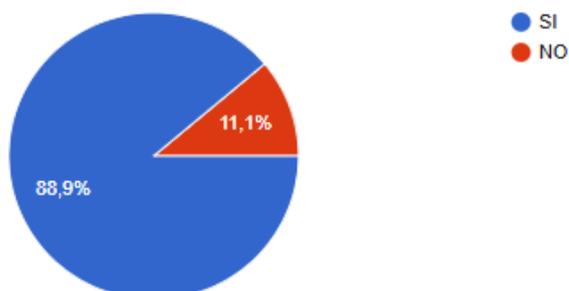


Figura 12. Usar Canva en Bachillerato puede ser útil para su futuro profesional
 Nota: Elaborado por la autora con datos recopilados en la investigación.

De acuerdo con los resultados de la figura 7 de encuesta, el 88,9% de los encuestados considera que aprender a usar Canva en el Bachillerato puede ser útil para su futuro profesional. Esto

refleja una percepción mayoritaria positiva hacia la herramienta y su potencial impacto en la preparación para el mundo laboral. Por otro lado, el 11,1% que respondió "No" representa una minoría significativa que podría tener una perspectiva diferente o no considerar relevante esta habilidad, la mayoría de los estudiantes describen un aprendizaje positivo de Canva, y lo valoran por su relación con el futuro académico y profesional. Es una herramienta versátil que ocupa un espacio que facilita las tareas futuras, mejora las competencias creativas y prepara para el uso de tecnologías en carreras futuras sin embargo una parte de los encuestado no están familiarizados con Canva indican la importancia de capacitar a los educandos acerca de esta herramienta interactiva que ayuda en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

5. Discusión

Canva se presenta como una plataforma versátil que facilita la creación de recursos visuales y atractivos, cómo la implementación de materiales interactivos mejora la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Colegio Bachillerato Macará. Este estudio se centra en el cumplimiento de algunos objetivos, con el primer objetivo específico donde se logró Identificar teóricamente las funcionalidades de Canva para la creación de materiales educativos interactivos, los resultados obtenidos muestran que solo el 33,3% de los estudiantes está familiarizados con Canva lo que pone en evidencia una falta a exposición a herramientas digitales modernas.

Este hallazgo es consistente con lo señalado por autores (Mena et al, 2024), indican que la integración efectiva de tecnologías en el aula requiere no solo acceso a herramientas, sino también capacitación adecuada para su uso. La baja familiaridad con Canva sugiere que los estudiantes no están siendo preparados adecuadamente para enfrentar un entorno educativo cada vez más digitalizado. El interés mostrado por los estudiantes en aprender a crear presentaciones (44,4%) e infografías (22,2%) también resalta la necesidad de habilidades digitales alineadas con las demandas del mercado laboral actual. Según autor (Trujillo, 2014), las competencias visuales son cada vez más valoradas en entornos profesionales, lo que subraya la importancia de capacitar a los estudiantes en el uso de herramientas como Canva desde etapas tempranas, en su defecto el primer objetivo específico respalda todo el proceso de investigación en cada uno de uno de los acápites con las bases bibliográficas de los diferentes teóricos.

Seguidamente, se da cumplimiento al segundo objetivo específico; Evaluar cómo la implementación de materiales interactivos mejora la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Colegio Bachillerato Macará. De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación

en base al instrumento aplicado a los estudiantes y docentes se puede deducir parte significativa de los educandos no utiliza Canva para crear materiales interactivos. Sin embargo, aquellos que lo hacen encuentran valor en esta herramienta, considerándola útil para el desarrollo de recursos educativos. Por otra parte, esta herramienta es percibida beneficiosa en la educación resaltando la importancia de afrontar las brechas en el conocimiento sobre su uso; muchos de ellos no están informados sobre las capacidades de usar Canva lo que limita su integración efectiva en el aprendizaje. De igual forma estudios realizados respaldan que los materiales digitales y herramientas interactivas como Canva enriquecen el proceso educativo, estos recursos fomentan una participación activa y motivan a los alumnos, lo que se traduce una mejor comprensión y retención de información como también la exploración de contenidos de manera más dinámica. (Chancusig et al, 2017).

Posteriormente, se establece un tercer objetivo específico; Plantear actividades con el uso de la herramienta Canva para fomentar la creatividad y la innovación en los estudiantes de Tercero Bachillerato, dónde ante la respuesta de los instrumentos aplicados en la metodología la fundamentación teórica se plantea una propuesta para que la institución educativa pueda aplicar con diferentes actividades que Canva proporciona debido a la falta de uso que tienen los estudiantes sobre esta herramienta sacando de provecho sus funcionalidades que ayudaran en el proceso de enseñanza haciendo de su entorno más dinámico y creativo, así mismo a nivel académico como también en un futuro profesional. Dicha propuesta el docente podrá re aplicar en cualquiera de las áreas de aprendizaje que puedan alcanzar el éxito, donde podrán ir adquiriendo aprendizajes significativos para el futuro, donde se lograra alcanzar docente decididos al cambio, estudiantes motivados y a toda la comunidad educativa inmersa en el cambio de la educación (Ruiz & Intriago, 2022).

6. Conclusiones

La implementación efectiva de Canva puede transformar el aula en un espacio dinámico donde la creatividad y la colaboración son el centro del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes desarrollar proyectos innovadores y significativos. Además, la retroalimentación continua y el monitoreo continuo ayudan adaptar las estrategias educativas de acuerdo a las necesidades específicas de cada educando.

El uso de herramientas digitales es importante para facilitar la enseñanza con los estudiantes. Siendo Canva una herramienta bastante amplia que ofrece presentaciones, infografías, manuales, folletos, carteles, visual thinkg, storytelling, videos, organizadores gráficos, pizarra online, entre otros esto es importante les permite no solo mejorar la presentación visual del

material educativo, sino que también facilita la adaptación de contenidos a diferentes estilos de aprendizaje.

Bibliografía

- Ávarez, M. (2016). Material didáctico interactivo y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO. <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1924/P-UTB-FCJSE-IDM-000022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chancusig , J., Flores , G., Venegas , G., Cadena , J., Guaypatin , O., & Izurieta , E. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las tic’s en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Matemática. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.
- Limachi, F. (2022). Dinámica del proceso enseñanza –aprendizaje en educación superior. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(1). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1827/2612>
- Quilca , J., Vaca , G., Boderó , L., & Xavier , Y. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ciencia Digital, 8(2), 103.
- Yunga , M. (2018). Las estrategias metodológicas de enseñanzaaprendizaje utilizadas por el docente influyen en el rendimiento académico en la asignatura de Física en los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato. UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20470/1/Marco%20Antonio%20Yunga%20Criollo.pdf>
- Layedra, C., Cabrera, L., & Reascos, N. (2014). Canva como herramienta educativa: Aportes desde docentes para su vinculación a la educación básica en Riobamba, Ecuador. Journal Scientific MQRInvestigar, 8(3). <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1595/5162>
- Osorio, V. (2023). Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9NO AÑO EGB “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “CALDERÓN” AÑO LECTIVO 2022-2023. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14936/2/PG%201609%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Pillpinto, L. (2021). Gestión pedagógica en el uso de la herramienta CANVA en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa primaria. Universidad César Vallejo, Cusco. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67054/Pillpinto_RL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica CANVA como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Universidad Técnica de Manabí*, 6(11).

Sanchez, M. (2020). “Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar”. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>

Sarango, A. (2024). Trabajo de Titulación Curricular. Manejo de Canva en la creación de materiales interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Tercero de Bachillerato Ciencias. Maestría en Educación con Mención en Innovación y Liderazgo Educativo de la Universidad Nacional de Loja.

Toledo, N. (s.f.). Población y Muestra. Técnicas de Investigación Cualitativas y Cuantitativas. <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>

Tovar, T. (2023). La herramienta canva como estrategia y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes del viii ciclo de estudios de la escuela de Educación de la UNIVERSIDAD LOS ANGELES DE CHIMBOTE, ANCASH-2023. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32870/HERRAMIENTA_CANVA_TOVAR_GASPAR_THAIS%20\(1\).pdf?sequence=3](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32870/HERRAMIENTA_CANVA_TOVAR_GASPAR_THAIS%20(1).pdf?sequence=3)

Tuarez , L., Quispe , D., Ramos , H., & Yáñez , X. (2024). *Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”*. <https://dspaceserver.ube.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a235a6ce-3462-43a2-9c03-c7d0fbc455fe/content>

Trujillo, J. (2014). El enfoque en competencias y la mejora de la Educación. Ra Ximhai, 10(5). <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134026.pdf>