



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

PROGRAMA DE MAESTRÍA

Tesis presentada en opción al título académico de Magíster en Mención en Pedagogía
en Entornos Digitales

TEMA

“Análisis de competencias digitales en estudiantes de la Unidad Educativa Ángel Polibio
Chaves para el uso de la plataforma Canva”

Autores:

Jorge Washington Guamán
Narciza Palaguachi Cadmen

Tutor:

Mgtr. Gabriel Rodríguez Mora

ECUADOR



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Con amor y gratitud infinitos, dedico esta tesis a mis padres. Su inquebrantable apoyo, amor y sacrificio han sido la brújula que ha guiado cada paso de mi camino académico. Sus palabras de aliento y sus abrazos han sido mi refugio en los momentos de desafío. A través de su ejemplo de perseverancia y dedicación, han sembrado en mí la semilla del conocimiento y la pasión por aprender.

A ustedes, que han sido mi inspiración constante, les dedico este logro. Cada página escrita lleva impreso el amor y el agradecimiento que siento por ustedes. Que esta tesis sea un modesto homenaje a su amor incondicional y un testimonio de la profunda influencia que han tenido en mi vida.

Gracias por creer en mí, por alentarme a alcanzar mis sueños y por ser mis eternos pilares. Este logro es tanto suyo como mío. Con todo mi amor, Narciza



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Para mi amada esposa Carmen y nuestro querido hijo Ariel, en el corazón mismo de esta tesis de investigación, ustedes dos son los pilares que han sostenido mi camino. Su amor incondicional, apoyo incansable y sacrificios, han sido fuerza motriz detrás de cada página escrita y cada descubrimiento alcanzado.

A ti, mi dulce compañera de vida, agradezco por ser mi roca en los momentos de incertidumbre, por alentarme a alcanzar nuevas alturas y por entender las horas interminables que dediqué a este proyecto. Tu fe en mí ha sido mi mayor motivación.

A ti, mi querido hijo, fuente de inspiración que constantemente me impulsa a ser una mejor persona. Que su amor y apoyo continúen guiándome en cada paso que doy.

Con infinito amor y gratitud, Jorge



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Los maestrantes, Narciza Palaguachi y Jorge Guamán expresamos nuestros más sinceros agradecimientos a la “Universidad Bolivariana del Ecuador”, por brindarnos la oportunidad de llevar a cabo este proyecto de investigación. Su apoyo constante y los recursos proporcionados han sido fundamentales para el desarrollo de esta tesis.

Asimismo, deseo extender mi gratitud al Dr. Gabriel Rodríguez Mora, tutor de tesis, por su invaluable orientación, paciencia y dedicación a lo largo de este proceso. Sus consejos expertos y su apoyo académico han sido esenciales para la realización de este trabajo.



RESUMEN

Hoy el avance de las nuevas tecnologías ha generado un impacto positivo en diversos aspectos y su uso ha modificado las metodologías y estrategias pedagógicas tradicionalmente empleadas, la integración de herramientas digitales se ha convertido en un fundamento esencial en la preparación de los estudiantes. La plataforma Canva, resalta entre las demás, por tener una interfaz llamativa y de fácil manejo, debido a que no necesita de conocimientos especializados para su empleo. Sin embargo, la falta de orientación adecuada surge como un desafío dentro del aula, ya que la ausencia de una guía clara sobre el uso de esta plataforma, puede generar dificultades para los estudiantes. Este trabajo abordó un paradigma positivista con alcance descriptivo y de campo. Además, se consideró una población de 153 estudiantes y 3 docentes. Para la recogida de los datos, se aplicó un cuestionario de encuesta y una guía de entrevista. Esta propuesta de investigación contribuirá a mejorar las competencias de los estudiantes para el uso de la plataforma Canva. Se logró determinar el nivel actual de las competencias digitales en los estudiantes para el uso de la plataforma Canva, el cual es insuficiente, debido a que los docentes no implementan esta plataforma dentro de los salones de clases. La implementación de una guía didáctica brindará a los estudiantes la oportunidad de potencializar sus competencias digitales para el uso de esta herramienta.

Palabras clave: plataforma Canva, competencias digitales, herramientas digitales, guía didáctica.



ABSTRACT

Today the advance of new technologies has generated a positive impact in various aspects and its use has modified the methodologies and pedagogical strategies traditionally used, the integration of digital tools has become an essential foundation in the preparation of students. The Canva platform stands out among the others, for having a striking and easy to use interface, because it does not require specialized knowledge for its use. However, the lack of adequate guidance arises as a challenge in the classroom, since the absence of a clear guide on the use of this platform can generate difficulties for students. This work approached a positivist paradigm with descriptive and field scope. In addition, a population of 153 students and 3 teachers was considered. For data collection, a survey questionnaire and an interview guide were applied. This research proposal will contribute to improve students' competencies for the use of the Canva platform. It was possible to determine the current level of digital competencies in students for the use of the Canva platform, which is insufficient, due to the fact that teachers do not implement this platform in the classroom. The implementation of a didactic guide will provide students with the opportunity to enhance their digital competencies for the use of this tool.

Keywords: Canva platform, digital competencies, digital tools, didactic guide.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
ÍNDICE GENERAL	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xv
ÍNDICE DE FIGURAS	xvi
ÍNDICE DE ANEXOS	xvii
Introducción	1
CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO.....	7
1.1. Antecedentes del análisis de las competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva.	7
1.2. Bases legales del estudio de las competencias digitales en los estudiantes mediante el uso de la plataforma Canva.....	10
1.3. Fundamentos teóricos de las competencias digitales en los educandos mediante el uso de la plataforma Canva.	12
Competencias en la educación	12
Competencias digitales	13
Importancia de las competencias digitales	14
Nivel de competencias digitales en los estudiantes	15
Tipos de competencias digitales	16
Conocimiento	16
Habilidades	16
Aptitudes	17
Herramientas digitales	17



Importancia de las herramientas digitales.....	18
Plataforma Canva.....	19
Característica de la plataforma Canva	19
Importancia de la plataforma Canva	20
Plataforma Canva en el ámbito educativo.....	20
Integración de la herramienta Canva en la docencia.....	21
Guía didáctica.....	21
La guía didáctica en el proceso de aprendizaje.....	23
1.4. Conclusiones del capítulo.....	23
CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL ESTUDIO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL.....	25
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables.....	25
2.2. Enfoque de la investigación.....	26
2.3. Alcance de la investigación.....	27
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	27
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	28
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	29
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.....	29
2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	30
2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general	30
2.10. Análisis de los resultados de la guía de entrevista aplicada a los docentes.....	31
2.11. Resultados del cuestionario de encuesta.....	33
2.12. Discusión de resultados.....	45
2.13. Conclusiones del capítulo.....	46



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	47
3.1. Introducción.....	49
3.2. Objetivo general	49
3.2.1. Objetivos específicos.....	50
3.3. Justificación.....	50
3.4. Marco teórico.....	51
3.4.1. Guías didácticas.....	51
3.4.1.1. Importancia de las guías didácticas en el proceso de aprendizaje	51
3.4.2. Competencias digitales	51
3.4.3. Plataforma Canva	52
3.4.4. Teoría del constructivismo	52
3.5. Propuesta de actividades para el uso de la Plataforma Canva en los estudiantes.....	53
3.6. Adaptación y personalización	63
3.7. Valoración de la propuesta por expertos.....	63
3.8. Conclusiones de la propuesta.....	65
3.9. Conclusiones del capítulo.....	65
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	67
Referencias.....	68
ANEXOS.....	74



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Muestra de los participantes de la investigación	5
Tabla 2	Operacionalización de las variables de la investigación	25
Tabla 3	Delimitación de la población y la muestra	30
Tabla 4	Conocimientos sobre el uso de la plataforma Canva	33
Tabla 5	Funciones de la plataforma Canva.....	34
Tabla 6	Habilidades para crear y diseñar contenido digital	35
Tabla 7	Frecuencia de uso de la plataforma para realizar las tareas académicas	36
Tabla 8	Implementación de recursos y herramientas digitales.....	37
Tabla 9	Elementos de la plataforma Canva	38
Tabla 10	Planificación académica con la plataforma Canva	39
Tabla 11	Interacción entre estudiante y docente.....	40
Tabla 12	Información sobre el uso de la plataforma Canva	41
Tabla 13	Uso de la plataforma Canva para trabajos académicos	42
Tabla 14	Uso de la plataforma Canva en el aula de clases.....	43
Tabla 15	Mejora de habilidades y conocimientos con la plataforma Canva	44
Tabla 16	Actividad n°1: Introducción a Canva y sus características.....	54
Tabla 17	Actividad n°2: Funciones de diseño	56
Tabla 18	Actividad n°3: Creación de presentaciones e infografías	58
Tabla 19	Actividad n°4: Creación de videos.....	60
Tabla 20	Actividad n°5: Presentaciones del contenido creado.....	62
Tabla 21	Datos que los expertos que validaron la propuesta.....	63



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Conocimientos sobre el uso de la plataforma Canva.....	33
Figura 2 Funciones de la plataforma Canva	34
Figura 3 Habilidades para crear y diseñar contenido digital.....	35
Figura 4 Frecuencia de uso de la plataforma para realizar las tareas académicas.....	36
Figura 5 Implementación de herramientas digitales	37
Figura 6 Elementos de la plataforma Canva.....	38
Figura 7 Planificación académica con la plataforma Canva.....	39
Figura 8 Interacción entre estudiante y docente	40
Figura 9 Información sobre el uso de la plataforma Canva.....	41
Figura 10 Uso de la plataforma Canva para trabajos académicos.....	42
Figura 11 Uso de la plataforma Canva en el aula de clases	43
Figura 12 Mejora de habilidades y conocimientos con la plataforma Canva.....	44



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Modelo de entrevista	74
Anexo 2 Modelo de encuesta	75
Anexo 3 Matriz de validación.....	80
Anexo 4 Constancia de juicio de experto.....	81
Anexo 5 Constancia de juicio de experto A	82
Anexo 6 Constancia de juicio de experto B	84
Anexo 7 Constancia de juicio de experto C	86



Introducción

Hoy el avance tecnológico ha provocado una repercusión positiva en diversos aspectos y su uso ha modificado las metodologías y estrategias pedagógicas tradicionalmente empleadas, la integración de herramientas digitales se ha vuelto un fundamento indispensable en la preparación de los educandos que ayuda a manejarse en un entorno cada vez más tecnológico. En este sentido, la plataforma Canva, resalta entre las demás, por tener una interfaz llamativa y de fácil manejo, debido a que no necesita de conocimientos especializados para su empleo, el cual beneficia en la adquisición de saberes y habilidades mediante el desarrollo creativo del educando.

En este aspecto, Canva es un recurso interactivo y dinámico el cual permite introducir contenido de diferentes temáticas, tales como la elaboración de logotipos, collage, folletos e infografías que se adaptan a la creatividad y necesidad del usuario. Esta plataforma ha surgido como una herramienta fundamental en el área académica, transformando la forma en que los educandos y docentes crean y presentan contenido visual. De esta manera, la plataforma Canva permite comunicar ideas de forma efectiva, estimulando así un aprendizaje más provechoso en el salón de clases.

La presente investigación es factible porque ayudará conocer las competencias digitales en los educandos de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva, ya que, con el empleo generalizado de las tecnologías en la adquisición de saberes, comprender el nivel de competencias de los educandos se vuelve crucial para optimizar la calidad del instruir. De tal forma, la elección de la plataforma Canva como herramienta de análisis es apropiada, debido a que es una herramienta ampliamente utilizada para la creación de contenido digital. Por lo tanto, esta investigación no solo es factible, sino que también es oportuna y relevante para mejorar las prácticas educativas en la institución.

Por esta causa, según López (2021), el empleo de la plataforma Canva en la instrucción del educando es de suma importancia debido a su capacidad para incentivar lo creativo, el expresarse y el pensamiento visual. Esta herramienta no solo ayuda a los educandos desarrollar destrezas de diseño gráfico, sino que además les brinda una forma accesible e intuitiva de crear infografías y presentaciones para sus proyectos educativos. Además, Canva ofrece una amplia gran variedad de plantillas y recursos que simplifican el proceso de creación, lo que resulta especialmente beneficioso para estudiantes con diferentes niveles de habilidades técnicas.



El propósito de este estudio es conseguir una comprensión detallada de las habilidades digitales de los estudiantes, profundizando sus fortalezas y señalando las áreas específicas que podrían beneficiarse de mejoras; un análisis detallado sirve como base sólida para informar y potenciar las prácticas educativas relacionadas con el uso de la plataforma Canva, ayudando al desarrollo completo de los educandos y un entorno educativo adaptado a las demandas digitales contemporáneas.

Para Acosta et al. (2022), el requerimiento de adaptar la pedagogía a los nuevos avances tecnológicos es inevitable en la era digital en la que vivimos. Las tecnologías emergentes están transformando radicalmente la manera en que adquirimos conocimiento y trabajamos, y la educación debe evolucionar para reflejar estos cambios. La incorporación de insumos tecnológicos en el salón de clases no solo hace al aprendizaje más interactivo y accesible, sino que además prepara a los educandos para el mundo actual. Por tanto, es importante prepara a los educandos para enfrentar los retos y obtener beneficio de las ventajas que otorgan los insumos tecnológicos en el ámbito pedagógico.

Por ello, como consecuencia del avance digital los educadores poseen novedosas actividades y cursos de acción de enseñanza para usar en sus horas académicas; de tal forma, los insumos educativos ayudan a que los educandos logren aumentar su conocimiento perfeccionando su pensamiento creativo. Por ello, el empleo de la plataforma Canva como recurso educativo ayuda a que los estudiantes desarrollen sus innovadores modelos de aprender, facilitando la elaboración de presentaciones e infografías, mejorando su creatividad, ya que se puede indicar que los educandos consiguen potenciales beneficios a su desempeño pedagógicos a través de nuevos avances digitales.

Es importante mencionar que la falta de orientación y capacitación adecuada surge como un desafío dentro del aula, ya que la ausencia de una guía clara sobre el uso y manejo de esta plataforma, puede generar dificultades para los estudiantes, quienes no aprovechan al máximo las funcionalidades de esta herramienta tecnológica, afectando su rendimiento y correcta comprensión. Además, otro aspecto significativo es la presencia de limitaciones en la creatividad digital, debido a que algunos estudiantes pueden enfrentar dificultades para expresar de manera creativa sus ideas mediante la herramienta digital Canva.

Este trabajo será de gran ayuda para los estudiantes del centro educativo, ya que permitirá obtener nuevos conocimientos, dando paso para incorporar habilidades en el empleo de la plataforma Canva para la adquisición de conocimientos y la potencialización de la adquisición de



conocimiento. Por ende, este estudio ayudará a conseguir información detallada sobre el nivel de competencia digital de los educandos y cómo estas competencias afectan su experiencia educativa al utilizar la plataforma Canva.

Por lo cual, esta propuesta de investigación contribuirá en el área pedagógica a mejorar la adquisición de conocimientos en el uso de la plataforma Canva en los educandos, debido a que el presente estudio se enfoca en una problemática de interés educativo. Por esta razón, se ha considerado la ejecución de este estudio centrado en el análisis de las competencias tecnológicas en educandos de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva.

Teniendo en cuenta los aspectos analizados se plantea como **problema científico**:

¿Cuál es el nivel de competencias digitales en estudiantes de 3ero de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva?

Precisión de tema

Análisis de las competencias digitales en estudiantes de 3ero de BGU de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva.

Objeto de la investigación: Competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU.

Para el proceso de la investigación se plasmaron las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Cuáles son las bases teóricas que sustentan la creación de una guía sobre las competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva?
2. ¿Cuál es el nivel de competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva?
3. ¿Cómo debe diseñarse una guía didáctica sobre las competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva?
4. ¿Qué valoraciones harán los expertos a la guía didáctica sobre las competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva?

Objetivo general

Analizar las competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva.



Objetivos específicos

1. Investigar las bases teóricas que sustenten la creación de una guía sobre las competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva.
2. Determinar el nivel de competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva.
3. Elaborar una guía didáctica sobre las competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva.
4. Valorar mediante expertos la guía didáctica sobre las competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva.

Los resultados de este estudio contienen un valor metodológico, los mismos que permiten el tratamiento de categorías como competencias digitales en la educación, nivel de competencias digitales en los estudiantes, integración de la plataforma Canva en la docencia, así como la utilización de diferentes métodos que sirven de apoyo a esta investigación para tener un mayor conocimiento del problema y la propuesta de solución de la investigación.

Para la ejecución de las tareas específicas del estudio se usarán los siguientes métodos y técnicas:

Se usaron **métodos teóricos** tales como: sistemático-estructural, histórico-lógico, análisis-síntesis y la modelación.

En los **métodos empíricos**: se consideró la encuesta.

Como métodos matemático-estadístico: análisis porcentual.

Población y muestra

De acuerdo con Vizcaíno et al. (2023), representa un grupo de elementos que poseen ciertas particularidades que se espera investigar. Además, se entiende que son elementos accesibles o unidad de análisis que pertenecen al área de estudio. Por este motivo, la población estudiada en este estudio estará compuesta por todos los estudiantes y docentes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.

Asimismo, la muestra es una representación de la población, con las mismas particularidades generalizadas de la población, como señalan Erreyes et al. (2023), la muestra en esta investigación serán los educandos y docentes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.



Tabla 1

Muestra de los participantes de la investigación

Participantes	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	153	98%
Docentes	3	2%
Total	156	100%

Nota. Elaborado por autores.

Tipo de investigación

Paradigma que asume en su trabajo: Positivista

Para Mendoza y Mendoza (2023), este tipo de paradigma expone la naturaleza empírica del saber en una teoría que relaciona ese conocimiento al crecimiento intelectual de la persona y la sociedad. Por tanto, se entiende que este paradigma quiere explicar, predecir y controlar los fenómenos, asimismo, establecer razones reales, temporalmente precedentes o simultáneos.

Descriptiva

Con base en Calle (2023), el estudio descriptivo se efectúa cuando se pretende describir, una realidad. Por ende, la finalidad de las investigaciones descriptivas es buscar, las características y las particularidades principales de los individuos, poblaciones o cualquier otro fenómeno que sea estudiado. Además, se centra en analizar las características de una población sin saber los vínculos entre sí.

De campo

Según Marengo et al. (2024), los estudios de campo se refieren al procedimiento que ayuda a recoger información del entorno e investigarlos de la misma manera como se presentan, sin someter a las variables de estudio a ningún tipo de manipulación. Por lo cual, su particularidad principal es que se realiza al exterior en el que sucede el acontecimiento, además, ayuda a generar nuevos saberes empleando el método científico.

Importancia: El estudio posee como interés esencial el análisis de las competencias tecnológicas que contribuirán en el proceso de adquisición de conocimiento de los educandos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva, esto permitirá incrementar el desempeño de los docentes y el de los estudiantes.



Necesidad social: Está presente debido a que responde a las exigencias actuales de las nuevas tecnologías en la educación, ya que están siendo impulsadas por una serie de factores que incluyen avances tecnológicos, transiciones en la manera en que los individuos aprenden y la necesidad de preparar a los estudiantes para un mundo digitalizado. Esto fortalece el camino para mejorar el aprendizaje por medio de los insumos tecnológicos en los educandos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves, y ayudar al desarrollo de sus destrezas de acuerdo con las transformaciones tecnológicas de la actualidad.

Novedad: Se presenta en la argumentación del vínculo entre el adecuado manejo del recurso tecnológicos Canva y el mejoramiento de las competencias digitales en los educandos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.

Actualidad científica: Está presente en que la incorporación de los insumos tecnológicos en el campo pedagógico es fundamental para incentivar el mejoramiento de competencias en los educandos, para el uso de estos recursos como la plataforma Canva los educandos no solo adquieren destrezas técnicas, sino que además fortalecen sus capacidades para comunicar de manera efectiva ideas complejas. Este enfoque innovador no solo mejora la creatividad visual de los alumnos, sino que también los prepara para afrontar los retos del entorno tecnológico en constante cambio.

Esta investigación está esquematizada en tres capítulos. En el primer capítulo, se establecen las bases teóricas del análisis de las competencias digitales de los educandos mediante el uso de la plataforma Canva, que fueron recolectados de libros, publicaciones científicas y repositorios digitales con base al tema de estudio, asimismo, estos estudios que se han detallado poseen relación con el problema propuesto. En el segundo capítulo, se efectúa la estructura metodológica utilizada para la investigación, donde se especifica los métodos y técnicas indagadas, resultados del diagnóstico y la discusión de los hallazgos. En el tercer capítulo, se desarrollará la propuesta y la validación de la propuesta.



CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO.

El análisis de las habilidades y destrezas digitales en estudiantes ha adquirido gran importancia en la preparación de los educandos para el mundo cada vez más digitalizado, esto ha sido objeto de análisis en varios estudios relacionados; por lo tanto, esto ayudará a establecer la importancia que adquiere el correcto manejo de los recursos tecnológicos, ya que estos recursos pueden transformar de manera positiva las competencias digitales de los educandos, logrando que la pedagogía sea más interactiva y que incentive la participación dinámica de los educandos. Por lo cual, se destaca la importancia que tiene desarrollar este análisis de las competencias tecnológicas en los educandos.

1.1. Antecedentes del análisis de las competencias digitales en estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva.

En Perú, Sánchez (2020) se efectuó un estudio con el fin de desarrollar la creatividad a través del empleo de la herramienta Canva en los educandos del 1er grado, utilizándolas como estrategias dentro de las horas académicas. Para esto, se empleó una metodología con enfoque cualitativo y paradigma interpretativo; los datos se recabaron a través de una guía de entrevista, dicho instrumento fue enfocado a 2 profesores y 2 educandos de la institución Simón Bolívar, los cuales fueron escogidos de manera rigurosamente para recoger la información, los educandos tenían entre 15 y 16 años respectivamente y los profesores tenían a su cargo el curso de informática.

Asimismo, los hallazgos muestran que el empleo de la herramienta Canva utilizadas en las horas académicas como cursos de acción de retroalimentación o conocimientos previos llevan a enormes beneficios académicos, ya que ayudan a mejorar la creatividad en los educandos y no sólo esa destreza sino también habilidades que los educandos no sabían que poseían. Se resumen que la herramienta Canva es una estrategia para los profesores y representa excelentes técnicas para los educandos, convirtiéndose en un refuerzo de gran apoyo para los docentes en la pedagogía.

En Perú, Cirilo (2022) realizó un estudio con el objeto de realizar un análisis del vínculo del empleo de la plataforma Canva y la adquisición de conocimiento significativo en la asignatura de Ciencias Sociales en los educandos. En este aspecto, se usó un enfoque cuantitativo, el diseño fue no experimental; los datos se recogieron a través de cuestionario de encuesta con escala Likert, dichos instrumentos fueron enfocados a 74 educandos del centro educativo abordado, quedando instaurada como muestra el mismo número de educandos.



En este estudio se evidenció que el empleo de la plataforma Canva se localiza en un nivel elevado de interacción con 69.8%, en herramientas virtuales 78,6%, flexibilidad 84.6% y actividad formativa 65.6%. Con relación al aprendizaje significativo de los educandos se ubicó en un nivel elevado con una media de 58.7% en sus diversas dimensiones: comprensión, participación activa, motivación y funcionalidad. En conclusión, se estableció que hay una relación media positiva 0,468 entre el empleo de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo. Por ello, el proceso de cambio en los sistemas tradicionales educativos, ha admitido el mejoramiento pedagógico, principalmente aquellos que han dado gran relevancia en su desarrollo a la tecnología.

En Riobamba, Guffante y Yambay (2023) realizaron un proceso de investigación con el objeto de plantear el empleo de Canva como recurso para la adquisición de conocimiento de Estudios Sociales de décimo en la U.E. del Milenio Penipe. Para esto, se usó una metodología de ruta cuantitativa, de estudio exploratorio, de campo, aplicando un diseño de tipo no experimental; los datos se recabaron por medio de una encuesta, dicho instrumento fue dirigido a 35 educandos y 5 profesores y la observación para el diseño de la guía.

En los hallazgos expuestos se concluyó que el 39% de los educandos no se encuentran adaptados a herramientas como Canva, además el 41,8% nunca han tenido conocimientos sobre el empleo y las ventajas que da la plataforma Canva. Por otro lado, el 39.5% de profesores encuestados indicó que a veces emplea la plataforma Canva para dar sus clases de Estudios Sociales. El conocimiento de los profesores acerca del empleo de Canva como insumo didáctico para enseñar la asignatura de Estudios Sociales es medio, en cambio un porcentaje significativo de los educandos señalaron que nunca han estado familiarizados con las herramientas interactivas que brinda la plataforma.

En este estudio, se comprobó que la herramienta Canva es una opción didáctica para el docente debido a que se diseñan recursos innovadores y dinámicos para el aprendizaje de los educandos durante las horas académicas. La guía didáctica que se ha propuesto posee 4 unidades específicas enfocadas al educando, que puede ser implementado por el profesor en las clases, especificándose los recursos que resulten atractivos de Canva puedan ser aplicados a las unidades de la respectiva asignatura.

En Perú, Tovar (2023) desarrolló un proceso de investigación con el objeto de determinar la implementación de la plataforma Canva como curso de acción en el mejoramiento del aprendizaje en los educandos de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Se utilizó una



metodología con ruta cuantitativa, nivel descriptivo-correlacional y el diseño fue no experimental; además, los datos se recabaron por medio de la encuesta, dicho cuestionario fue aplicado a 39 educandos el cual se ha escogido por medio de la técnica de muestreo.

En este estudio, se evidenció que la herramienta Canva tiene relación con la motivación en el mejoramiento del aprendizaje, consiguiendo un valor de correlación de 0,813, significando un nivel de correlación positiva muy fuerte. Se corroboró que la plataforma Canva tiene relación con la funcionalidad e interés en el mejoramiento del aprendizaje significativo, representando un valor de 0,825, resultando un nivel de correlación positiva muy fuerte. Además, la plataforma Canva tiene relación con la participación activa en el mejoramiento del aprendizaje, logrando un valor de correlación de 0,843, resultando un nivel de correlación positiva muy fuerte.

En Ibarra, Revelo (2023) se focalizó en implementar la plataforma Canva para el aprendizaje en la materia de Ciencias Naturales, con el fin de potencializar la enseñanza de los educandos de la institución "Alejandro Pasquel Monge". Los objetivos que avalan este estudio son: establecer el nivel de conocimientos de educandos y profesores de Educación Media, acerca de la aplicación de la plataforma tecnológica en el mejoramiento del aprendizaje activo; incluir el Canva en los contenidos de la Unidad de Ciencias Naturales.

El método usado en este estudio fue de a través de enfoque mixto, con un alcance descriptivo. Para la recogida de información se usaron encuestas a 54 educandos. Además, como hallazgo se evidenció que los encuestados saben que son los recursos tecnológicos y su manejo, en un elevado porcentaje se comprometen a aprender a emplear la plataforma pedagógica Canva, para optimizar la adquisición de conocimiento. Se efectuó una entrevista a los profesores de educación media y que usaron la plataforma, donde señalaron que la utilización de la plataforma no fue muy difícil y les permitió mejorar la relación entre educando y docente para alcanzar una adquisición de conocimiento adecuada.

Finalmente, el análisis de las investigaciones relacionadas y los diferentes criterios de los autores consultados en diversos contextos, demuestran que las competencias digitales son esenciales en la adquisición de saberes de los educandos, porque se han vuelto esenciales para el éxito educativo de los educandos. Las competencias digitales incentivan la creatividad y la innovación, capacitando a los educandos para acostumbrarse de forma rápida a los constantes cambios digitales. De esta manera, es indispensable que las instituciones integren la enseñanza de competencias digitales en su currículo para asegurar que el estudiante esté equipado con las destrezas necesarias de la sociedad digital actual.



1.2. Bases legales del estudio de las competencias digitales en los estudiantes mediante el uso de la plataforma Canva.

En lo que respecta a las bases legales se toman en cuenta distintos artículos ligados a la línea de investigación, los mismos que fueron adaptados a la Constitución de la República del Ecuador (CRE) promulgada en el 2008 y la Ley Orgánica de Educación Intercultural, LOEI (2023), estos fundamentos indican la relevancia de sobrellevar las diferentes problemáticas que el sistema educativo vive y planea estrategias para mejorar la educación a nivel nacional.

Según la CRE, Art. 26.- La educación representa el derecho fundamental de los individuos y un deber ineludible de la nación. A través de este artículo se garantiza la adecuada alfabetización de los infantes, sobre todo en etapas iniciales como la educación básica, esto les ayuda a los estudiantes a enfrentarse a la enseñanza media y superior, además, la enseñanza básica determinará y garantizará un futuro correcto, no obstante, para esto, el estudiante deberá aprender la escritura y lectura y varias definiciones fundamentales e imprescindibles para su mejora académica y personal.

Por otro lado, el ciudadano ecuatoriano tiene derecho a un crecimiento y mejora en su conocimiento como lo indica el Art. 27.- al mencionar que la enseñanza se enfoca en el individuo y asegurará su mejora, en lo señalado respecto a los derechos del individuo, al ecosistema y a la democracia. Por tanto, la finalidad de la educación es ayudar a instruir individuos libres, responsables, participativos e informados, además, estarán capacitados de cumplir y proteger sus derechos.

Según, en el Art. 28.- Se detalla que la enseñanza dará respuesta al interés ciudadano y no se hallará a la gestión de intereses personales y empresariales. En este sentido, se asegurará el ingreso integral, permanencia, movilidad y termino sin distinción y la imposición en todos los niveles educativos. Asimismo, se busca que la educación sea a beneficio de los infantes para que puedan desarrollar los conocimientos correctos para que se preparen y desarrollen de forma integral para cualquier escenario.

La enseñanza es esencial para el aprendizaje, la práctica de los derechos y la integridad de la nación. Se establece un punto estratégico que sirve para la mejora de la nación, por ello, el Art. 29.- indica que el Estado debe garantizar la libertad de educación, la libertad en la educación de tercer nivel, y el derecho de los individuos de instruirse en su dialecto natal y esfera cultural. Por esta razón, es fundamental que la educación inicie desde la educación básica que ayude a los niños y las niñas a conseguir los conocimientos adecuados para llevar una vida digna.



Asimismo, en el Art. 343.- indica que la educación posee como finalidad la mejora de destrezas y habilidades que son particulares y grupales de la población, que ayuden a la adquisición de conocimientos, la creación y empleo de saberes, cultura y arte. Por ende, es fundamental que en la educación básica se establezcan temas interculturales con base a la diversidad de regiones, cultura y lingüística de la nación, y sobre todo de acuerdo a los derechos de las comunidades.

En la CRE, Art. 16.- se establece que todos los individuos, en manera personal o grupal, tienen derecho al acceso generalizado a las TIC que garantizará el adecuado aprendizaje de las herramientas digitales optimizando sus capacidades y destrezas en el empleo de estos recursos tecnológicos. En este aspecto, los diferentes artículos señalan lo esencial del Estado en la educación y el mejoramiento de las instituciones educativas con la cobertura y los recursos adecuados para su adecuado funcionamiento. Se resalta la integración de las TIC con el proceso pedagógico e incorporar la enseñanza con las diferentes actividades de la sociedad.

Otra ley de relevante como soporte legal de este estudio es la LOEI (2023), misma que en su Art. 4.- Derecho a la educación. –señala que la enseñanza es un derecho esencial asegurado en la Constitución y situación apropiada para la ejecución de los derechos humanos. Por tanto, el derecho a la enseñanza posee el propósito instaurar una educación básica para todos los infantes, al igual que una educación a lo largo de la vida, para todos los ciudadanos ecuatorianos. De igual manera, el Art. 5.- indica que el Ejecutivo posee la obligación de asegurar el derecho a la enseñanza, fundamentalmente a la enseñanza básica, a la población del Ecuador y su accesibilidad durante la vida, por ende, forjará las situaciones apropiadas que avalen la igualdad de beneficios para ingresar, moverse y egresar a los servicios del sistema pedagógico.

Asimismo, en el Art. 7.- Derechos, se resalta que las y los educandos de enseñanza básica poseen derechos indispensables para su desarrollo integral como obtener una instrucción completa, que ayude a la plena mejora de su personalidad y capacidades, respetando sus derechos, autonomías esenciales e incentivando la equidad de género, el no abuso, el valorar a las diversidades y la cooperación.

El Reglamento de la Ley Orgánica de Educación, se establece como una herramienta legal que posee el propósito de asegurar, mejorar y fortalecer los deberes y compromisos de la Constitución en el campo académico, señalando que es un deber indispensable del Ejecutivo avalar la adecuada funcionalidad dinámica, eficiente y eficaz de la educación.

En este sentido, en su Art. 44.- indica las atribuciones correspondientes a lograr efectuar los principios y propósitos del sistema pedagógico, las normas y políticas pedagógicas, y los deberes



y compromisos de sus agentes, además, regir e inspeccionar la integración eficiente de planes educativos, y el apropiado desempeño del proceso de diseñar y ejecutar los variados proyectos, asimismo, de participar en su valoración constante y plantear arreglos en la pedagógica particularmente en la educación básica.

El Art. 56.- señala la importancia del profesor, ya que es el primordial participante entre el centro pedagógico y los representantes de los educandos. Este se encarga de efectuar la valoración del comportamiento de los educandos a su cargo, por ello debe presentar una correcta interacción con todos los profesores del salón. Por ello, en la pedagogía básica esto muestra un apoyo fundamental, ya que mejora los procesos educativos estableciendo un control de los estudiantes durante sus jornadas académicas permitiendo que ellos desarrollen sus conocimientos y destrezas que le brinden un adecuado aprendizaje.

En este sentido, el análisis de los documentos y la revisión de sus artículos ayudan a establecer que el desarrollo de la educación se sustenta y consigue carácter legal, además, se establece como una responsabilidad del Estado, la institución educativa, los representantes y la sociedad, la formación integral y el correcto desarrollo educativos de los estudiantes.

1.3. Fundamentos teóricos de las competencias digitales en los educandos mediante el uso de la plataforma Canva.

Competencias en la educación

De acuerdo con Castellanos y Rojas (2023), en el campo pedagógico, las competencias se entienden como a las habilidades, actitudes y conocimientos que los educandos reciben y desarrollan en su adquisición de conocimiento. Estas no se limitan solamente a aprender de memoria los datos, sino que incentivan la capacidad de implementar lo que se aprendió en eventos reales, resolver problemas, trabajar en equipo y comunicarse eficazmente. Las competencias en educación trascienden de la acumulación de información, buscando formar individuos capaces de comprender los obstáculos globales contemporáneo de forma reflexiva y crítica.

De esta forma, estas competencias van más allá del mero conocimiento académico, ya que también incluyen la capacidad para aplicar ese conocimiento en situaciones prácticas, resolver problemas, comunicarse eficazmente, colaborar conjuntamente, pensar críticamente y ajustarse a los cambios. De esta manera, las competencias educativas son esenciales en la mejora integral de las personas y tienen un impacto significativo en su éxito personal, académico, profesional y social.



Para Anderson et al. (2022), las competencias educativas abarcan tanto habilidades cognitivas como socioemocionales, promoviendo un enfoque integral en la mejora de los estudiantes. DE esta manera, desde la solución de ejercicios matemáticos hasta la empatía y la inteligencia emocional, las competencias en educación buscan formar a los individuos para involucrarse en la comunidad. Asimismo, las competencias en educación también incluyen habilidades digitales, debido a que la tecnología cumple un rol esencial en el mundo contemporáneo cada vez más apegado a lo tecnológico.

Ante esta situación, estos autores mencionan que las competencias en educación se adaptan constantemente a los requerimientos variantes de la sociedad y el ámbito laboral. Esto implica que las planificaciones de estudio y técnicas de educación deben evolucionar para incorporar las destrezas y saberes relevantes para el entorno actual. En este caso, la definición de competencias en educación está estrechamente ligada a la capacidad de los individuos para desarrollarse de manera continua y acoplarse a un contexto variable. Partiendo desde esta perspectiva, las competencias en educación representan un conjunto diverso de destrezas y saberes que forman a los educandos para sobrellevar los retos de la actualidad y contribuir de manera significativa a la sociedad.

Competencias digitales

Según López y Sevillano (2020), representan el grupo de destrezas, actitudes y conocimientos indispensables para emplear de forma eficiente las TIC. Esto abarca la habilidad de buscar por web de manera segura, emplear software y aplicativos para realizar tareas específicas, así como comprender los principios básicos de la informática y la programación. Además, las competencias digitales implican saber valorar la calidad y autenticidad de los datos encontrados en línea, así como tener un entendimiento sólido de las implicaciones legales del empleo de los insumos digitales.

Ante esto los autores mencionan que las competencias digitales son indispensables en todas las situaciones de la vida, desde la enseñanza y el empleo hasta la vida cotidiana. Las competencias digitales son valoradas por empleadores en todos los sectores, ya que permiten a los trabajadores ser más eficientes, productivos y adaptables en un mundo cada vez más digitalizado. En la enseñanza, las competencias digitales son fundamentales para el triunfo pedagógico de los educandos, ya que les permiten acceder a medios pedagógicos en línea, colaborar con compañeros de estudio y desarrollar habilidades para un mejor aprendizaje autodirigido.



Según Orosco et al. (2020), en un mundo globalizado y altamente conectado, las competencias digitales también son relevantes para la colaboración en el entorno y el ejercicio de la ciudadanía. Desde la comunicación con amigos y familiares hasta el acceso a servicios gubernamentales en línea, las habilidades digitales son fundamentales para sacar provecho de las oportunidades y sobrellevar los retos en el mundo contemporáneo. Las competencias digitales son fundamentales para actuar de manera efectiva en la era digital, permitiendo a las personas aprovechar en su totalidad las ventajas que brindan las tecnologías.

De acuerdo con los autores las competencias digitales son el grupo de destrezas y saberes esenciales para efectuar un empleo seguro y eficaz de las TIC, tanto en el campo personal como profesional. En este aspecto se incluyen la búsqueda, evaluación y empleo de la información en línea de manera eficaz, así como la comunicación y participación de forma segura. Por tanto, más allá de la utilización de un determinado programa, se integran otros factores como la eficiencia y la seguridad.

Importancia de las competencias digitales

Por su parte, Salas et al. (2022), en el campo pedagógico, las competencias digitales son esenciales para formar a los educandos para un entorno cada vez más digitalizado. Por lo tanto, estas destrezas no solo ayudan a utilizar herramientas y recursos digitales de forma efectiva, sino que además fomentan lo creativo, el juicio analítico y el abordaje de problemas. En un ambiente pedagógico donde los insumos pedagógicos cumplen un rol central, las competencias digitales son indispensables para sacar provecho totalmente de las ventajas de dicho aprendizaje.

Con relación a la argumentación de los autores las competencias digitales equipan a los educandos con las destrezas indispensables para acostumbrarse a un entorno en constante cambio y para enfrentarse a los desafíos tecnológicos vigentes. Conforme la tecnología va evolucionando rápidamente, es crucial que los educandos mejoren un entendimiento sólido de los principios subyacentes de la tecnología y sean capaces de adaptarse a nuevas herramientas y plataformas con facilidad. El uso de esta herramienta les da a los alumnos la capacidad de estudiar sin la obligación de estar presentes en un entorno físico. Por tanto, es fundamental su aplicación efectiva, debido a que ayuda a la inserción del educando en un proceso de adquisición de conocimiento integral.

En aportaciones de Melo y Ahumada (2020), las competencias digitales también promueven la igualdad de oportunidades educativas al garantizar la accesibilidad a los datos y la adquisición



de conocimientos. De esta manera, con la ayuda de la tecnología, los estudiantes pueden acceder a recursos educativos de alta calidad desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que elimina las barreras geográficas y socioeconómicas que antes limitaban el acceso a la enseñanza. Por ello, es fundamental que los estudiantes mejoren sus destrezas en el uso de la plataforma, empleen de forma eficiente los recursos que estén disponibles para el empleo por parte de los educadores.

Con relación a esto, los autores mencionan que las competencias digitales son esenciales en el campo pedagógico debido a que preparan a los educandos para triunfar en un entorno tecnológico y en constante cambio. Por tanto, al proporcionarles las destrezas requeridas para emplear la tecnología de forma eficiente, fomentan el aprendizaje activo, la participación y la igualdad de oportunidades educativas. Por ello, es crucial que las instituciones educativas integren la optimización de las competencias tecnológicas en sus programas de estudio para asegurar que todos los educandos se encuentren preparados para sobrellevar los retos y sacar ventaja de las oportunidades que otorga los insumos tecnológicos.

Nivel de competencias digitales en los estudiantes

Según Ramírez et al. (2022), el nivel de competencias tecnológicas en los educandos es un componente crucial en su triunfo académico y profesional en la sociedad contemporánea. Aquellos con un elevado nivel de competencias tecnológicas son capaces de navegar hábilmente por el vasto y complejo mundo digital, utilizando herramientas y recursos de manera efectiva para la adquisición de saberes, la comunicación y el abordaje de problemas. Estos estudiantes están mejor equipados para adaptarse a los rápidos cambios tecnológicos y para obtener la máxima utilidad de las oportunidades que otorga la era digital.

En tal sentido, los autores consideran que los educandos con un nivel bajo de competencias tecnológicas pueden enfrentar desafíos significativos en su desarrollo educativo y profesional. Ante esta situación, pueden experimentar dificultades para acceder a la información y recursos en línea, comunicarse de forma efectiva en entornos tecnológicos y utilizar herramientas tecnológicas para presentar sus ideas de forma precisa y convincente. De tal forma, esto puede afectar negativamente su rendimiento académico y limitar sus oportunidades profesionales futuras.

Según Medina et al. (2023), es crucial que las instituciones educativas reconozcan la relevancia de mejora de las competencias tecnológicas de los educandos y proporcionen oportunidades adecuadas de aprendizaje y práctica en este sentido. Por tanto, integrar la enseñanza de



habilidades digitales en el currículo escolar y ofrecer acceso a recursos tecnológicos y programas de capacitación pueden ayudar a cerrar la brecha entre aquellos con altos y bajos niveles de competencias digitales. Por ello, esto contribuirá a formar a los educandos para triunfar en un entorno cada vez más tecnológico.

Por lo cual, para estos autores el nivel de competencias tecnológicas en los educandos es crucial en el mundo tecnológico, donde los insumos digitales cumplen un rol esencial en casi todos los ámbitos del individuo. Los estudiantes con sólidas competencias digitales tienen la capacidad de acceder a información de manera eficiente, evaluarla críticamente y comunicarse de forma eficiente en entornos tecnológicos. Por tanto, es fundamental que las instituciones educativas prioricen la mejora de competencias tecnológicas en su currículo para asegurar que todos los estudiantes se encuentren preparados para tener éxito en la era digital.

Tipos de competencias digitales

Conocimiento

Para Gómez y Rodríguez (2020), se refiere a la comprensión teórica y práctica de conceptos, principios y procedimientos relacionados con la tecnología digital. Esto puede incluir la comprensión de términos y conceptos básicos de informática, tecnología de la información, software, hardware, redes, seguridad informática, entre otros. Los conocimientos digitales proporcionan la base necesaria para entender la manera en que funcionan los insumos tecnológicos y cómo usarlos de forma efectiva.

De acuerdo con estos autores los conocimientos en competencias digitales abarcan el entendimiento teórico y práctico de las definiciones fundamentales vinculadas con la tecnología digital. Los conocimientos digitales proporcionan la base necesaria para comprender y utilizar eficazmente la tecnología digital en diversas áreas, desde la comunicación hasta el diseño, la programación y la gestión de datos. En este caso, los conocimientos en competencias digitales son fundamentales para adaptarse de manera óptima en el entorno tecnológico actual y obtener la máxima ventaja de las oportunidades que otorga el ámbito tecnológico.

Habilidades

Con base a Gonzáles et al. (2021), son las capacidades prácticas y técnicas para llevar a cabo tareas específicas utilizando tecnología digital. Estas habilidades pueden incluir la capacidad para usar software y aplicaciones específicas, navegar por internet, comunicarse digitalmente, realizar investigación en línea, crear contenido digital, resolver problemas tecnológicos, entre



otros. Las habilidades digitales son necesarias para aplicar el conocimiento teórico en situaciones prácticas y realizar tareas digitales de manera efectiva y eficiente.

Estos autores indican que las habilidades en competencias digitales representan las capacidades prácticas y técnicas necesarias para interactuar efectivamente con la tecnología en diferentes escenarios. Las habilidades digitales son esenciales en los entornos actuales, donde la digitalización cumple un rol central en casi todas las situaciones y eventos de la vida de un individuo. Quienes poseen habilidades tecnológicas sólidas están mejor preparados para sobrellevar los retos y conseguir la máxima utilidad de las oportunidades en el mundo tecnológico en constante cambio.

Aptitudes

En aportaciones de Salvador et al. (2023), se refieren a las disposiciones personales y características que intervienen en la capacidad de un individuo para adquirir y utilizar competencias digitales de manera efectiva. Por lo tanto, esto puede incluir aptitudes como la adaptabilidad, la creatividad, el abordaje de problemas y el juicio analítico. Además, las aptitudes digitales son importantes porque influyen en la manera en que una persona aprovecha sus conocimientos y habilidades para sobrellevar retos y ajustarse a un entorno tecnológico con cambios constantes.

Estos autores mencionan que las aptitudes digitales son fundamentales en un entorno digital que evoluciona constantemente, debido a que ayuda a un individuo adaptarse rápidamente a nuevos desafíos, aprovechar oportunidades emergentes y trabajar de manera efectiva en equipos multidisciplinarios y entornos digitales diversos. Por tanto, las aptitudes digitales no solo determinan la capacidad de un individuo para emplear la tecnología, sino también su capacidad para innovar, resolver problemas y prosperar en la era digital.

Herramientas digitales

De acuerdo con Timbila y López (2023), los insumos digitales son gestores que ayudan a la creación, organización y publicación de documentos de manera colaborativa. Los sistemas gestores de contenido se encuentran estructurados por un grupo de aplicativos webs que, de una manera similar a un portal, trabajan tanto en la internet con intranet. Con su apoyo se logra la publicación de noticias, la creación de taxonomía con las que su ventaja esencial consiste en poder organizar y visualizar contenidos sin que sea requerido tener muchos conocimientos de programación en la web, insumos tecnológicos en el trabajo colaborativo, insertar logos e imágenes que sean personalizadas.



Con relación a esto, son los aplicativos y programas que se hallan a disposición en la web y que colaboran en el proceso de efectuar diferentes actividades relacionadas a la búsqueda de información, diseño de presentaciones y actividades en la adquisición de saberes. Los insumos tecnológicos poseen diversos campos de acción que permiten efectuar una tarea de forma más rápida y organizada. Por tanto, son una alternativa que simplifica las labores del profesorado. Se debe destacar que es el empleo más continuo por parte de la juventud de las tecnologías disruptivas con lo cual se logra distinguir que el empleo del internet para la juventud es un requerimiento básico.

Como señalan Loor y Cevallos (2023), se entiende como todos aquellos programas que se hayan en los computadores o medios, donde lo utilizamos y efectuamos cualquier clase de tareas y uno de los enormes beneficios que posee el empleo de estos recursos, es que permiten la interacción más con los recursos tecnológicos de la actualidad, nos permite interactuar y efectuar otra clase de cosas con ayuda de ellas, con la finalidad de mejorar las competencias y destrezas para ser empleadas en el campo pedagógico.

Estos autores mencionan que las herramientas digitales simplifican la creación de contenido didáctico para los diferentes dispositivos tales como celulares, ordenadores o tablets. Fueran creadas para generar y compartir de manera simple, contenido interactivo y de interés para niños y jóvenes. Estos ayudan a crear tareas y ejercicios dinámicos entre otras tantas aplicaciones novedosas, adicionalmente, representa una herramienta de comunicación entre docente y estudiantes.

Importancia de las herramientas digitales

De acuerdo con Concha et al. (2023), las herramientas digitales ejercen un aspecto importante en el ámbito educativo, transformando la manera en que se brinda conocimiento. En este sentido, estas tecnologías facilitan el ingreso a una gran gama de recursos pedagógicos, permitiendo a alumnos y docentes explorar contenidos de manera interactiva. Por lo tanto, la integración de plataformas en línea ha revolucionado la enseñanza, brindando oportunidades para el aprendizaje. Además, las herramientas digitales fomentan la mejora de habilidades indispensables para el área educativa.

Los autores indican que las herramientas digitales se transforman en aliados esenciales para la construcción de un entorno educativo dinámico y adaptado a las demandas educativas actuales. Por otra parte, las herramientas digitales en el campo educativo también cultivan habilidades indispensables para el futuro, preparando a los educandos para desenvolverse efectivamente en



un entorno cada vez más tecnológico. Por tanto, las plataformas pedagógicas online ofrecen la posibilidad de acceso a información actualizada e importante, manteniendo a docentes y estudiantes al tanto de los avances en sus respectivas áreas pedagógicas.

Plataforma Canva

En este contexto, Ramírez et al. (2022), es una plataforma online que brinda una variedad de recursos de diseño gráfico, ayudando a los usuarios a crear una gran gama de materiales visuales de forma intuitiva y accesible. En el área pedagógica, Canva se ha transformado en un recurso necesario para estudiantes y educadores por igual, facilitando la creación de presentaciones, infografías, carteles, documentos, y más, de una forma fácil y sencilla. La plataforma brinda una amplia gama de plantillas diseñadas profesionalmente, que los usuarios pueden utilizar para personalizar sus diseños según sus necesidades específicas.

En esta situación los autores mencionan que la plataforma Canva no solo proporciona una solución eficaz para la creación de materiales educativos atractivos, sino que también incentivan la mejora de destrezas tecnológicas y de diseño en los estudiantes. Al utilizar la plataforma, los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar con diferentes herramientas y técnicas de diseño, mejorar su capacidad para comunicar visualmente sus ideas, y desarrollar su creatividad. Además, Canva incentiva la colaboración y la labor en grupo, ya que posibilita a los consumidores compartir y apoyar en proyectos de diseño, tanto dentro como fuera del aula.

Para Padilla et al. (2022), su utilidad como herramienta de creación de contenido, ofrece recursos educativos adicionales, como tutoriales, consejos y ejemplos, que permitan a los educandos a mejorar sus destrezas de diseño y aprovechar al máximo la plataforma. Por tanto, la plataforma Canva se ha transformado en un recurso invaluable en el campo pedagógico al proporcionar a estudiantes y educadores una manera fácil y accesible de crear materiales visuales atractivos, al tiempo que incentivan la mejora de habilidades tecnológicas y de diseño esenciales en el mundo cada vez más digitalizado.

Característica de la plataforma Canva

A su vez, Hinojosa et al. (2023), Canva es una plataforma versátil que destaca por su fácil acceso y su interfaz intuitiva, lo que la vuelve una alternativa popular tanto para principiantes como para usuarios experimentados. Una de sus características distintivas es su extensa biblioteca de plantillas prediseñadas, que abarcan una amplia variedad de formatos, desde presentaciones y pósters hasta publicaciones en redes sociales y tarjetas de presentación. Esta diversidad de



plantillas permite a los usuarios crear rápidamente diseños profesionales sin la necesidad de habilidades de diseño gráfico avanzadas.

Para estos autores Canva también ofrece la opción de acceder a una amplia biblioteca de fuentes tipográficas, lo que ofrece a los usuarios diversas opciones para personalizar el texto en sus diseños. Además, la plataforma permite la incorporación de contenido multimedia, lo que amplía aún más las posibilidades creativas de los usuarios. La facilidad para compartir diseños a través de enlaces compartidos o la descarga en varios formatos es otra característica útil de Canva, que facilita la distribución y el uso de los diseños creados en la plataforma. De esta manera, Canva se destaca por sus características que la hacen accesible, versátil y poderosa para la elaboración de una gran cantidad de materiales visuales.

Importancia de la plataforma Canva

De acuerdo con Franco y Bowen (2022), la plataforma Canva desempeña un rol esencial en el campo pedagógico al proporcionar a educandos y educadores un insumo accesible y versátil para la elaboración de materiales visuales. Su gran gama de plantillas prediseñadas y recursos de diseño intuitivos permite a los usuarios generar infografías, presentaciones, y otros recursos pedagógicos de forma eficiente y atractiva. Esta capacidad de la plataforma Canva para simplificar el proceso de creación de contenido visual facilita la comunicación de conceptos complejos y estimula la colaboración y el compromiso de los educandos en la adquisición de conocimientos.

Por lo tanto, la plataforma Canva fomenta la mejora de las habilidades tecnológicas y de diseño en los educandos al proporcionarles una plataforma donde pueden experimentar con diferentes técnicas y estilos de diseño. La creación de sus propios diseños les permite expresar su creatividad y mejorar su capacidad para comunicar visualmente sus ideas, habilidades cruciales en un mundo cada vez más orientado a la comunicación visual y digital. Esta experiencia práctica en diseño además prepara a los educandos para sobrellevar los retos del entorno laboral moderno, donde la capacidad de emplear insumos tecnológicos de forma efectiva es cada vez más esencial.

Plataforma Canva en el ámbito educativo

Para Vergara y Loo (2022), la plataforma Canva ha revolucionado el ámbito educativo al proporcionar a estudiantes y educadores un recurso poderoso y fácil de usar para el diseño de materiales visuales. Con una gran amplia diversidad de plantillas predefinidas y recursos de diseño intuitivos, Canva permite la elaboración rápida y efectiva de presentaciones, infografías,



carteles y más. Esta versatilidad facilita la comunicación de conceptos complejos y la creación de recursos educativos atractivos y dinámicos.

De esta manera, los autores indican que la plataforma ofrece una experiencia práctica que les permite expresar su creatividad y mejorar su capacidad para comunicar visualmente ideas y conceptos. La facilidad de uso de Canva lo convierte en una herramienta asequible para estudiantes de diferentes edades y diversas habilidades. La plataforma Canva ha transformado el ámbito educativo al proporcionar una herramienta poderosa y accesible que fomenta la creatividad, la comunicación visual y el aprendizaje colaborativo. Esta habilidad es cada vez más importante en un entorno donde la comunicación visual desempeña un rol crucial en la transmisión efectiva de información.

Integración de la herramienta Canva en la docencia

Según Ruiz y Intriago (2022), la integración de la herramienta Canva en la docencia ha resultado ser una estrategia efectiva para mejorar la experiencia educativa. Los educadores pueden utilizar Canva para crear materiales visuales atractivos y dinámicos que complementen sus lecciones, como presentaciones, infografías y carteles. Esta integración no solo enriquece el contenido educativo, sino que también captura la curiosidad de los educandos y facilita el entendimiento de conceptos avanzados.

En este aspecto, los autores indican que la plataforma Canva ofrece a los profesores la flexibilidad de acoplar los materiales didácticos a los requerimientos específicos de sus educandos y a los objetivos de aprendizaje de sus clases. La variedad de plantillas y recursos de diseño utilizables en la plataforma permite una personalización completa, lo que simplifica la creación de contenido pedagógico relevante y significativo. Los educadores también pueden aprovechar las funciones de colaboración de Canva para incluir a los educandos en el diseño de materiales visuales.

Guía didáctica

De acuerdo con Pino y Urías (2020), es un instrumento didáctico dado que ayuda en la orientación y simplifica el proceso de adquisición de conocimiento, consiguiendo la incorporación lógica de los elementos particulares, docentes-recursos y educandos-participación y los objetivos, contenidos, cursos de acción metodológica, maneras de organización del profesorado y la valoración. Por tanto, son mecanismos personalizados por los mismos integrantes, el profesor debe acondicionar sus conocimientos del tema, resultados del estudio, particularidades



del desarrollo y grado logrado por los educandos, a las situaciones y probabilidades de contexto, por el cual se diseña este instrumento.

Por tanto, los autores indican que se entiende como guía didáctica al recurso digital o impreso que se estructura como un recurso para la adquisición de conocimiento por medio del cual se lleva a cabo la acción del profesor y de los alumnos dentro de la adquisición de saberes, de manera planificada y organizada, proporciona información técnica al educando y posee como premisa la pedagogía como conducción y procedimiento activo. Por ello, la elaboración de la guía educativa para mejorar las habilidades, resaltando la actitud mediadora de los profesores, que se alcanza aproximando el recurso didáctico a los procedimientos cognitivos del educando para una mejor dirección de la pesquisa, de forma que pueda emplearlos de manera independiente. Según Cuarán et al. (2022), particularmente estos instrumentos se relacionan a la pedagogía virtual o a la forma semipresencial, lo cual se entiende como una falencia, debido a que una enseñanza presencial, que respalde a la independencia de adquisición de conocimiento requiere indispensablemente que los docentes diseñen las guías. Existe la posibilidad de instaurar tres fases generalizadas en su elaboración y empleo; creación de las guías educativas; evaluación, optimización y reajuste de estos instrumentos.

En este contexto, los autores señalan que las guías no son comprendidas por programas, además dan respuesta a ellos, ni son planificaciones de clase, debido a que están dirigido a los educandos y tienen que dar respeto a sus particularidades, potencialidades y deficiencias. El docente posee deficiencia y potencialidades, para sobrellevar la primera debe sostenerse sobre la segunda, lo cual alcanza su variada y vasta autopreparación, tanto en la asignatura como en los saberes de sus educandos, asimismo, la guía didáctica ha sido un pilar indispensable para la activación de los saberes a través de actividades dinámicas e interactivas en el cual se genere un diálogo colectivo.

Para Castillo et al. (2023), la ejecución de la guía didáctica debe considerar el control de los objetivos, la adquisición de conocimientos, los contenidos, cursos de acción metodológicos, factibilidad, formas de organización de la instrucción, cursos de acción para la valoración, con vista de preferencia dirigida a la evaluación formativa por la participación de los educandos. Por tanto, en la enseñanza del profesor deberá diseñar un sistema de guías educativas, en la cual cada instrumento debe de estar relacionado con la anterior, fundamental componente para alcanzar lógica en la adquisición de conocimientos.



Dichos autores indican que se puede destacar la relevancia de la guía didáctica para fortalecer el proceso de adquisición de conocimientos, el profesor debe estar capacitado para ajustar la guía educativa a la manera de esquematización de la actividad del profesor, sea esto un taller, clase o exposición. Asimismo, entender para qué forma de aprendizaje online, presencial, o combinadas, se realiza una planificación de la guía que ayude a una mejora relevante en la educación de los alumnos.

La guía didáctica en el proceso de aprendizaje

Según García y Gallegos (2023), en la elaboración de las guías educativas y admitir su esquema, debe tomarse en cuenta la extensión que esta herramienta puede poseer, una actividad del profesor, o para diversas actividades de una hora académica, para un tema o una unidad, además responder a un curso, en las últimas conforman un conjunto de estos instrumentos, esto se lleva a cabo, si cumple sus criterios tanto en su estructura y las funciones correspondientes a la guía para el uso académico.

En este Contexto, los autores indican que en la esquematización específica que se decida adoptar en la guía didáctica, redundante la idea curricular que se emplee, si la planificación curricular es por propósito o componentes, si se esquematiza por asignatura, apartados o módulos de la concepción de la adquisición de conocimientos. Los hallazgos del diagnóstico al inicio y ordenado, los conocimientos, las habilidades y principios de los educandos, la forma de adquirir saberes que se tome, las situaciones de recursos, materiales y de aspectos virtuales, son puntos que se toman en cuenta para la implementación de la guía didáctica durante las horas académicas.

1.4. Conclusiones del capítulo

El análisis de las competencias tecnológicas para el empleo de la plataforma Canva en los educandos es fundamental para promover un entorno educativo dinámico y en sintonía con los desafíos actuales. Por tanto, a través de esta plataforma, los educandos pueden desarrollar sus habilidades de diseño de los educandos, como la composición, el uso del color y la tipografía, además, de cooperar de forma efectiva con sus compañeros y optimizar competencias digitales indispensables en su desarrollo académico. Sin embargo, es importante saber que la simple introducción de la plataforma Canva no garantiza una rápida mejora en el aprendizaje; se requiere una planificación cuidadosa para usarla con los educandos y una evaluación continua para maximizar el beneficio de esta plataforma.



Por lo cual, la integración de la plataforma Canva en las aulas de clases consiguen transformar la experiencia pedagógica, motivando a los educandos para alcanzar su máximo potencial y preparándolos para sobrellevar los desafíos de un entorno cada vez más tecnológico; por ello, los diferentes estudios realizados sobre el tema análisis de las competencias tecnológicas para el empleo de la plataforma Canva permite comprender y analizar la relevancia que presenta al implementar la tecnología en cada una de las actividades que se presenta en el entorno pedagógico.





CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL ESTUDIO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL.

La metodología para esta investigación es relevante para comprender y analizar el potencial de la plataforma Canva en el campo pedagógico. En este aspecto, se explorarán los enfoques y técnicas empleadas para indagar el impacto de la adquisición de conocimientos en los educandos. Además, se abordará la importancia de tomar en cuenta las particularidades y necesidades específicas en los educandos en la planificación e incorporación de estas actividades. Este estudio es fundamental para informar prácticas pedagógicas efectivas y mejorar de forma continua la calidad del aprendizaje en los educandos.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

Tabla 2

Operacionalización de las variables de la investigación

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Competencias digitales	Para Cela et al. (2022), se entienden como las destrezas y conocimientos requeridos para efectuar un empleo seguro y eficiente de las TIC tanto en el área personal como profesional.	-Conocimiento -Habilidades -Aptitudes	-Comprensión de términos y conceptos básicos. -Conocimiento de las herramientas y funciones. -Habilidades técnicas. -Habilidades prácticas -Habilidades creativas. -Habilidades de diseño. -Trabajo colaborativo. -Adaptabilidad. -Pensamiento crítico.	Encuesta / Cuestionario. Entrevista / Guía de entrevista.



Uso de la plataforma Canva	De acuerdo con Huerta et al. (2023), es un recurso tecnológico de diseño gráfico que se destaca por brindar plantillas para la creación de diferentes tipos de formatos.	Conocimiento de la plataforma Canva.	-Conceptos básicos. -Funciones de diseño. -Creación de contenido.	Encuesta / Cuestionario. Entrevista / Guía de entrevista.
----------------------------	--	--------------------------------------	---	--

2.2. Enfoque de la investigación

En este estudio se empleará el enfoque cuantitativo, como menciona Yucra y Bernedo (2020), el enfoque cuantitativo representa los datos numéricos y, por ende, su recogida se basa en parámetros de medida. En este aspecto, la idea de los autores hace énfasis en que los estudios cuantitativos se realizan utilizando ocurrencias de los hechos y probando hipótesis. En este estudio se deben efectuar análisis con métodos estadísticos, además, es apropiado para reconocer tendencias, efectuar predicciones y hallar resultados generalizados o poblaciones enormes consiguiendo con esto resultados específicos.

Asimismo, las investigaciones cuantitativas, buscan mantener lo objetivo en la recogida y el análisis de los hallazgos, reduciendo intervención del investigador, como señala Huamán et al. (2022), se valora la probabilidad de que otros investigadores puedan replicar los estudios para comprobar los resultados. Por ende, la ruta de la investigación cuantitativa brinda datos objetivos y cuantificables que permitan realizar inferencias sobre patrones y relaciones en la población que es objeto de la investigación. Por ello, este enfoque otorga la probabilidad de realizar generalizaciones a los resultados de forma más amplia, concediendo control sobre los fenómenos.

De tal forma, las atribuciones del enfoque cuantitativo simplifican el desarrollo de la estructura metodológica del presente estudio para definir los sucesos reales sobre el análisis de las competencias tecnológicas en educandos mediante el empleo de la plataforma Canva. Por tal razón, en este proceso se utilizó el método matemático-estadístico, como indica Pérez et al. (2020), es un método para la gestión de los datos, una de las particularidades más relevantes de este método estadístico es que simplifica interpretar un grupo de datos y obtener conclusiones



de la investigación. Asimismo, ayuda a deducir los hallazgos en los análisis estadísticos de una muestra de los datos poblacionales.

2.3. Alcance de la investigación

En esta parte se hace énfasis al nivel de profundización que se desarrollará en esta investigación, como menciona Ramos (2020), los estudios con alcance descriptivos se realizan cuando se quiere describir la realidad. De esta forma, el fin de los estudios descriptivos es encontrar las particularidades esenciales de los individuos, población o algún otro suceso que sea sujeto a una investigación. Asimismo, este tipo de alcance descriptivo pone a la vista información sobre un acontecimiento que se esté suscitando en un determinado lugar y tiempo; por tanto, estas investigaciones buscan cumplir metas que le ayuden al investigador proponer soluciones sobre el problema que se está estudiando.

Por lo cual, un estudio con alcance descriptivo en este estudio puede facilitar un enfoque detallado de cómo estos recursos tecnológicos se están empleando y gestionando en los entornos educativos, además, este tipo de investigación puede brindar información sobre la integración de la plataforma Canva, identificando las prácticas más adecuadas para el centro educativo. De esta forma, al describir sobre la utilización de este recurso tecnológico, se puede conseguir datos indispensables de la frecuencia de uso y la finalización de su uso.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Para Romero et al. (2022), la investigación de campo es un procedimiento donde se extrae la información a través de la recogida de datos o la observación de forma directa, esto se efectúa dentro del entorno donde se encuentra la persona o el objeto de estudio. Por ende, los estudios de campo juegan un papel fundamental en esta investigación, debido a que, al desarrollar la investigación en el entorno educativo, se puede demostrar directamente cómo los educadores emplean los recursos tecnológicos en las aulas y cómo los estudiantes interactúan con estas herramientas para su desarrollo educativo.

Por tal razón, este estudio brinda información esencial sobre la efectividad y lo necesario de la plataforma Canva, identificando dificultades que podrían no ser evidenciadas en un lugar de estudio más controlado. Además, las encuestas realizadas en la investigación de campo ayudan a recolectar información indispensable a docentes y estudiantes, alcanzando una comprensión más completa de cómo el estudio de las competencias tecnológicas contribuye al proceso de aprendizaje de los educandos.



2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

En un estudio de carácter educativo es esencial la selección de los métodos adecuados de acuerdo a la problemática que se está analizando. En este caso, un método en los procesos de investigación comprende la ruta para que exista la transformación del objeto, resolución del problema y lograr con el objetivo. Por ello, en esta investigación se utilizaron diferentes métodos teóricos, empíricos y matemático-estadístico en las diferentes fases de la investigación.

Etapa de diagnóstico inicial

- Encuesta: es un procedimiento que permite obtener datos por medio de preguntas escritas que están estructuradas en un cuestionario anteriormente diseñado, sin cambiar el fenómeno donde se recopila la información; por tanto, es una herramienta dinámica con mucha relevancia en el campo científico.
- Entrevista: es un instrumento importante para conseguir información y datos de una persona con diferentes objetivos y en diversas circunstancias.

Etapa de Modelación de la propuesta

- **Análisis-síntesis:** se utiliza en el transcurso de todo el proceso investigativo, a través de este modelo el hecho que ocurre en torno a la problemática experimenta una descomposición de los elementos, mismos, que se estudian con el fin de conseguir datos que manifiesten causas y consecuencias, luego de esto los elementos son sintetizados por el investigador para determinar las conclusiones.
- **Historio-lógico:** ejerce la función de determinar la línea de tiempo que va a ocupar la investigación con sus indicadores respectivos.
- **Modelación teórica:** presenta de forma sencilla una realidad en particular con el propósito de examinar para obtener nuevas ideas.
- **Sistemático-estructural:** tiene orientación en modelar el problema través de la predeterminación de sus elementos, considerando la relación que existe entre ellos; por ende, permite establecer lazos entre el contexto teórico y la propuesta metodológica de la investigación.

Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

- Métodos matemático estadísticos: para este estudio se ha considerado el análisis porcentual, el mismo que ayuda a ilustrar los datos de forma estructurada de acuerdo a la representación estadística que el investigador considere para la investigación.



2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Los instrumentos en un estudio comprenden los recursos que el investigador emplea para abordar los problemas y fenómenos para obtener información sobre ello. Por ello, para establecer el nivel actual de los estudiantes sobre las competencias tecnológicas en el empleo de la plataforma Canva dentro de la institución se empleará la encuesta; por tanto, se utiliza cuando el investigador quiere determinar información numérica del objeto de estudio. Asimismo, en el proceso de encuesta se utilizará un cuestionario, este comprende un instrumento de investigación que radica en una serie de preguntas que tienen coherencia para levantar información relevante. En este aspecto, se empleará un cuestionario de preguntas cerradas, el cuestionario se encuentra dirigido a los estudiantes. Se aplicará a un total de 153 estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves, estos datos específicos de los estudiantes permiten conocer dimensiones como: las habilidades y conocimientos de las competencias digitales y el entendimiento correcto de la plataforma Canva. Por lo tanto, este cuestionario ayuda a saber la situación actual de los estudiantes de acuerdo a sus competencias digitales en el uso de la plataforma Canva.

Además, se empleará una guía de entrevista, la cual será aplicada a los docentes. Este instrumento se aplicará a un total de 3 profesores de la UE Ángel Polibio Chaves, estos datos permiten conocer el nivel de experiencia que tienen los docentes en el uso de la plataforma Canva en la educación, incluyendo su familiaridad con las diferentes funciones de la plataforma.

2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo

La población en un proceso investigativo se refiere al colectivo de personas de los que se pretende conseguir información acerca del hecho investigado. Por tanto, para esta investigación la población se encuentra formada por 3 educadores y 153 educandos de la UE Ángel Polibio Chaves. Además, se procederá a emplear los principios del muestreo no paramétrico, intencional, el criterio de selección de la muestra está dada en que en el grupo de estudiantes se presentan dificultades en el desarrollo de la adquisición de conocimiento con el empleo de recursos digitales como la plataforma Canva. La muestra en este estudio comprende a 3 docentes y 153 estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves. A continuación, se presenta a los participantes del estudio y las respectivas técnicas con los instrumentos correspondientes.



Tabla 3

Delimitación de la población y la muestra

Participantes	Técnica o método	Instrumento
Estudiantes Docentes	Encuesta Entrevista	Cuestionario Guía de entrevista

- En la etapa del diagnóstico se aplicó como instrumento un cuestionario de encuesta a los estudiantes, y una guía de entrevista a los profesores con el propósito de conocer la situación actual respecto a las competencias digitales con la plataforma Canva en los educandos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.

2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.

- Análisis porcentual: es una herramienta indispensable en los procesos investigativos y el análisis de la información. Por ello, el análisis porcentual es una herramienta fundamental para entender el esquema y la dinámica de la información. Por tanto, este análisis permitirá simplificar la toma de decisiones, ya que brindará conocimientos pertinentes para cumplir con la finalidad del estudio.
- Tabulación: es un proceso por medio del cual se organizan y presentan los datos recogidos en una investigación en forma de tablas. Por esta razón, la tabulación es un recurso esencial en los estudios y el análisis de los hallazgos. En este estudio la tabulación permitirá organizar la información recopilada de manera clara y concisa, lo que vuelve más sencilla la interpretación de los hallazgos del estudio.

2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general

- Etapa del estudio teórico: se efectuó la revisión de los aspectos teóricos de diversas fuentes para realizar los fundamentos teóricos y legales del estudio.
- Etapa del diagnóstico: se aplicó el respectivo instrumento para saber la situación actual de los estudiantes y docentes respecto a las competencias digitales en cuanto al uso de la plataforma Canva de la UE Ángel Polibio Chaves.



2.10. Análisis de los resultados de la guía de entrevista aplicada a los docentes

Se efectuó una guía de entrevista dirigida a 3 profesores que imparte clases a los educandos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves. Esta entrevista constó de 6 preguntas que permitió obtener respuestas que ayudaron a tener conocimiento de cómo el docente brinda las cátedras a los estudiantes, lo que influye en su proceso de aprendizaje y de acuerdo a esto, poder identificar de qué forma las plataformas tecnológicas ayudan a mejorar sus competencias digitales para conseguir un mejor crecimiento académico de los estudiantes.

Con base a la entrevista aplicada a los docentes se estableció lo siguiente:

Considerando el criterio de los docentes entrevistados al responder a las dos primeras interrogantes acerca del conocimiento sobre el uso y los beneficios que brinda la plataforma Canva y la importancia de su implementación en los procesos de adquisición de conocimiento, consensuaron que el conocimiento que tienen acerca de las funciones y la creación de contenido interactivo es limitado. En cuanto a la importancia de su implementación, indicaron que la implementación de la plataforma Canva puede proporcionar beneficios significativos que contribuirán a optimizar la experiencia de adquisición de conocimiento y la mejora de habilidades tecnológicas en los educandos.

Por otro lado, en el tema respecto a la frecuencia de empleo del recurso Canva para la enseñanza de sus clases, dos de ellos indicaron que no la usan con frecuencia debido a que no están familiarizados con su uso y los beneficios que brinda en la enseñanza. Por tanto, la falta de conciencia sobre la existencia o utilidad de esta plataforma puede llevar a que no se utilice con frecuencia en los procesos educativos, mientras que el otro docente manifestó que, si lo utiliza, además, mencionó que los docentes podrían incorporar Canva en actividades regulares de clase, como la creación de presentaciones, infografías o materiales visuales para explicar conceptos, ilustrar procesos o resumir información clave.

En cuanto a si los elementos visuales de la plataforma Canva influyen en la interacción entre estudiantes y docentes, los docentes respondieron que estos elementos influyen significativamente en esta interacción, ya que transmiten información de manera más clara y entendible. Los diagramas, gráficos, infografías, y otros elementos visuales creados con Canva pueden facilitar definiciones avanzadas y lograr que los datos sean más accesibles para los estudiantes. Esta facilidad de uso fomenta la participación y la colaboración, ya que los usuarios pueden crear y compartir sus creaciones con facilidad.



Con respecto a la pregunta si planifican sus clases incluyendo como recurso educativo la plataforma Canva, uno de ellos señaló que Canva puede ser un recurso valioso en el aula; sin embargo, no se ha podido su inclusión en la planificación académica de sus clases, ya que hace uso de otros métodos tradicionales, pero si le gustaría hacer empleo de otros medios que sean más novedosos e interactivos para el estudiante.

Finalmente, en la pregunta sobre si la institución brinda capacitación para mejorar sus competencias digitales, los docentes indicaron que lamentablemente, en la institución no se ofrecen capacitaciones para mejorar las competencias digitales. Sin embargo, están comprometidos en buscar oportunidades de aprendizaje para fortalecer sus habilidades digitales y explorar cómo integrar herramientas como Canva de manera efectiva en su práctica docente para aprovechar los beneficios de estas herramientas con los estudiantes.



2.11. Resultados del cuestionario de encuesta

1. ¿Usted tiene conocimientos básicos sobre el uso de la plataforma Canva?

Tabla 4

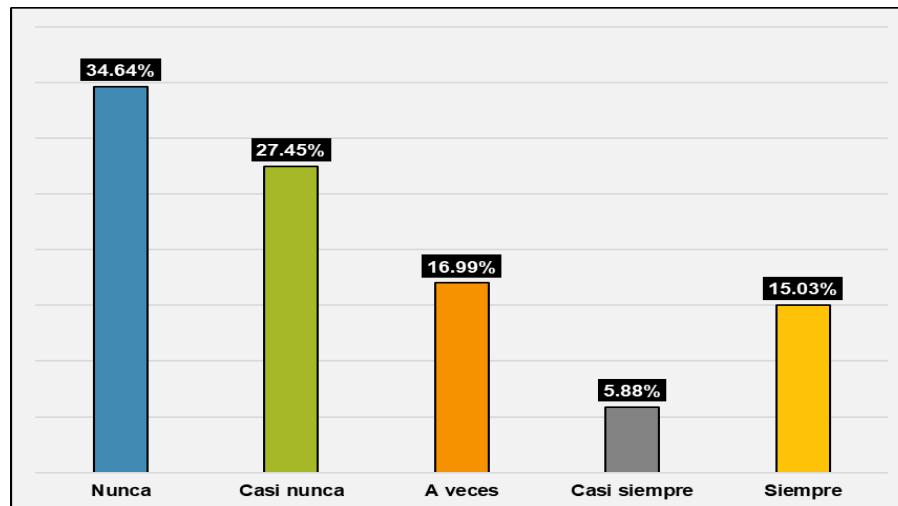
Conocimientos sobre el uso de la plataforma Canva

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Nunca	53	34.64%
2	Casi nunca	42	27.45%
3	A veces	26	16.99%
4	Casi siempre	9	5.88%
5	Siempre	23	15.03%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 1

Conocimientos sobre el uso de la plataforma Canva



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: En la tabla 4 y figura 1, se detectó que el 34.64% de los estudiantes nunca cuenta con los conocimientos básicos sobre el uso de la plataforma Canva, un 27.45% casi nunca cuenta con estos conocimientos, un 16.99% lo tiene algunas veces; mientras que un 5.88% casi siempre los tiene y un 15.03% siempre cuenta con estos conocimientos.

2. ¿Ha explorado las funciones de la plataforma Canva, como la creación de gráficos, infografías o presentaciones interactivas?

Tabla 5

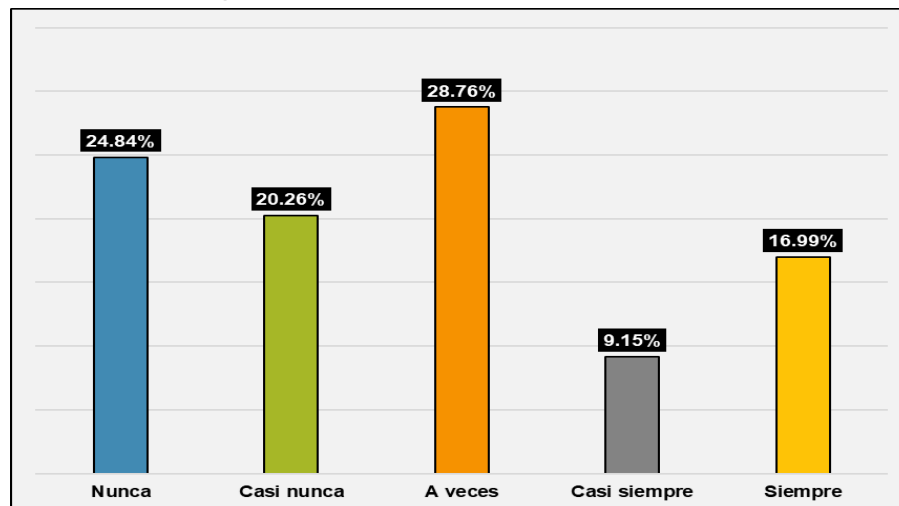
Funciones de la plataforma Canva

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Nunca	38	24.84%
2	Casi nunca	31	20.26%
3	A veces	44	28.76%
4	Casi siempre	14	9.15%
5	Siempre	26	16.99%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 2

Funciones de la plataforma Canva



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: Con base en lo observado en la tabla 5 y figura 2, el 24.84% de los estudiantes nunca ha explorado las funciones de la plataforma Canva, como la creación de gráficos, infografías o presentaciones interactivas, un 20.26% casi nunca las ha explorado, un 28.76% las ha explorado algunas veces; sin embargo, un 9.15% las ha explorado casi siempre y un 16.99% siempre ha explorado las funciones de la plataforma Canva.



3. ¿Considera que el uso de la plataforma Canva mejorará sus habilidades para crear y diseñar contenido digital?

Tabla 6

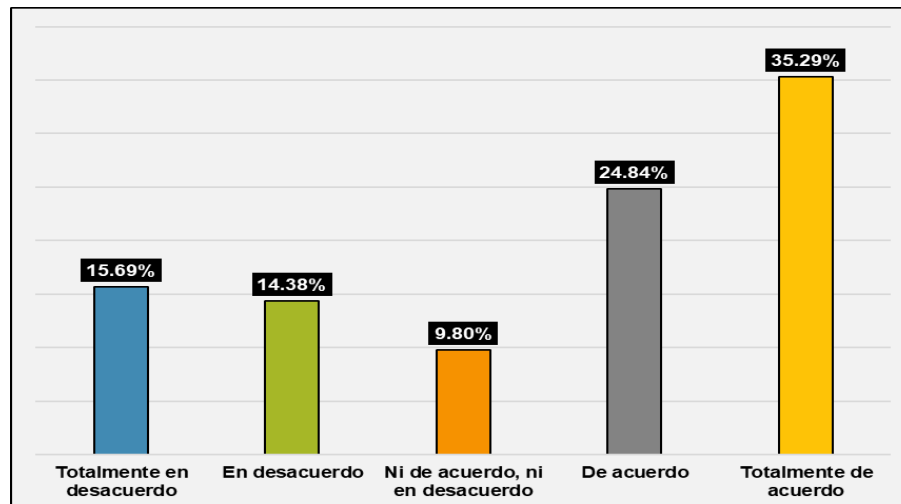
Habilidades para crear y diseñar contenido digital

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Totalmente en desacuerdo	24	15.69%
2	En desacuerdo	22	14.38%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	15	9.80%
4	De acuerdo	38	24.84%
5	Totalmente de acuerdo	54	35.29%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 3

Habilidades para crear y diseñar contenido digital



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: En la tabla 7 y figura 4, se determinó que un 24.84% nunca utiliza con frecuencia la plataforma Canva para realizar trabajos escolares o proyectos académicos, un 33.99% casi nunca la utiliza con frecuencia, un 16.99% la utiliza a veces; mientras que un 11.11% casi siempre la utiliza y un 13.07% siempre utiliza la plataforma Canva.

4. ¿Con qué frecuencia utiliza la plataforma Canva para realizar trabajos escolares o proyectos académicos?

Tabla 7

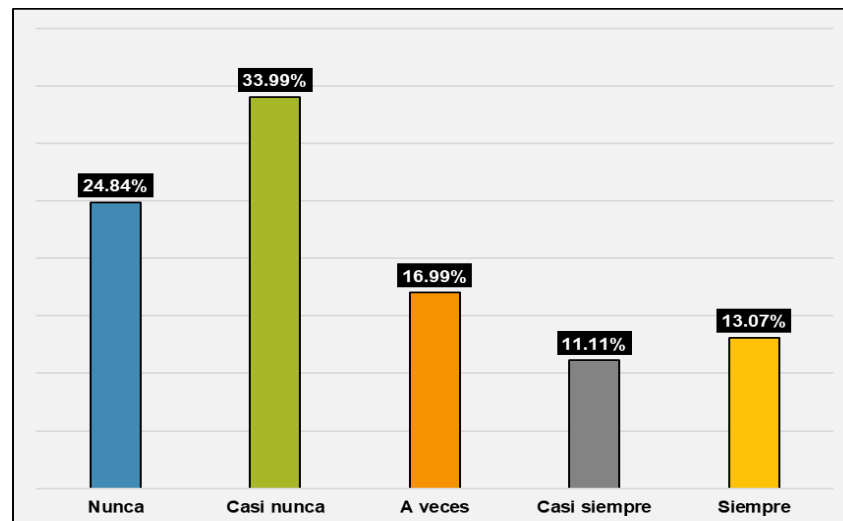
Frecuencia de uso de la plataforma para realizar las tareas académicas

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Nunca	38	24.84%
2	Casi nunca	52	33.99%
3	A veces	26	16.99%
4	Casi siempre	17	11.11%
5	Siempre	20	13.07%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 4

Frecuencia de uso de la plataforma para realizar las tareas académicas



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: En la tabla 7 y figura 4, se determinó que un 24.84% nunca utiliza con frecuencia la plataforma Canva para realizar trabajos escolares o proyectos académicos, un 33.99% casi nunca la utiliza con frecuencia, un 16.99% la utiliza a veces; mientras que un 11.11% casi siempre la utiliza y un 13.07% siempre utiliza la plataforma Canva.



5. ¿Considera usted que la enseñanza requiere implementar recursos y herramientas que sean visualmente atractivas?

Tabla 8

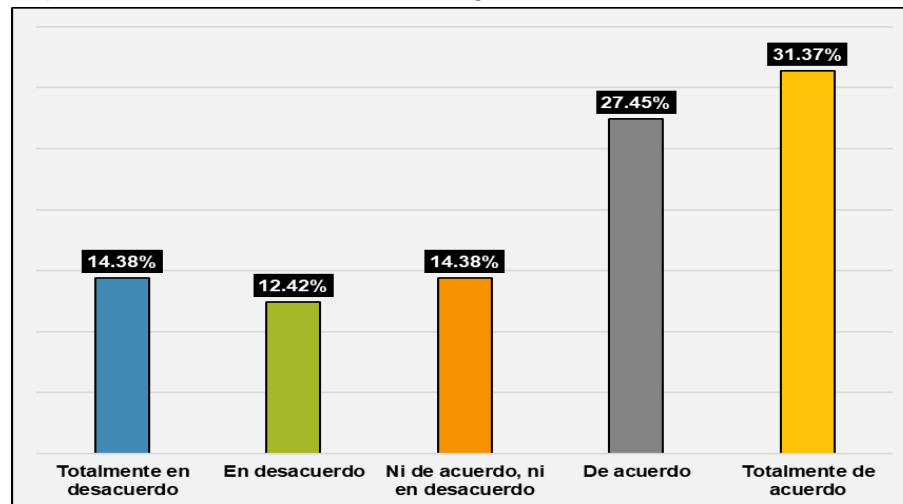
Implementación de recursos y herramientas digitales

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Totalmente en desacuerdo	22	14.38%
2	En desacuerdo	19	12.42%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	22	14.38%
4	De acuerdo	42	27.45%
5	Totalmente de acuerdo	48	31.37%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 5

Implementación de herramientas digitales



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: En la tabla 8 y figura 5, se evidencia que, de los 153 estudiantes encuestados, el 31.37% estuvo totalmente de acuerdo que la enseñanza requiere implementar recursos y herramientas que sean visualmente atractivas, un 27.45% estuvo de acuerdo, un 14.38% no estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo; sin embargo, un 12.42% estuvo en desacuerdo y solo un 14.38% estuvo totalmente en desacuerdo.



6. ¿Considera usted que los elementos de la plataforma Canva les ayudará a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Tabla 9

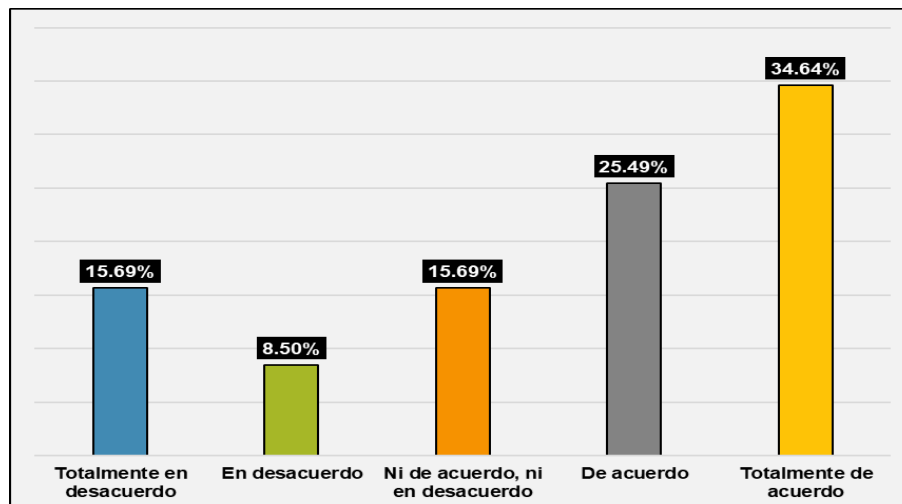
Elementos de la plataforma Canva

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Totalmente en desacuerdo	24	15.69%
2	En desacuerdo	13	8.50%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	24	15.69%
4	De acuerdo	39	25.49%
5	Totalmente de acuerdo	53	34.64%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 6

Elementos de la plataforma Canva



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: En función a la tabla 9 y figura 6, se evidenció que un 34.64% estuvo totalmente de acuerdo en que la plataforma Canva les permitirá mejorar la adquisición de saberes, un 25.49% estuvo de acuerdo, un 15.69% no estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo, un 8.50% estuvo en desacuerdo y un 15.69% estuvo totalmente en desacuerdo en que esta plataforma permitirá la mejora en el proceso de adquisición de conocimientos.

7. ¿El docente planifica sus clases incluyendo como recurso educativo la plataforma Canva?

Tabla 10

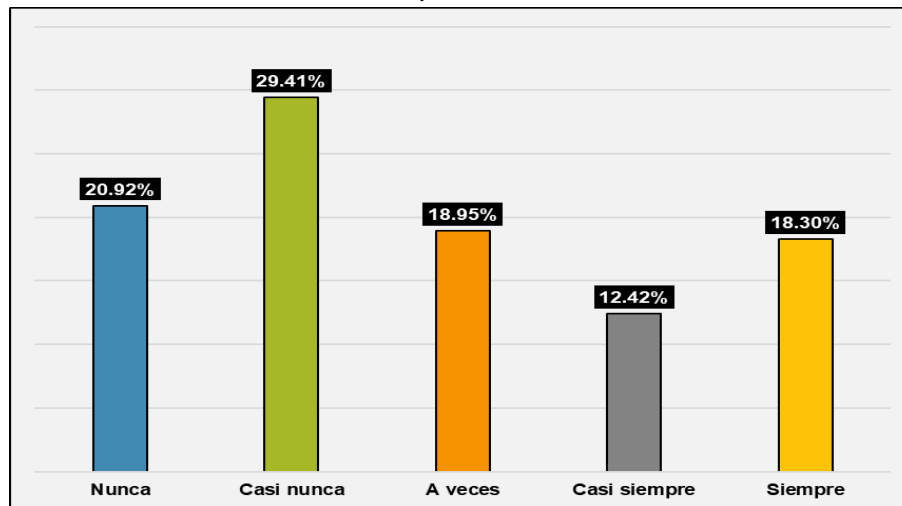
Planificación académica con la plataforma Canva

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Nunca	32	20.92%
2	Casi nunca	45	29.41%
3	A veces	29	18.95%
4	Casi siempre	19	12.42%
5	Siempre	28	18.30%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 7

Planificación académica con la plataforma Canva



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: En la tabla 10 y figura 7, se identificó que el 18.30% de los docentes siempre planifica sus clases incluyendo como recurso educativo la plataforma Canva, un 12.42% casi siempre planifica sus clases incluyendo estos recursos educativos, un 18.95% lo hace a veces; mientras que un 29.41% casi siempre las planifica y solo un 20.92% nunca las planifica de esta manera.



8. ¿Considera usted que la plataforma Canva le permite interactuar con sus compañeros y docentes?

Tabla 11

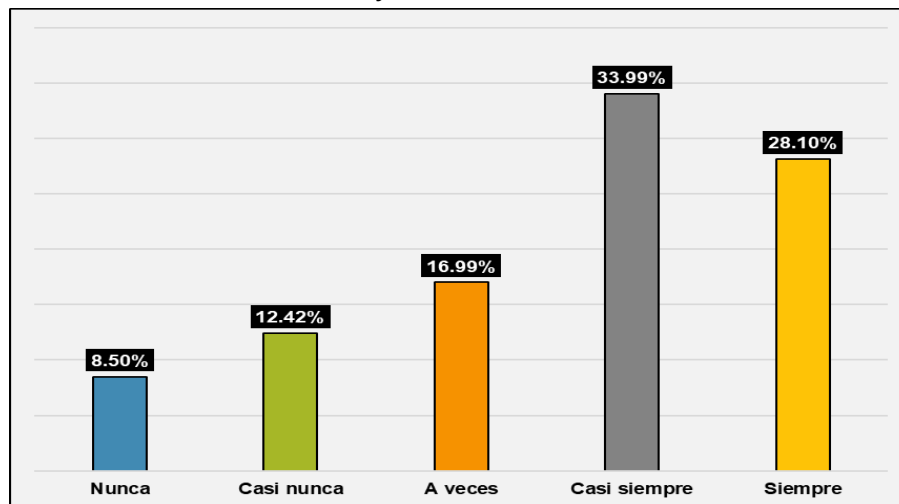
Interacción entre estudiante y docente

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Nunca	13	8.50%
2	Casi nunca	19	12.42%
3	A veces	26	16.99%
4	Casi siempre	52	33.99%
5	Siempre	43	28.10%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 8

Interacción entre estudiante y docente



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: Con respecto a los datos de la tabla 11 y figura 8, se observó que un 28.10% de los estudiantes considera que la plataforma Canva le permite interactúa con sus compañeros y docentes, un 33.99% casi siempre piensa esto, un 16.99% señala que a veces permite está interacción; mientras que un 12.42% casi nunca expresa esto y solo un 8.50% nunca considera que la plataforma permite está interacción.

9. ¿Ha recibido algún tipo de información sobre cómo utilizar la plataforma Canva?

Tabla 12

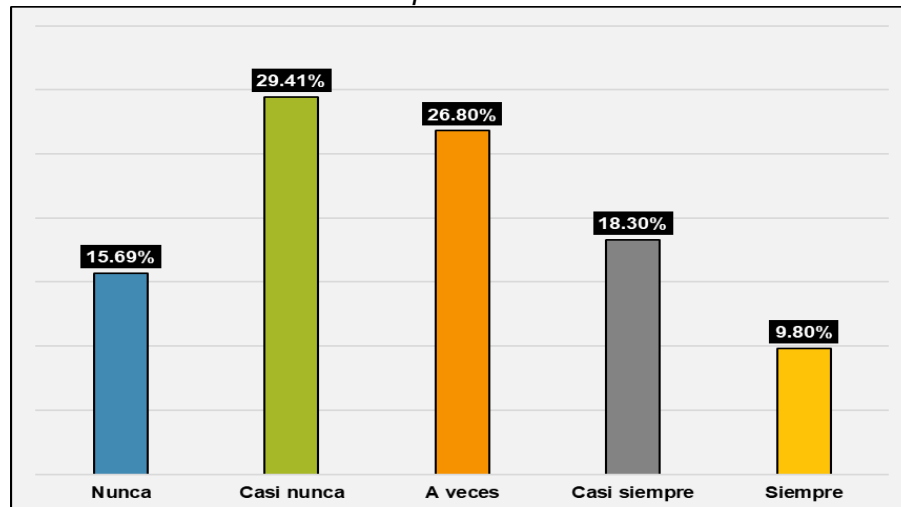
Información sobre el uso de la plataforma Canva

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Nunca	24	15.69%
2	Casi nunca	45	29.41%
3	A veces	41	26.80%
4	Casi siempre	28	18.30%
5	Siempre	15	9.80%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 9

Información sobre el uso de la plataforma Canva



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: En la tabla 12 y figura 9, se encontró que el 15.69% de los estudiantes nunca ha recibido algún tipo de información sobre cómo utilizar la plataforma Canva, un 29.41% casi nunca ha recibido algún tipo de información, un 26.80% de los estudiantes la ha recibido a veces; sin embargo, un 18.30% casi siempre la ha recibido y solo un 9.80% de los estudiantes siempre la ha recibido.



10. ¿Cree usted que el uso de la plataforma Canva le ayudará a presentar de manera efectiva sus trabajos escolares?

Tabla 13

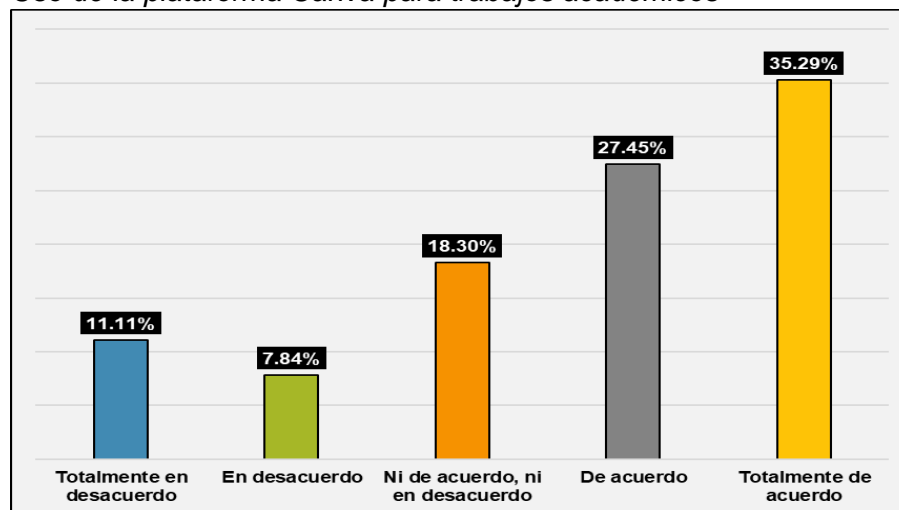
Uso de la plataforma Canva para trabajos académicos

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Totalmente en desacuerdo	17	11.11%
2	En desacuerdo	12	7.84%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	28	18.30%
4	De acuerdo	42	27.45%
5	Totalmente de acuerdo	54	35.29%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 10

Uso de la plataforma Canva para trabajos académicos



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: Según los hallazgos de la tabla 13 y figura 10, se obtuvo que el 35.29% de los estudiantes estuvo totalmente de acuerdo que la plataforma Canva le ayudará a presentar de manera efectiva sus trabajos escolares, un 27.45% estuvo de acuerdo, un 18.30% no estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo; mientras que un 7.84% estuvo en desacuerdo y solo un 11.11% estuvo totalmente en desacuerdo que la plataforma le ayudará a presentar de manera efectiva sus trabajos escolares.

11. ¿A usted le gustaría recibir sus clases mediante la aplicación de diferentes recursos tecnológicos como la plataforma Canva?

Tabla 14

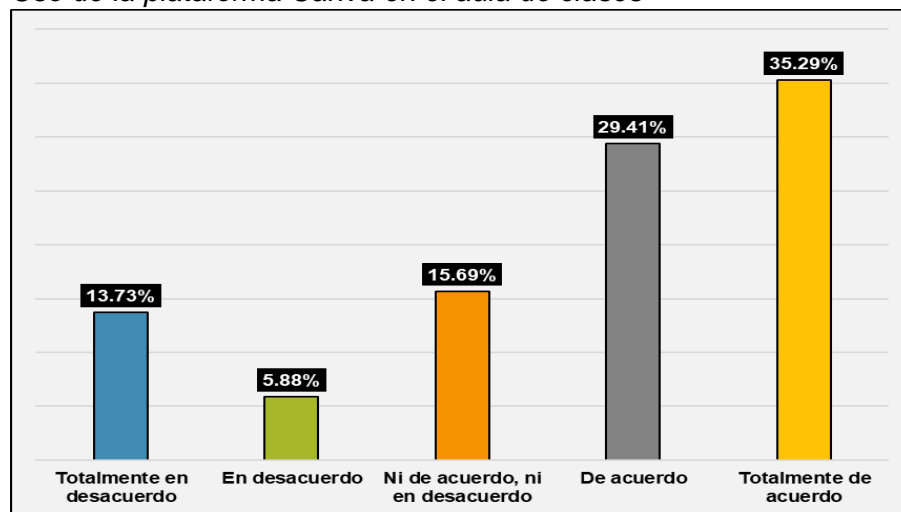
Uso de la plataforma Canva en el aula de clases

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Totalmente en desacuerdo	21	13.73%
2	En desacuerdo	9	5.88%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	24	15.69%
4	De acuerdo	45	29.41%
5	Totalmente de acuerdo	54	35.29%
Total		153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 11

Uso de la plataforma Canva en el aula de clases



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: Según los resultados de la tabla 14 y figura 11, se obtuvo que el 35.29% de los estudiantes les gustaría recibir sus clases mediante la aplicación de diferentes recursos tecnológicos como la plataforma Canva, un 29.41% estuvo de acuerdo con esto, un 15.69% no estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo; no obstante, un 5.88% estuvo en desacuerdo y solo un 13.73% estuvo totalmente en desacuerdo.



12. ¿Considera usted que el uso de la plataforma Canva mejorará sus habilidades y conocimientos en el uso de recursos digitales?

Tabla 15

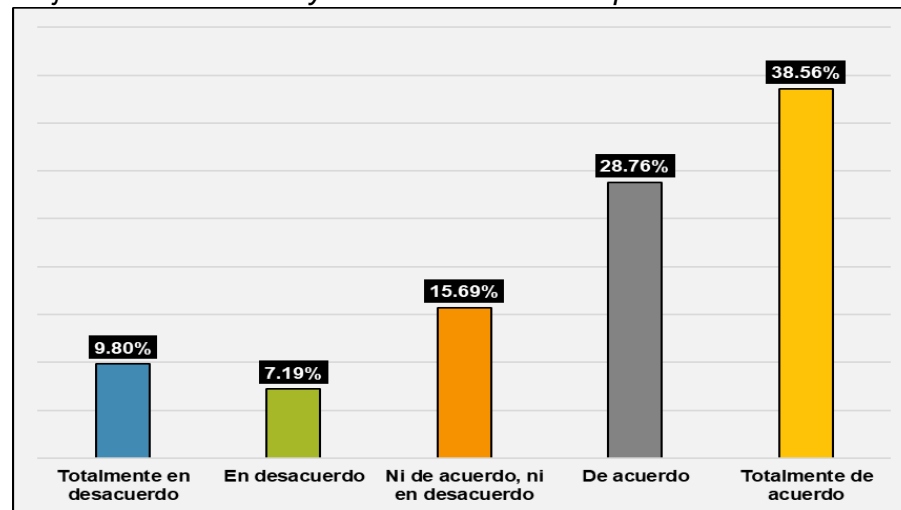
Mejora de habilidades y conocimientos con la plataforma Canva

N°	Escala	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
1	Totalmente en desacuerdo	15	9.80%
2	En desacuerdo	11	7.19%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	24	15.69%
4	De acuerdo	44	28.76%
5	Totalmente de acuerdo	59	38.56%
	Total	153	100.00%

Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Figura 12

Mejora de habilidades y conocimientos con la plataforma Canva



Fuente: UE Ángel Polibio Chaves

Interpretación: Según los hallazgos de la tabla 15 y figura 12, se obtuvo que el 38.56% de los estudiantes estuvo totalmente de acuerdo que la plataforma Canva mejorará sus habilidades y conocimientos en el uso de recursos digitales, un 28.76% estuvo de acuerdo, un 15.69% no estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo; mientras que un 7.19% estuvo en desacuerdo y solo un 9.80% de los estudiantes estuvo totalmente en desacuerdo que la plataforma mejorará sus habilidades y conocimientos.



2.12. Discusión de resultados

Se logró reconocer las competencias tecnológicas de los alumnos para el empleo de la plataforma Canva en el contexto educativo, esto es fundamental para proporcionar una enseñanza efectiva que incentiven la mejora de habilidades tecnológicas que fomenten el triunfo pedagógico de los educandos. De esta manera, estos resultados resaltan el requerimiento de cursos de acción que aborden los desafíos y mejoren estas competencias digitales en los estudiantes para que exista un mejor proceso de adquisición de conocimiento en los educandos del centro educativo.

Según los datos encontrados se detectó que el 34.64% de los estudiantes nunca cuenta con los conocimientos básicos sobre el uso de la plataforma Canva, un 27.45% casi nunca cuenta con estos conocimientos; mientras que un 5.88% casi siempre los tiene y un 15.03% siempre cuenta con estos conocimientos. Esto se asemeja a los datos del estudio de Guffante y Yambay (2023), donde se concluyó que el 40% de los estudiantes no están familiarizados con herramientas tecnológicas como Canva, además el 41,8% nunca ha tenido conocimientos sobre el uso de esta herramienta.

De acuerdo con los datos encontrados en el trabajo de Cirilo (2022), se realizó un estudio con el objeto de analizar la importancia del empleo de la plataforma Canva para optimizar el aprendizaje de los educandos, lo que se asemeja a los datos de esta investigación, donde se evidenció que el 34.64% estuvo totalmente de acuerdo en que la plataforma Canva le permitirá a mejorar el proceso de adquisición de conocimiento y solo un 15.69% estuvo totalmente en desacuerdo en que esta plataforma le ayudará a mejorar la adquisición de conocimiento.

Asimismo, se constató que los datos encontrados en el trabajo de Sánchez (2020), se efectuó una investigación con el fin de desarrollar la creatividad y presentar tareas de manera efectiva a través del uso de la herramienta Canva, esto tiene relación con los datos encontrados en este estudio, donde se obtuvo que el 35.29% de los estudiantes estuvo totalmente de acuerdo que la plataforma Canva le ayudará a presentar de manera efectiva sus trabajos escolares y solo un 11.11% estuvo totalmente en desacuerdo que la plataforma le ayudará a presentar de manera efectiva sus trabajos escolares.

En este trabajo se determinó que el 38.56% de los estudiantes estuvo totalmente de acuerdo que la plataforma Canva mejorará sus habilidades y conocimientos en el uso de recursos digitales, un 28.76% estuvo de acuerdo y solo un 9.80% de los estudiantes estuvo totalmente en desacuerdo, lo cual se relaciona con los datos expuestos por Revelo (2023), el cual en su estudio



se focalizó en aplicar la herramienta Canva para optimizar las destrezas y conocimientos de los educandos.

2.13. Conclusiones del capítulo

El presente estudio se estructuró con un enfoque cuantitativo debido a que este enfoque permitió cuantificar los fenómenos de forma clara y objetiva relacionados al análisis de las competencias tecnológicas en educandos para el empleo de la plataforma Canva. Además, se utilizó un tipo de investigación descriptiva y de campo que contribuyó a poseer una comprensión detallada del estudio, consiguiendo tomar decisiones adecuadas para mejorar la calidad educativa en los estudiantes. Esto se justifica debido a la creciente relevancia de las destrezas tecnológicas en un mundo cada vez más digitalizado, ya que el dominio de la plataforma Canva es fundamental para la comunicación efectiva y la creación de contenido visual e interactivo.

De esta manera, el análisis de las competencias digitales permitirá identificar las competencias existentes y las áreas que pueden ser mejoradas en los educandos, lo que facilitará el diseño de actividades educativas adecuadas a los requerimientos educativos tecnológicos actuales de los estudiantes en Canva, asimismo, esto proporcionará información valiosa para el desarrollo de estrategias efectivas y la optimización de los conocimientos digitales de los educandos en el ámbito pedagógico.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Con relación al objetivo 1 que se centra en investigar las bases teóricas que respaldan la elaboración de una guía sobre las competencias digitales en los educandos de 3er año de BGU para el uso de la plataforma Canva. Por ende, se efectuó un análisis detallado de las investigaciones académicas relacionadas. Esto significó examinar estudios sobre el análisis de las competencias tecnológicas en los educandos para el empleo de la plataforma Canva. Por ello, incorporar estos conocimientos teóricos permitirá diseñar una guía didáctica que fomente un empleo efectivo de los recursos digitales, adaptadas a los requerimientos pedagógicos de los educandos.

En el objetivo 2 acerca de determinar el nivel de competencias tecnológicas en los educandos de 3er año de BGU para el uso de la plataforma Canva. Se comprobó por medio del uso de un cuestionario de encuesta y una guía de entrevista que el nivel de competencias tecnológicas en los educandos es bajo y los docentes necesitan crear nuevas actividades para optimizar la adquisición de conocimiento en los educandos, lo que resalta la importancia de su utilización en el ámbito educativo.

El objetivo 3 se enfoca en la creación de una guía didáctica sobre las competencias digitales en los educandos de 3er año de BGU para el uso de la plataforma Canva. Por ello, con base a este objetivo se dará apertura a la propuesta del tema. En el objetivo 5 se indica la valoración por medio de expertos de la guía didáctica sobre las competencias digitales en los educandos de 3er año de BGU para el uso de la plataforma Canva. Por tanto, este apartado se mostrará luego de la presentación de la propuesta.

De tal manera, se presenta la propuesta, que posee como propósito el desarrollo del proceso de adquisición de conocimiento en los educandos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves, por medio de la incorporación de una guía didáctica para el uso de la plataforma Canva en los estudiantes, y de esta manera, los docentes cuentan con una directriz para brindar sus clases.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

**GUÍA DIDÁCTICA PARA EL USO DE LA
PLATAFORMA CANVA EN LOS
ESTUDIANTES DE 3^{ER} AÑO DE BGU DE LA
UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO
CHAVES**

Autores:

Jorge Washington Guamán
Narciza Palaguachi Cadmen

Año:
2024



La Universidad para todos





3.1. Introducción

El uso de la plataforma Canva en el campo pedagógico representa una ventaja única para potenciar las competencias de los estudiantes en el ámbito digital y creativo. La plataforma Canva ha emergido como un recurso versátil y poderosa en el campo pedagógico, ofreciendo a estudiantes y docentes la capacidad de crear contenido visualmente impactante con facilidad. En un mundo donde la comunicación digital es omnipresente, dominar las habilidades necesarias para utilizar Canva se ha vuelto crucial para los estudiantes. Esta plataforma no solo permite la creación de presentaciones, infografías y diseños gráficos de manera intuitiva, sino que además incentiva la mejora de competencias digitales fundamentales, siendo estas la creatividad, el criterio visual y la comunicación efectiva.

Para Vivanco (2020), el uso de la plataforma Canva se ha transformado en un recurso fundamental para optimizar las competencias de los educandos en un mundo cada vez más visual y digitalizado. Canva ofrece una gran gama de recursos intuitivos que ayudan a los educandos a diseñar infografías, presentaciones, y otros materiales visuales de manera efectiva y dinámica. Por ello, el uso de Canva fomenta la colaboración entre estudiantes, permitiéndoles trabajar en equipo para desarrollar proyectos creativos y compartir ideas de manera interactiva. Además, Canva no solo mejora las competencias técnicas de los estudiantes, sino que también los prepara para sobresalir en un medio tecnológico en evolución constante.

La plataforma Canva se enfoca en mejorar las competencias tecnológicas de los educandos al proporcionar herramientas intuitivas y accesibles para la elaboración de material visual atractivo. A través de su interfaz fácil de usar, Canva ayuda a los educandos a experimentar con el diseño gráfico y mejorar destrezas en la manipulación de elementos visuales, como texto, imágenes y gráficos. Asimismo, Canva brinda una gran variedad de plantillas que ayudan a los estudiantes a entender los principios del diseño y a aplicarlos en sus proyectos. Al brindar una plataforma versátil y práctica, Canva promueve el aprendizaje activo y la exploración creativa, lo que ayudan a los educandos a adquirir habilidades digitales relevantes para el mundo actual.

3.2. Objetivo general

Proponer actividades para el uso de la plataforma Canva en los estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.



3.2.1. Objetivos específicos

- Fomentar en los docentes el uso de la plataforma Canva que mejoren las competencias digitales de los estudiantes.
- Aplicar el uso de la plataforma Canva que permita la ejecución de las actividades presentadas en la guía.
- Mejorar las competencias digitales en los estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva.

Esta propuesta de guía didáctica está destinada a los docentes y estudiantes de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.

3.3. Justificación

En la UE Ángel Polibio Chaves se evidenció que los profesores no hacen uso de la plataforma Canva en sus actividades pedagógicas, debido a que carecen de una guía adecuada para integrar eficazmente la herramienta Canva en su enseñanza. Otro aspecto fundamental es la falta de recursos tecnológicos adecuados y de apoyo del centro educativo, esto limita la capacidad para adoptar nuevos métodos y recursos tecnológicos pedagógicos. Por lo tanto, es necesario que a los estudiantes se les brinde actividades interactivas que le permita mejorar sus competencias digitales.

Con respecto a los estudiantes, estos pueden carecer de accesibilidad de herramientas tecnológicas o una conexión de internet estable fuera del entorno de clase. En este aspecto, la percepción de algunos recursos digitales como poco necesarios para su correcto aprendizaje puede disminuir su motivación para utilizarlas para sus tareas escolares. Por ello, se resalta lo esencial que es buscar actividades que favorezcan el incremento de las competencias digitales y fortalezcan sus conocimientos digitales.

Por ende, a través de la guía didáctica se pretende dar a conocer la plataforma Canva para que ayude a cubrir los requerimientos de los docentes en los nuevos entornos virtuales, los desafíos que existen como consecuencia del avance tecnológico y que les permita aprovechar las ventajas que traen consigo esta herramienta, especialmente para satisfacer los requerimientos tecnológicos de los estudiantes y fortalecer sus competencias digitales.

Por esta razón, las diferentes actividades para el uso de la plataforma Canva son un recurso útil y necesario para los docentes, y de esta manera deben ser empleadas correctamente para obtener excelentes resultados en el proceso de adquisición de saberes de los alumnos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.



3.4. Marco teórico

3.4.1. Guías didácticas

De acuerdo con Pérez y Rodríguez (2022), las guías didácticas son herramientas fundamentales en el ámbito educativo que proporcionan una estructura y orientación para el proceso de adquisición de conocimiento. Estas guías son creadas para acompañar a profesores y educandos en el entendimiento y desarrollo de los contenidos curriculares. Estas incluyen objetivos de aprendizaje, actividades sugeridas, recursos didácticos y estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades del grupo o del tema específico.

En este aspecto, las guías didácticas pueden ser elaboradas por los propios docentes, por editoriales educativas o instituciones especializadas, y se adaptan a diferentes niveles educativos y modalidades de enseñar, desde la instrucción formal hasta la instrucción no formal y el aprendizaje autodirigido. Su objetivo principal es simplificar el proceso de adquisición de saberes, incentivando la comprensión detallada de los temas y el desarrollo de destrezas y habilidades esenciales para los alumnos.

3.4.1.1. Importancia de las guías didácticas en el proceso de aprendizaje

Según Sánchez et al. (2021), las guías didácticas desempeñan un rol elemental en la adquisición de conocimientos al proveer una estructura clara y coherente que orienta tanto a docentes como a estudiantes. Estas herramientas ayudan a organizar y planificar el contenido educativo, asegurando que se aborden de manera efectiva los objetivos de aprendizaje específicos. De esta manera, las guías didácticas ofrecen una variedad de estrategias pedagógicas y recursos que enriquecen la experiencia de adquisición de conocimiento, fomentando la participación y el entusiasmo de los educandos.

En este sentido, al proporcionar una dirección clara, las guías didácticas ayudan a disminuir la ansiedad y la incertidumbre en el proceso de aprender, lo que favorece un entorno apropiado para el mejoramiento cognitivo y social de los educandos. Asimismo, facilitan la labor del docente al brindarle recursos para adaptar la enseñanza a los requerimientos individuales y grupales, promoviendo así la inclusión y la equidad educativa. Por tanto, las guías didácticas son indispensables para potencializar el proceso de aprender, promoviendo el entendimiento de los contenidos y mejora educativa de los estudiantes.

3.4.2. Competencias digitales

Para Reina y Sosa (2023), las competencias tecnológicas son destrezas y conocimientos que permiten a las personas utilizar las TIC de manera efectiva en diversas áreas de la vida personal,



académica y profesional. Estas habilidades contienen la capacidad de la búsqueda y gestionar de la información online, así como la habilidad para interactuar y crear contenido digital de manera segura y ética. Las competencias tecnológicas también abarcan el saber de herramientas y software específicos, así como la comprensión de conceptos como seguridad, privacidad en línea y alfabetización digital.

Además de las habilidades técnicas, las competencias digitales implican la mejora de habilidades transversales, como el juicio analítico, el abordaje de problemas y la adaptabilidad ante los rápidos cambios tecnológicos. En un mundo cada vez más digitalizado, las competencias tecnológicas son fundamentales para participar plenamente en el contexto actual y para tener éxito en el ámbito laboral, donde se evalúan destrezas como la capacidad para el trabajo con herramientas digitales, adaptarse a nuevos entornos tecnológicos y aprender de manera continua.

3.4.3. Plataforma Canva

Según Ramírez et al. (2022), Canva es una plataforma de creación gráfica online que se ha tornado cada vez más notorio en el campo pedagógico, ya que facilita de empleo y su versatilidad, ayuda a los estudiantes y educadores a la creación una amplia variedad de recursos visuales, como infografías, folletos, presentaciones, carteles, y más, sin la necesidad de tener habilidades avanzadas en diseño gráfico. Con una interfaz intuitiva y una gran biblioteca de plantillas y recursos de edición, Canva facilita la creación de contenido visualmente atractivo y profesional.

Además de ser un recurso para crear contenido visual, Canva también fomenta la colaboración y la labor en grupo en el entorno educativo. Los educandos consiguen compartir fácilmente sus proyectos con compañeros y maestros, lo que facilita la retroalimentación y la revisión conjunta. Esta capacidad de colaboración en tiempo real no solo favorece la adquisición de conocimiento, sino que también promueve habilidades en la sociedad y comunicativas en los educandos.

3.4.4. Teoría del constructivismo

De acuerdo con Tejeda et al. (2022), la teoría constructivista es un enfoque pedagógico que plantea que la adquisición de conocimiento es un procedimiento dinámico y significativo en el cual las personas generan su propio conocimiento por medio de sus experiencias previas e interacciones sociales. Esta teoría enfatiza la relevancia del rol del alumno como figura central de su propia búsqueda de conocimiento, destacando la edificación de definiciones y el abordaje de problemáticas como elementos centrales del proceso. Para el constructivismo, el saber no se



trasfiere pasivamente, sino que se crea de manera activa a través de la exploración, la realización de experimentos y la interacción con el entorno.

La importancia de la teoría constructivista en los entornos virtuales radica en su capacidad para promover un aprendizaje activo, significativo y autónomo. En estos entornos digitales, donde el acceso a la información es abundante, pero la interacción personal puede ser limitada, el enfoque constructivista resalta la relevancia de la elaboración colectiva de conocimiento por medio de la colaboración, la discusión y el intercambio de opiniones. Al incentivar la participación de los alumnos en su propia adquisición de conocimiento, la teoría constructivista permite a mejorar el interés y la motivación, así como a desarrollar destrezas de pensamiento crítico y resolución de problemáticas.

3.5. Propuesta de actividades para el uso de la Plataforma Canva en los estudiantes

Actividad n°1: Introducción a Canva y sus características

Objetivo: Proporcionar a los estudiantes una comprensión detallada de las características y herramientas de la plataforma Canva

Participantes: Los 153 alumnos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.

Tiempo de realización: 30 minutos

Recursos:

- Plataforma Canva
- Computador
- Proyector

Beneficios: En el aprendizaje pueden ser un recurso tecnológico valioso para la mejora de las competencias tecnológica en los educandos al brindar una estructura organizada, apoyo visual y auditivo, además, de acceso a recursos adicionales para que los estudiantes conozcan más sobre Canva y sus beneficios en el área académica.


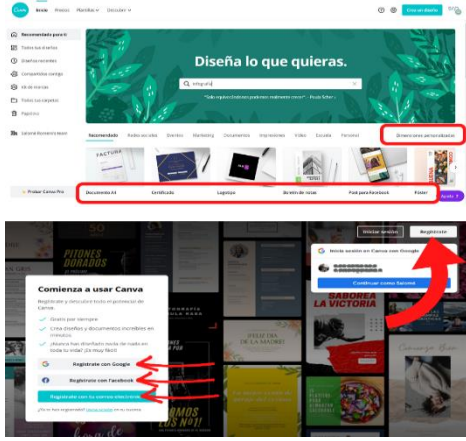
Procedimiento:

- El docente efectuará la proyección de la plataforma Canva.
- Luego de la proyección de la plataforma el docente realizará una retroalimentación del tema para que el estudiante participe y responda las preguntas que se le indique.
- Se efectuarán actividades con base al tema explicado por el docente.



Tabla 16

Actividad n°1: Introducción a Canva y sus características

 UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves		Año Lectivo: 2024 - 2025
Actividad n°1: Introducción a Canva y sus características			
Año: 3er año de BGU	Número de estudiantes: 153	Tiempo estimado: 30 minutos	
Objetivo de aprendizaje:	Mejorar las competencias digitales para el uso de la plataforma Canva en los estudiantes de 3er año de BGU.		
Contenido de aprendizaje	Orientación metodológica	Evaluación	Recursos
Indagar con el uso de la plataforma Canva sus herramientas, funciones y cómo crear una cuenta.	Emplear el recurso tecnológico como la plataforma Canva para explicar sus herramientas, funciones y cómo crear una cuenta.	Identificar por medio de actividades individuales o preguntas relacionadas: ¿En qué consiste la herramienta Canva?, ¿Qué puedes hacer con Canva?, Creación de cuenta, registro y configuración.	Plataforma Canva Computador Proyector
Actividades de aprendizaje			
		<ul style="list-style-type: none"> • El docente comienza la clase presentando brevemente la plataforma Canva y su importancia en el diseño gráfico. • El docente explica a sus estudiantes que Canva es una herramienta versátil que les permitirá crear una amplia variedad de diseños de forma rápida y sencilla. • El docente proyecta en la pantalla de una computadora y muestra a los estudiantes cómo acceder a Canva y crear una cuenta si aún no la tienen. 	



Actividad n°2: Funciones de diseño

Objetivo: Explicar a los educandos el uso efectivo de la plataforma Canva como una herramienta para mejorar sus habilidades digitales en diseño.

Participantes: Los 153 alumnos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.

Tiempo de realización: 35 minutos

Recursos:

- Plataforma Canva
- Computador
- Proyector

Beneficios: En el aula de clases, es recomendable emplear este recurso tecnológico para fomentar y desarrollar en los estudiantes sus habilidades y competencias para crear contenido visualmente atractivo y efectivo.

Procedimiento:

- El docente efectuará la proyección de la plataforma Canva.
- Luego de la proyección de la plataforma el docente realizará una retroalimentación del tema “Funciones de diseño” en Canva.
- Se efectuarán actividades de acuerdo al tema tratado por el docente.





Tabla 17

Actividad n°2: Funciones de diseño

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves		Año Lectivo: 2024 - 2025
Actividad n°2: Funciones de diseño				
Año: 3er año de BGU	Número de estudiantes: 153		Tiempo estimado: 35 minutos	
Objetivo de aprendizaje:	Mejorar las competencias digitales para el uso de la plataforma Canva en los estudiantes de 3er año de BGU.			
Contenido de aprendizaje	Orientación metodológica	Evaluación	Recursos	
Identificar las funciones de diseño de la plataforma Canva como: búsqueda, plantillas, elementos, texto y fondo.	Explicar las funciones de diseño de la plataforma Canva para que se puede conocer el conjunto de elementos con los que cuenta este recurso tecnológico.	Explicar cómo se lleva a cabo la búsqueda de fotos, elementos, ilustraciones en la plataforma.	Plataforma Canva Computador Proyector	
Actividades de aprendizaje				
		<ul style="list-style-type: none"> • El docente explica sobre la importancia del diseño gráfico en diferentes contextos. • El docente introduce Canva como una herramienta versátil que les ayudará a crear diseños atractivos de manera sencilla. • El docente muestra a los estudiantes la interfaz de Canva, destacando las diferentes secciones como el panel de herramientas, la barra de herramientas y la biblioteca de elementos gráficos. 		



Actividad n°3: Creación de presentaciones e infografías

Objetivo: Desarrollar en los estudiantes habilidades en la creación de presentaciones visuales e infografías.

Participantes: Los 153 alumnos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.

Tiempo de realización: 35 minutos

Recursos:

- Plataforma Canva
- Computador
- Proyector

Beneficios: En el aula de clases, pueden ser utilizados con los estudiantes, esto permite que aprendan habilidades en la creación de presentaciones visuales e infografías.

Procedimiento:


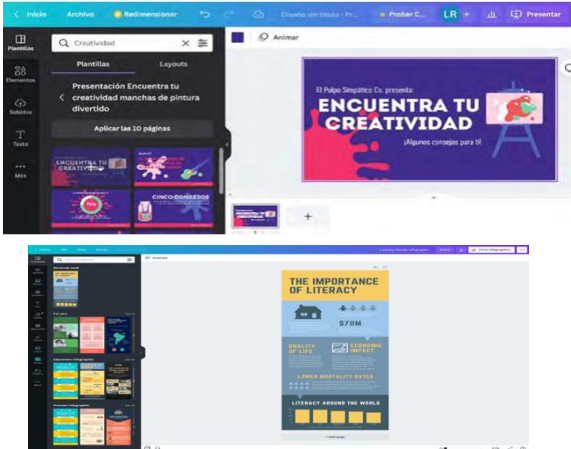
- El docente efectuará la proyección de la plataforma Canva.
- Luego de la proyección de la plataforma el docente realizará una retroalimentación del tema “Creación de presentaciones e infografías” en Canva.
- Se realizarán actividades del tema presentado en clases.





Tabla 18

Actividad n°3: Creación de presentaciones e infografías

 UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR		Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves		Año Lectivo: 2024 - 2025
Actividad n°3: Creación de presentaciones e infografías				
Año: 3er año de BGU	Número de estudiantes: 153		Tiempo estimado: 35 minutos	
Objetivo de aprendizaje:	Mejorar las competencias digitales para el uso de la plataforma Canva en los estudiantes de 3er año de BGU.			
Contenido de aprendizaje	Orientación metodológica	Evaluación	Recursos	
Explicar cómo crear presentaciones e infografías.	Explicar los puntos clave para crear presentaciones e infografías con el recurso digital Canva.	Identificar por medio de preguntas relacionadas: ¿Qué características específicas ofrece Canva para la creación de presentaciones?, ¿Cómo se puede elegir una plantilla adecuada para crear una infografía?	Plataforma Canva Computador Proyector	
Actividades de aprendizaje				
			<ul style="list-style-type: none"> El docente explica a los estudiantes cómo crear presentaciones en Canva utilizando plantillas prediseñadas específicas para cada propósito. El docente muestra a los estudiantes cómo buscar y seleccionar plantillas de infografías en Canva y cómo personalizarlas para adaptarlas a sus necesidades. 	





Actividad n°4: Creación de videos

Objetivo: Desarrollar habilidades y competencias digitales en estudiantes para la creación de videos en la plataforma Canva.

Participantes: Los 153 alumnos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.

Tiempo de realización: 35 minutos

Recursos:

- Plataforma Canva
- Computador
- Proyector

Beneficios: En el aula de clases, los docentes pueden utilizar este recurso para que los estudiantes aprendan sobre la creación de videos en Canva.

Procedimiento:

- El docente efectuará la proyección de la plataforma Canva.
- Luego de la proyección de la plataforma el docente realizará una retroalimentación del tema “Creación de videos” en Canva.
- Se harán actividades del tema planteado en clase por el docente.





Tabla 19

Actividad n°4: Creación de videos

		Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves		Año Lectivo: 2024 - 2025
Actividad n°4: Creación de videos				
Año: 3er año de BGU	Número de estudiantes: 153		Tiempo estimado: 35 minutos	
Objetivo de aprendizaje:	Mejorar las competencias digitales para el uso de la plataforma Canva en los estudiantes de 3er año de BGU.			
Contenido de aprendizaje	Orientación metodológica	Evaluación	Recursos	
Explicar cómo crear videos en la plataforma Canva.	Explicar los puntos clave para crear videos con el recurso digital Canva.	Identificar por medio de preguntas relacionadas: ¿Qué características específicas ofrece Canva para la creación de video?, ¿Cómo se puede elegir una plantilla adecuada para un video en Canva?	Plataforma Canva Computador Proyector	
Actividades de aprendizaje				
		<ul style="list-style-type: none"> • El docente explica a los estudiantes cómo crear video en Canva utilizando plantillas prediseñadas para cada propósito. • El docente guía a los estudiantes a través del proceso de seleccionar una plantilla de video y cómo añadir elementos visuales y texto a cada escena. 		



Actividad n°5: Presentación del contenido creado

Objetivo: Enseñar a los estudiantes las formas que existen sobre la presentación del contenido creado en Canva.

Participantes: Los 153 alumnos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves.

Tiempo de realización: 35 minutos

Recursos:

- Plataforma Canva
- Computador
- Proyector

Beneficios: En el aula de clases, los docentes pueden utilizar este recurso para que los estudiantes aprendan sobre la presentación del contenido creado en Canva.

Procedimiento:



- El docente efectuará la proyección de la plataforma Canva.
- Luego de la proyección de la plataforma el docente realizará una retroalimentación del tema “Presentación del contenido creado” en Canva.
- Se efectuarán actividades del tema brindado en clase por el docente.





Tabla 20

Actividad n°5: Presentaciones del contenido creado

 UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR		Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves		Año Lectivo: 2024 - 2025
Actividad n°5: Presentación del contenido creado				
Año: 3er año de BGU		Número de estudiantes: 153		Tiempo estimado: 35 minutos
Objetivo de aprendizaje:		Mejorar las competencias digitales para el uso de la plataforma Canva en los estudiantes de 3er año de BGU.		
Contenido de aprendizaje	Orientación metodológica	Evaluación	Recursos	
Explicar cómo descargar, imprimir, compartir y presentar diseños elaborados en la plataforma Canva.	Dar a conocer los puntos fundamentales para descargar, imprimir, compartir y presentar diseños elaborados en la plataforma Canva.	Identificar por medio de actividades y preguntas relacionadas: ¿Cuáles son las diferentes opciones de descarga disponibles en Canva?, ¿Cómo podemos presentar nuestros diseños elaborados en Canva?	Plataforma Canva Computador Proyector	
Actividades de aprendizaje				
		<ul style="list-style-type: none"> • El docente demuestra cómo descargar un diseño específico seleccionando la opción "Descargar" en el menú superior de Canva. • El docente indica a los estudiantes cómo imprimir un diseño seleccionando la opción "Imprimir" en el menú superior de Canva. • El docente les enseña a los estudiantes cómo presentar diapositivas previamente creadas en Canva. 		



3.6. Adaptación y personalización

En la guía desarrollada, las actividades estructuradas han sido adaptadas de acuerdo a las necesidades de los educandos y con base a los requerimientos educativos y recursos actuales de la institución educativa, ya que para la ejecución de las actividades y cursos de acción propuestos en la guía previamente esquematizada no se necesitan recursos tecnológicos complejos. Por lo tanto, representa un beneficio tanto para los educadores como para los educandos del centro educativo, debido a que pueden optimizar su proceso de aprendizaje en las diferentes asignaturas brindadas por el docente durante las horas académicas.

De tal forma, para la ejecución de las actividades de la guía, se ha establecido un procedimiento en cada una de ellas, para que el educador las puede emplear cuando las necesite y pueda impartir sus clases de manera dinámica incentivando el empleo de la plataforma Canva en el colectivo educativo para la optimización de las competencias tecnológicas en los educandos.

3.7. Valoración de la propuesta por expertos

Se desarrolló mediante valoración por expertos con el propósito de presentar las actividades que ayudarán a mejorar las competencias digitales de los educandos para el uso de la plataforma Canva. A continuación, se dará paso a la exposición de los datos generales de los expertos:

Descripción de los expertos para su elección

Tabla 21

Datos que los expertos que validaron la propuesta

Experto	Referencia académica	Área de especialización	Experiencia y conocimiento
Loor Castro Juana Beatriz	Magíster en docencia y desarrollo del currículo	Educación general básica e inicial.	Experiencia de 15 años de labor como docente de educación general básica e inicial.
Sinchguano Intriago Mariuxi Elizabeth	Magíster en educación con especialidad en educación superior	Desarrollo y formación de profesionales en docencia	Experiencia de 10 años de labor en desarrollo y formación de profesionales en docencia.
Chávez Mero Jeniffer Juliana	Magíster en tecnología e innovación educativa	Entornos digitales educativos	Experiencia de 8 años de labor como docente en el área de básica media.



Para la valoración de propuestas por un experto, se establecieron criterios claros y objetivos que aseguren una evaluación justa y precisa. Uno de los aspectos que se tomó en cuenta fue el contexto en el que trabaja el experto, asegurando que su entorno laboral proporcione una perspectiva adecuada para valoración de la propuesta. Además, la disponibilidad de colaboración fue crucial; el experto debió estar dispuesto a dedicar tiempo y recursos a la investigación. La experiencia también fue un papel fundamental en la valoración, además, se tomó en cuenta el conocimiento especializado del experto, garantizando que la evaluación de la propuesta sea precisa y valiosa.

Al evaluar la propuesta por medio de expertos, muestra que las actividades presentadas para mejorar las competencias digitales para el uso de la plataforma Canva en los educandos de 3er año de BGU, demuestran que tienen un buen nivel y permiten aprovechar los beneficios que traen consigo la plataforma Canva, ya que se puede mejorar la creatividad, la productividad y las habilidades de diseño en los estudiantes, al tiempo que les ayuda a crear contenido visual atractivo para sus proyectos académicos.

Con respecto al primer indicador evaluado enfocado en la presentación de la propuesta, los expertos indican que las ideas introducidas abordan el esquema general de la propuesta, calificándolas con un nivel excelente. En lo referente a los objetivos, los expertos consideran que el objetivo general y los específicos mantiene concordancia con la propuesta presentada en el estudio.

La fundamentación planteada, según los expertos, consideran que la exposición del marco teórico si mantiene relación con la propuesta. Además, refiriéndose a las características, los expertos señalan que la justificación expuesta demuestra la relevancia de la propuesta. Con base al indicador que muestra la adaptación y personalización los expertos consideran que si se plantea el proceso de instauración de la propuesta a través de sugerencias y directrices para su correcto uso en el salón de clases durante las horas académicas.

En la parte de las estrategias, de acuerdo a la valoración realizada por los expertos, la propuesta si refleja las actividades presentadas se alinean a los objetivos de la propuesta. En cuanto a la estructura y dinámica los expertos señalan que la estructura de las actividades si reflejan pertinencia en función a la propuesta. Finalmente, el último indicador valorado por los expertos considera que las actividades de la propuesta si cuentan con una distribución adecuada de recursos, tiempo y participantes.



Con base a los resultados, los expertos consideran que la propuesta cumple con los requisitos necesarios para su implementación correcta para la mejora de las competencias tecnológicas en los educandos para el uso de la plataforma Canva. Por tanto, en general los resultados de la evaluación son positivos para su implementación en el campo educativo y con estos mejorar la enseñanza en los estudiantes.

3.8. Conclusiones de la propuesta

- Las actividades planteadas en la propuesta por medio de la guía para el uso de la plataforma Canva serán un recurso valioso para mejorar las competencias digitales en los educandos optimizando el entendimiento de las diferentes asignaturas a través del uso de este recurso tecnológico.
- La utilización de la plataforma Canva en el salón de clase ayudará a explorar nuevas formas de aprendizaje, fomentando su creatividad y simplificando la visualización de conceptos complejos mediante la combinación de imágenes y texto, lo que ayuda a mejorar la comprensión y retención del material.
- La guía didáctica para la optimización de las competencias tecnológicas en los educandos mejorará sus habilidades de comunicación digital, aprendiendo a transmitir información de manera efectiva a través de imágenes y gráficos. Esta experiencia también fomentará la creatividad y el pensamiento crítico.

3.9. Conclusiones del capítulo

En cuanto a los resultados del análisis de las competencias tecnológicas para el empleo de la plataforma Canva, se evidenció que esto es un factor fundamental para potenciar el proceso de adquisición de saberes de los alumnos. No obstante, tanto docentes como estudiantes pueden enfrentar dificultades para familiarizarse con la interfaz y las herramientas de Canva, especialmente aquellos con niveles de experiencia digital más bajos. Además, la comprensión de los principios de diseño gráfico y la aplicación efectiva de estos conceptos puede representar un desafío para aquellos que carecen de experiencia en esta área.

Por esta razón, aunque el uso de Canva puede ser beneficioso para la mejora de competencias tecnológicas, enfrenta desafíos que requieren enfoque, práctica y apoyo adecuado para superarlos eficazmente. Por lo cual, el estudio actual tiene como propósito la integración de una guía didáctica, con la finalidad de optimizar la adquisición de conocimiento de los educandos, además, la guía proporcionará a los docentes una orientación clara e interactiva que les permita dinamizar sus horas académicas.



CONCLUSIONES

- Se establecieron las bases teóricas que respaldan la elaboración de este trabajo investigativo sobre el análisis de las competencias tecnológicas para el uso de la plataforma Canva en los educandos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves. Las bases teóricas establecidas en esta investigación reconocen la complejidad del proceso de aprendizaje digital y promueve un enfoque integral y participativo para los educandos.
- Se logró determinar el nivel actual de las competencias digitales en los educandos de 3er año de BGU de la UE Ángel Polibio Chaves para el uso de la plataforma Canva, el cual es insuficiente, debido a que los docentes no implementan esta plataforma dentro de los salones de clases. Por tanto, estos resultados resaltan el requerimiento de actividades que aborden los desafíos y mejoren estas competencias digitales en los estudiantes para que exista un mejor proceso de adquisición de conocimiento en los educandos del centro educativo.
- Se diseñó una guía didáctica sobre las competencias tecnológicas en los educandos para el empleo de la plataforma Canva, la cual está fundamentada en actividades que se encuentran orientadas en la mejora de las competencias tecnológicas de los educandos, proporcionando una estructura clara u organizada que orienta a los docentes en el proceso de enseñanza, permitiéndoles sacar el máximo provecho de todas las funciones que brinda la plataforma.
- Se efectuó la validación de la propuesta por medio de expertos, los mismos que al tener el conocimiento en el campo, permitieron determinar si la propuesta presentada por medio de las guías didácticas es adecuada para su aplicación en los educandos. En este aspecto, los expertos consideraron que la propuesta cumple con los requisitos necesarios para su implementación para el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes para el uso de la plataforma Canva.



RECOMENDACIONES

- Se recomienda considerar los requerimientos educativos de los estudiantes y el ambiente académico en el que se implementará la guía didáctica para la mejora de las competencias tecnológicas de los educandos para el uso de la plataforma Canva. Además, es esencial adaptar el contenido y las actividades de la guía para que se alineen con los objetivos educativos y las necesidades del programa educativo.
- Se recomienda que el centro educativo efectúe capacitaciones a los docentes para mejorar sus conocimientos en la utilización de la plataforma Canva, para que este recurso pueda ser incluido de manera exitosa en la planificación académica de la institución y contribuya a mejorar las competencias digitales en los educandos preparándolo para un entorno tecnológico.
- Mantener actualizada la guía didáctica que se diseñó para asegurar que las actividades brindadas a través de este instrumento se relacionen a la planificación curricular vigente para conseguir la mayor ventaja de la plataforma Canva durante las horas académicas, permitiendo a los educandos aplicar habilidades tecnológicas de manera relevante y significativa en su aprendizaje.
- Se recomienda tomar en consideración las observaciones hechas por los expertos en la validación de la propuesta, con el fin de realizar mejoras a las actividades diseñadas a través de la guía didáctica. Esto proporcionó una perspectiva externa y específica que pueda identificar áreas de mejora y sugerir ajustes pertinentes para optimizar la efectividad de las actividades propuestas.



Referencias

- Acosta, M., Aguayo, J., Ancajima, S., & Delgado, J. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/download/297/754>
- Anderson, L., Londoño, D., & Martínez, G. (2022). Desarrollo de competencias en el ámbito educativo: Definiciones conceptuales y operacionales. *Revista De Investigaciones De La Universidad Le Cordon Bleu*, 9(1), 20-30. <https://revistas.ulcb.edu.pe/index.php/REVISTAULCB/article/view/216/423>
- Calle, S. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1865-1879. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7016/10657>
- Castellanos, N., & Rojas, Y. (2023). Competencias del siglo XXI en educación: una revisión sistemática durante el periodo 2014-2023. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 219-249. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6869/10432>
- Castillo, I., Mendoza, E., Fiallos, A., & Cedeño, B. (2023). Estilos de aprendizaje, guías didácticas e instrumentos de evaluación válidas y confiables: ¿Mejoran el rendimiento académico matemático? *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 2395-2404. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/download/424/504>
- Cela, K., Castillo, S., Hinojosa, C., & Delgado, R. (2022). Diagnóstico y mejoramiento de las competencias digitales. El caso de los profesores de instituciones educativas del sector público de los cantones Rumiñahui y Mejía. *Revista Vínculos ESPE*, 7(3), 29-42. <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/2674/2277>
- Cirilo, L. (2022). *La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89634/Cirilo_RLE-SD.pdf?sequence=1
- Concha, J., Quispe, M., & Quispe, M. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1374-1386. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n29/a24-1374-1386.pdf>





- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008. (2008). *Sección quinta - Educación*.
https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Cuarán, G., Quijije, M., Torres, E., & Cabezas, E. (2022). Implementación guía didáctica informatizada para el proceso de enseñanza aprendizaje de la contabilidad. *REVISTA DE INVESTIGACIÓN SIGMA*, 9(1), 30-40.
<https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/Sigma/article/view/2623/2005>
- Erreyes, J., Costa, C., & Recto, H. (2023). Técnicas e instrumentos de evaluación y su incidencia en el rendimiento académico. *Revista InveCom*, 4(1), 1-16.
<https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/2928/217>
- Franco, D., & Bowen, L. (2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 101-123.
<https://ve.scielo.org/pdf/ek/v5n10/2665-0282-ek-5-10-101.pdf>
- García, M., & Gallegos, E. (2023). Guía didáctica basada en recursos digitales para la enseñanza de las Leyes de Newton. *Revista Social Fronteriza*, 3(6), 96-104.
<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/123/206>
- Gómez, S., & Rodríguez, J. (2020). LAS COMPETENCIAS INSTRUMENTALES EN LOS FUTUROS MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA: AUTOPERCEPCIÓN Y SATISFACCIÓN CON LA FORMACIÓN RECIBIDA EN ESTUDIANTES DE LA UCM. *Profesorado*, 24(3), 310-333. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/64777/8158-49600-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, I., Cebreiro, B., & Casal, L. (2021). Nuevas competencias digitales en estudiantes potenciadas con el uso de Realidad Aumentada. Estudio Piloto. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 137-157.
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331464460007/html/>
- Guffante, F., & Yambay, P. (2023). *Canva como herramienta didáctica para la enseñanza de Estudios Sociales de décimo EGB en la U.E. del Milenio de Penipe*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]:
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/11372/1/UNACH-EC-FCEHT-PHCS-020-2023.pdf>
- Hinojosa, J., Mamani, J., Machaca, M., Zela, M., & Neira, O. (2023). Plataformas virtuales y aprendizaje basado en competencias en la educación superior universitaria, Puno – Perú.





- LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 5338-5353.
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/download/985/1291/1659>
- Huamán, J., Treviños, L., & Medina, W. (2022). Epistemología de las investigaciones cuantitativas y cualitativas. *Horizonte de la Ciencia*, 12(23), 27-47.
<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/1462/1662>
- Huerta, R., Gutiérrez, L., Picho, D., & Bustamante, N. (2023). Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. *Encuentros. Revista De Ciencias Humanas, Teoría Social Y Pensamiento Crítico*(17), 308-319.
<https://www.encuentros.unermb.web.ve/index.php/encuentros/article/view/398/352>
- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. (2023). *CAPÍTULO ÚNICO DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES*. <https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2023/03/LA-LEY-ORGANICA-DE-EDUCACION-INTERCULTURAL.pdf>
- Loor, J., & Cevallos, D. (2023). Uso de Herramientas Digitales como Método de Enseñanza-Aprendizaje en el Bachillerato. *Revista Cognosis*, 8(1), 97-126.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5192/6659>
- López, K., & Sevillano, M. (2020). Desarrollo de competencias digitales de estudiantes universitarios en contextos informales de aprendizaje. *Educatio Siglo XXI*, 38(1), 53-78.
<https://revistas.um.es/educatio/article/view/413141/279481>
- López, R. (2021). Interoperabilidad de objetos de aprendizaje en la plataforma Canvas, utilizando SCORM y el estándar IEEE 1484.12.1. *I+D Tecnológico*, 17(1), 140-148.
<https://revistas.utp.ac.pa/index.php/id-tecnologico/article/view/3027/3717>
- Marengo, A., Restrepo, D., & Rambal, L. (2024). El rol del contexto educativo digital vs presencial enEl rol del contexto educativo digital vs presencial en perfiles de engagement académico: Estudio comparativo durante y post confinamiento. *Revista de Investigación Educativa*, 42(1), 61-77. <https://revistas.um.es/rie/article/view/545371/356051>
- Medina, N., Ramírez, A., Carrión, R., & Ramón, C. (2023). Perspectivas y desafíos de las competencias digitales de los profesores de bachillerato en Ecuador. *Imaginario Social*, 6(2), 107-120. <https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/download/108/228>
- Melo, J., & Ahumada, M. (2020). Importancia de las competencias digitales en los alumnos de nivel medio superior. *Revista Teoría Educativa*, 4(1), 28-33.



https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Teoria_Educativa/vol4num12/Revista_de_Teoria_Educativa_V4_N12_4.pdf

- Mendoza, E., & Mendoza, A. (2023). Síntesis de la Investigación Positivista. *Aula Virtual*, 4(10), 156-160. <https://aulavirtual.web.ve/revista/ojs/index.php/aulavirtual/article/view/210/558>
- Orosco, J., Gómez, W., Pomasunco, R., Salgado, E., & Alvarez, R. (2020). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria de una provincia del centro del Perú. *Revista Educación*, 45(1), 52-69. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/41296/45332>
- Padilla, J., Rojas, L., Valderrama, C., Ruiz, J., & Cabrera, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 669-678. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/505/1003>
- Pérez, E., & Rodríguez, J. (2022). Guías de aprendizaje en la formación docente para la incorporación de tic en educación superior. *Revista Eduweb*, 16(1), 9-19. <https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/415/439>
- Pérez, J., Cobas, Y., & Pérez, A. (2020). Método estadístico matemático para identificar el estado de la COVID-19 con relación al pico epidémico. *Revista Información Científica*, 99(6), 538-547. <https://www.medigraphic.com/pdfs/revinfcie/ric-2020/ric206e.pdf>
- Pino, R., & Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia?. *Revista Cientific*, 5(18), 371-392. https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476/1205
- Ramírez, B., Camayo, B., Vilcatoma, A., & Valdez, J. (2022). Competencias digitales y rendimiento académico en estudiantes de una institución de educación técnica-productiva peruana. *Revista De Ciencias Sociales*, 28, 199-211. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/article/view/38832/43311>
- Ramírez, E., Salazar, J., Gómez, S., Martínez, N., & Ciri, P. (2022). Plataforma Canvas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 5428-5441. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3024/4427>
- Ramos, C. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. *CienciAmérica*, 9(3), 1-5. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>



- REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL. (2023). *DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACION*. https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/Reglamento_LOEI-enero2013.pdf
- Reina, N., & Sosa, G. (2023). Competencias digitales docentes y estrategias de mejora. *Revista Científica Internacional*, 6(1), 9-22. <https://revista-cientifica-internacional.org/index.php/revista/article/view/59/137>
- Revelo, M. (2023). *CANVAS PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO-INTEGRAL EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES DE EDUCACIÓN MEDIA*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14287/2/PG%201469%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Romero, H., Real, J., Ordóñez, J., Gavino, G., & Saldarriaga, G. (2022). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. *ACVENISPROH Académico.*, 1-257. https://acvenisproh.com/libros/index.php/Libros_categoria_Academico/article/view/22/29
- 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. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada "YACHASUN"*, 6(11), 75-90. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9016210&orden=0&info=link>
- Salas, M., Salas, M., & Hernández, J. (2022). Las competencias digitales y sus componentes clave para mejorar el trabajo académico de estudiantes y docentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 5834-5865. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3846/5835>
- Salvador, C., Andrés, M., Fernández, M., & Salguero, D. (2023). Competencias, motivación y compromiso con el trabajo de estudiantes. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 16(33), 25-40. <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/ESPIRAL/article/view/9192/7889>
- Sánchez, M. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar*. [Tesis de grado, Universidad San Ignacio de Loyola]: <https://repositorio.usil.edu.pe/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/download>
- Sánchez, O., Yacelga, C., Montenegro, E., & Barreyro, J. (2021). LA GUÍA DIDÁCTICA COMO RECURSO PARA MITIGAR LA ANSIEDAD DE LOS ESTUDIANTES DE INGENIERÍA



EN ÉPOCA DE PANDEMIA. *EIEI* *ACOFI*, 1-12.

<https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/view/1959/1718>

Tejeda, A., Macz, I., Díaz, R., & Villela, C. (2022). El constructivismo en la era digital. *Revista Guatemalteca De Educación Superior*, 5(2), 210-220.

<https://www.revistages.com/index.php/revista/article/view/103/157>

Timbila, W., & López, I. (2023). Uso de las herramientas digitales TIC en el aprendizaje basado en proyectos en el nivel de la Educación Básica Media para la innovación educativa. *Revista Cognosis*, 8(3), 114-132.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3582/7242>

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*. [Tesis doctoral, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]:

[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)

Vergara, E., & Loor, E. (2022). Herramientas tecnológicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes de Unidad Educativa Libertad, Ecuador. *EPISTEME KOINONIA*, 5(1), 466-482.

<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/view/1824/3328>

Vivanco, Á. (2020). Conocimiento tecnológico, pedagógico y disciplinar del tutor virtual: Caso de un programa de bachillerato en modalidad a distancia – virtual. *Revista Andina de Educación*, 3(2), 16-24. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/1519/1376>

Vizcaíno, P., Cedeño, R., & Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11619>

Yucra, T., & Bernedo, L. (2020). Epistemología e Investigación Cuantitativa. *IGOVERNANZA*, 3(12), 107-120. <https://igobernanza.org/index.php/IGOB/article/view/88/471>

