



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR



MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

ENSEÑANZA BIMODAL CON USO DE CANVA EN ASIGNATURA EDUCACIÓN
CULTURAL Y ARTÍSTICA DE PRIMERO DE BACHILLERATO

Autor/es:

HIDALGO HIDALGO DORIS CONSUELO
MORA RUANO SARA LUCIA

Tutor/a:

CARLIN CHAVEZ ESTHER LUCRECIA

ECUADOR
2025

DEDICATORIA

Al finalizar la presente investigación con todo amor y cariño dedico primeramente a Dios fuente de sabiduría y fortaleza, que ha guiado cada uno de mis pasos, por darme la perseverancia en los momentos difíciles y la inspiración para alcanzar esta meta. Sin su gracia este camino no habría sido posible. A mis hijos cuyas palabras de aliento constante han sido la luz en los momentos difíciles su amor, sacrificio y la paciencia en la espera del tiempo no compartido han trazado el camino por el que hoy camino, cada logro mío es un reflejo de su dedicación incondicional, con sus sonrisas iluminan mis días de esfuerzo constante para alcanzar mi meta de crecimiento profesional, ustedes se convirtieron en el motor de cada desafío que asumo. A mi familia más cercana cómplices de vida y testigos de mi crecimiento, gracias por recordarme siempre que la familia es el refugio donde nace la fuerza para seguir adelante. A mis nietos que llegaron a mi vida como una gran bendición para motivarme a seguir cumpliendo mis sueños. Su presencia ha sido el amparo donde encontré la fortaleza para no rendirme han sido mi inspiración A esta prestigiosa universidad, cuna del saber, que me brindó las herramientas para convertir la inquietud en conocimiento, el esfuerzo en logro y la vocación en pasión a mis compañeros y compañeras de aula que interactuamos ideas, experiencias para aprender de cada uno sus conocimientos y cumplir nuestra meta con excelencia y profesionalismo.

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro profundo agradecimiento a Dios, fuente inagotable de sabiduría y fortaleza, por guiar cada paso de este camino, brindándonos perseverancia e inspiración para alcanzar esta significativa meta. A mis amados hijos, cuya luz y aliento constante fueron nuestra guía en los momentos difíciles. Su amor, sacrificio y paciencia durante este tiempo de dedicación han sido el motor que impulsó cada desafío, cada logro es un reflejo de su incondicional apoyo. A mi familia cercana, cómplices de vida y testigos de nuestro crecimiento, gracias por ser el refugio donde siempre encontramos la fuerza para seguir adelante. A nuestros queridos nietos, bendición que llegó a nuestra vida para motivarnos a perseguir nuestros sueños, su presencia fue un amparo y nuestra inspiración para no rendirnos.

A esta prestigiosa universidad, cuna del saber, por brindarnos las herramientas necesarias para transformar la inquietud en conocimiento, el esfuerzo en logro y la vocación en pasión.

A mis compañeros y compañeras de aula, con quienes compartimos ideas y experiencias, aprendiendo de cada uno y trabajando juntos para alcanzar nuestra meta con excelencia y profesionalismo.

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo diseñar e implementar una guía de estrategias interactivas como parte de estrategias pedagógicas innovadoras mediante el uso de Canva en un entorno de enseñanza bimodal, para fortalecer la motivación y participación de los estudiantes de 1° de Bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Se realizó un estudio de caso con método mixto que combina el paradigma interpretativo cualitativo con análisis estadístico cuantitativo, aplicando encuestas a 120 estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo. El diagnóstico reveló el desconocimiento de estrategias de la herramienta digital Canva por parte de los docentes, así como limitaciones en las habilidades artísticas y poca participación de los estudiantes en actividades académicas. Por lo tanto, la propuesta incluyó una guía de estrategias interactivas adaptadas a diferentes niveles de competencia digital, con un enfoque personalizado para satisfacer las necesidades de los estudiantes y potencializar sus habilidades artísticas. La guía constituye una contribución valiosa para los docentes como herramienta de alta calidad en la enseñanza bimodal, potenciando la creatividad artística y participación activa de los estudiantes de forma individual y cooperativa en diferentes proyectos para una educación de calidad en la era digital. Se destacó la aceptación positiva de directivos y docentes hacia la propuesta, identificando la necesidad de formación tecnológica en el uso de Canva para una implementación más amplia en el proceso de enseñanza bimodal.

Palabras clave: Herramienta Canva, enseñanza bimodal, habilidades artísticas, visual y estrategias interactivas.

ABSTRACT

The research aims to design and implement a guide of interactive strategies as part of innovative pedagogical approaches using **Canva** in a bimodal teaching environment. The goal is to strengthen the motivation and participation of 1st-year high school students in the subject of Cultural and Artistic Education. A mixed-methods case study was conducted, combining a qualitative interpretive paradigm with quantitative statistical analysis, by applying surveys to 120 students at the "24 de Mayo" Fiscal Educational Unit. The diagnosis revealed that teachers were unfamiliar with the strategies of the **Canva** digital tool, and students had limited artistic skills and low participation in academic activities. Therefore, the proposal included a guide of interactive strategies adapted to different levels of digital competence, with a personalized approach to meet student needs and enhance their artistic skills. The guide is a valuable contribution for teachers as a high-quality tool for bimodal education, promoting artistic creativity and active participation from students both individually and cooperatively on various projects for quality education in the digital era. The positive reception of the proposal by principals and teachers was noted, identifying a need for technological training in the use of Canva for a broader implementation in the bimodal teaching process.

Keywords: Canva tool, bimodal teaching, artistic skills, visual, and interactive strategies.



Índice

DEDICATORIA	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT.....	X
ÍNDICE DE TABLAS	XV
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XVI
Introducción	1
Presentación y conceptualización	2
Planteamiento del problema.....	4
Problema de investigación	4
Encuesta	7
Método de Validación por Criterio de Especialistas.....	8
Métodos Estadístico-Matemáticos.....	8
Población y Muestra	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	11
1.1 Antecedentes.....	11
1.2 Bases teóricas.....	13
1.2.1 Enseñanza binominal	13
1.2.1.1 Flexibilidad Espacio-Temporal.....	13
1.2.1.2 Mediación Pedagógica Digital.....	14
1.2.1.3 Personalización de Trayectorias	14
1.2.1.4 Integración de Modalidades.....	15
1.2.1.5 Sostenibilidad Educativa.....	15
1.3 Uso de Canvas.....	15



1.3.1	Diseño de Materiales Didácticos	15
1.3.2	Colaboración en Tiempo Real	16
1.3.3	Accesibilidad Tecnológica.....	16
1.3.4	Integración con LMS	16
1.3.5	Potenciación Creativa	17
1.3.6	Canva para la educación	17
1.3.7	El uso de Canva en la educación cultural y artística.....	17
1.3.8	Estudiantes de primero de bachillerato y la educación artística bimodal con Canva	18
1.3.9	El papel de la educación artística en el currículo de bachillerato	19
1.4	Currículo – competencias – destrezas de desempeño	19
1.5	Bases legales	23
Capítulo 2: Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico		27
2.1	Conceptualización y Operacionalización de las variables	27
2.2	Enfoque de la Investigación.....	30
2.3	Alcance de la Investigación	30
2.4	Declaración y Justificación del Tipo de Investigación	31
2.5	Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de la Investigación	31
2.6	Técnicas derivados de la metodología seleccionada.....	31
2.8	Técnicas estadísticas empleadas	32
2.9	Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación.....	33
2.11	Método inductivo-deductivo.....	34
2.12	Métodos empíricos.....	34
2.13	Encuesta.....	34

2.14 Propuesta de procesamiento de información estadística	35
2.15 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	35
2.16 Encuesta a estudiantes.....	35
2.17 Estrategia investigativa	35
2.18 Diagnóstico inicial	36
2.19 Propuesta	36
2.20 Etapa del diagnóstico final o validación (teórica).....	36
2.21 Análisis e interpretación de la encuesta	36
2.3. Análisis e interpretación de los resultados	37
2.20 Discusión de los resultados	47
Capítulo 3: Presentación y Validación de la propuesta.....	49
3.1 Tipo de propuesta.....	51
3.2 Partes de la propuesta	52
3.3 Título de la propuesta.....	52
3.4 Objetivo general.....	52
3.5 Fundamentacion.....	52
3.5.1 Manifestaciones Artísticas y Desarrollo Humano	52
3.5.2 Aprendizaje a través de las Artes y la Cultura.....	53
3.5.3 Impacto de la Educación Cultural y Artística	53
3.5.4 Ambientes Virtuales de Aprendizaje	54
3.5.5 Herramientas Tecnológicas: Canva en Educación.....	54
3.5.6 Desarrollo de Habilidades Creativas.....	55
3.6 Metodológica	55
3.6.2 Estrategias metodológica.....	56
3.7 Aplicación de la herramienta tecnológica Canva.....	62

3.7.1	Objetivo de la guía didáctica para el uso de la herramienta Canva.....	62
3.7.2	Instalación de la herramienta tecnológica Canva	63
3.8	Actividades previas al usar la herramienta tecnología Canva	65
3.9	Aspectos considerados para el uso de la herramienta tecnológica Canva en la enseñanza bimodal	68
3.9.1	Conceptualización.....	68
3.9.2	Aplicación	68
3.9.3	Link de Actividades	69
3.9.4	Cierre de la reunión o clase.....	70
3.9.5	Conclusiones	70
3.9.6	Evaluación y seguimiento del uso de la herramienta tecnología Canva	70
3.9.7	Cierre de la reunión o clase	70
4	Validación de la propuesta.....	71
4.1	Descripción del Proceso de Validación	76
4.2	Metodología Empleada	76
4.3	Panel de Expertos Validadores	77
4.4	Instrumento de Validación.....	77
4.5	Contenido de la Propuesta Validada	77
4.6	Características Principales de la Propuesta:.....	77
4.7	Resultados de la Validación por Dimensiones.....	78
	Conclusiones.....	81
	Recomendaciones.....	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables.....	27
Tabla 2 Etapas del proceso de investigación	33
Tabla 3. Acciones que se realizan en cada etapa	33
Tabla 4. Conocimientos de herramientas digitales	37
Tabla 5. Conocimiento de herramienta Canva.....	38
Tabla 6. Interés por la asignatura de educación cultural y artística	39
Tabla 7. La enseñanza bimodal e interacción activa.....	40
Tabla 8. Importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación en la asignatura de educación cultural y artística	41
Tabla 9. Creación de contenido digital con el uso de Canva	42
<i>Tabla 10. Comprensión de contenido con el uso de Canva.....</i>	<i>43</i>
Tabla 11. Fortalecer sus habilidades artísticas.....	44
Tabla 12. Fomentar la innovación y creatividad.....	45
Tabla 13. Canva y trabajo en equipos en la enseñanza bimodal.....	
<i>Tabla 14. El uso de Canva y la interacción activa entre docentes y estudiantes</i>	<i>46</i>
Tabla 15. : Estrategias metodológicas para aplicar con la herramienta tecnológica Canva en la asignatura Educación Cultura y Artística	57
Tabla 16. Expresión Corporal y Danza.....	58
Tabla 17. Expresión y Apreciación Teatral	59
Tabla 18. Visitas Culturales.....	60
Tabla 19. Visitas Culturales.....	61
Tabla 20. Pasos para la aplicación de la estrategia metodológica con herramienta tecnológica Canva	64
Tabla 21. Matriz guía del plan de clase para el uso de la herramienta Canva.	67
Tabla 22. Resultados de la Validación del Especialista 1	94
Tabla 23. Resultados de la Validación del Especialista 2.....	95
Tabla 24. Resultados de la Validación del Especialista 3.....	96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Conocimientos de herramientas digitales.....	37
Figura 2 Conocimiento de herramienta Canva.....	38
Figura 3 Interés por la asignatura de educación cultural y artística.....	39
Figura 4 La enseñanza bimodal e interacción activa.....	40
Figura 5 Importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación en la asignatura de educación cultural y artística.....	41
Figura 6 Creación de contenido digital con el uso de Canva.....	42
Figura 7 Comprensión de contenido con el uso de Canva.....	43
Figura 8 Fortalecer sus habilidades artísticas.....	44
Figura 9 Fomentar la innovación y creatividad.....	45
Figura 10 El uso de Canva y la interacción activa entre docentes y estudiantes.....	46
Figura 11 Estrategias metodológicas para la asignatura educación cultural y artística.....	56
Figura 12 Creación de enlace para la reunión o clase virtual mediante plataforma zoom.....	65
Figura 13 Modelo de enlace por medio de redes virtuales WhatsApp.....	66
Figura 14 Portada del proyecto Huellas Culturales del Ecuador.....	69
Figura 15 Infografía de la cultura del Ecuador.....	69
Figura 16 QR video danza y cultura.....	70

Introducción

La educación está en constante evolución, adaptándose a las nuevas tecnologías y metodologías para ofrecer experiencias de enseñanza y aprendizaje más efectivo y atractivos. Como una parte esencial de la educación, el docente debe estar preparado para contribuir a esa constante evolución desde la "innovación como proceso intencionado y permanente al interior de la institución educativa, para provocar transformaciones e impactos sobre los aprendizajes de los estudiantes" Jerez & Silva, 2017, como se citó en Romero & Simaluiza, 2019. En este contexto, la enseñanza bimodal, que combina clases presenciales y en línea mediante plataformas digitales, ha ganado relevancia, especialmente tras la pandemia de COVID-19. Esta modalidad permite aprovechar lo mejor de ambos espacios de aprendizaje, garantizando que la interacción virtual en tiempo real haga que el aprendizaje sea flexible y atractivo. Sin embargo, muchos estudiantes enfrentan desafíos para desarrollar su competencia digital, lo que puede limitar su capacidad para enfrentar los retos del mundo digital en el que viven actualmente. Entre esos desafíos destaca, a los intereses de esta investigación, la brecha digital que afecta significativamente los ambientes de aprendizaje, caracterizada por "la falta de infraestructura y recursos, lo que limita la capacidad de algunas instituciones educativas para implementar estas tecnologías de forma efectiva" (Pinto-Santos et al., 2022), situación que evidencia la necesidad urgente de desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan las competencias digitales tanto en docentes como en estudiantes.

La asignatura Educación Cultural y Artística forma parte de las seis áreas básicas del Currículo Nacional (2016) y propone el desarrollo de destrezas específicas en esta área y sus implicaciones en el perfil de salida del bachiller ecuatoriano. Es de aplicación obligatoria en todas las instituciones del país (Artículo 10 del Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural - LOEI) P.19 (Obando, 2023).

Por lo que esta investigación está enfocada a la implementación de una guía de estrategias interactivas para el buen uso de Canva por parte de los docentes en la asignatura Educación Cultural y Artística y se aplique en el proceso de enseñanza bimodal y aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo.

Las estrategias interactivas son abordajes educativos que estimulan la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Estas estrategias incorporan actividades

prácticas, discusiones en grupo y tecnologías digitales, creando un ambiente colaborativo (Ferreira, 2025).

Desde esta perspectiva se entiende que las estrategias interactivas pueden considerarse estrategias pedagógicas innovadoras, porque se basan en enfoques metodológicos que se fundamentan en el aprendizaje colaborativo y cooperativo, que favorecen la construcción del aprendizaje de forma conjunta, fomentando las habilidades sociales, la responsabilidad individual y social y la autonomía; es cooperativo cuando se dividen las tareas por componentes, cada estudiante con un rol específico, el conocimiento es compartido (Marín, 2015).

La educación ha experimentado una transformación radical en los últimos años, particularmente impulsada por la pandemia de COVID-19, que obligó a las instituciones educativas a repensar sus metodologías pedagógicas. En este contexto, la enseñanza bimodal ha emergido como una alternativa viable y efectiva que combina elementos de la educación presencial y virtual. La educación híbrida combina la enseñanza en espacios físicos con la educación en línea con el objetivo de enriquecer las posibilidades de aprendizaje (Banco Interamericano de Desarrollo, 2023).

La implementación de la enseñanza bimodal no constituye simplemente una solución de emergencia, sino que representa un cambio paradigmático en la concepción tradicional de la educación. Las clases universitarias se han transformado como consecuencia de la pandemia generada por SARS-COVID-2 en todo el mundo, el modelo de aprendizaje híbrido con la necesidad de reconfigurar contenidos programáticos y estrategias de evaluación a los estudiantes (Hernández et al., 2021).

Se fundamenta en principios constructivistas que reconocen la importancia del aprendizaje activo y la participación significativa del estudiante. En la actualidad, modalidades novedosas como la enseñanza híbrida representan herramientas importantes para garantizar la continuidad de las actividades académicas dentro de la educación superior (Morocho-Lara et al., 2023). Esta flexibilidad pedagógica se alinea con los principios de la educación inclusiva y la atención a la diversidad, elementos esenciales en la educación contemporánea.

Presentación y conceptualización

En el contexto de la educación cultural y artística, las herramientas digitales han

adquirido una relevancia particular, especialmente aquellas que permiten la creación y manipulación de contenidos visuales. Canva, como plataforma de diseño gráfico, se ha posicionado como una herramienta fundamental en este ámbito educativo. Su utilización promueve el desarrollo de habilidades digitales esenciales en el siglo XXI, preparando a los estudiantes para navegar con soltura en entornos digitales cada vez más omnipresentes (Males-Sarabia, 2023). Además, fomenta una metodología activa y participativa, donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje.

La integración de Canva en la asignatura de Educación Cultural y Artística responde a las demandas del currículo contemporáneo que enfatiza el desarrollo de competencias digitales. La capacidad de Canva para crear presentaciones, infografías, posters y otros materiales visuales lo convierte en un recurso pedagógico versátil que puede adaptarse a diferentes objetivos de aprendizaje.

La plataforma permite que los estudiantes trabajen de manera individual o grupal en proyectos creativos, desarrollando no solo competencias artísticas sino también habilidades de colaboración, comunicación y pensamiento crítico. Esta integración de competencias múltiples responde a las demandas educativas del siglo XXI que buscan formar ciudadanos integrales y versátiles. La combinación de la enseñanza bimodal con herramientas digitales como Canva representa una sinergia pedagógica que potencia significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. La educación híbrida, combinando enseñanza presencial y en línea, se ha consolidado como una estrategia clave en la era post-pandemia (García-Martínez et al., 2024).

La investigación se justifica por la problemática respecto a la limitación del uso de herramientas tecnológicas por parte del docente y que provoca desmotivación de los estudiantes, durante el desarrollo del proceso bimodal de enseñanza y aprendizaje, en la asignatura Educación Cultural y Artística. Se ha identificado como principal causa de la desmotivación, el desconocimiento por parte del docente, de las posibilidades de crear estrategias innovadoras por las bondades que ofrece Canva para la enseñanza bimodal.

Situación que motiva la necesidad de diseñar e implementar una guía de estrategias interactivas de enseñanza, para que los docentes de Educación Cultural y Artística, la apliquen durante la modalidad bimodal, buscando sea más dinámica con la aplicación de la herramienta tecnológica Canva, y fortalecer el conocimiento en los estudiantes.

Planteamiento del problema

En este contexto, la enseñanza bimodal, que combina elementos presenciales y en línea, surge como una alternativa prometedora. Al integrar herramientas digitales como Canva, una plataforma de diseño gráfico, intuitiva y versátil, se pueden crear experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes de Primero Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo, año académico 2024-2025.

La enseñanza de la Educación Cultural y Artística se enfrenta a muchos desafíos hoy en día. Por un lado, se quiere fomentar la creatividad y expresión artística de los estudiantes en un mundo que está altamente digitalizado. Por otro lado, se necesita preparar docentes para usar bien las herramientas interactivas que ofrece Canva en la enseñanza bimodal de esta asignatura, para que los estudiantes puedan articular sus saberes en una sociedad donde las habilidades digitales son clave.

En el contexto local, los datos obtenidos revelan que la enseñanza en la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo se centra en la educación tradicional y en enfoques pedagógicos unidireccionales, sin ofrecer suficientes oportunidades para que los estudiantes desarrollen sus habilidades artísticas. Los resultados obtenidos de las pruebas diagnósticas demuestran una limitada capacidad de creatividad para que los estudiantes puedan plasmar sus habilidades de expresión visual artística y de trabajo en equipo.

Problema de investigación

¿Cómo impacta el uso de Canva en la enseñanza bimodal de la asignatura Educación Cultural y Artística con estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo, provincia de Pichincha, durante el periodo académico 2024 – 2025?

¿Cómo favorecer la enseñanza bimodal de la asignatura de Educación Cultural y Artística para mejorar la motivación y participación de los estudiantes de primero de bachillerato?

La investigación se centra en el diseño e implementación de una guía de estrategias interactivas de con la herramienta digitaCanva para potenciar la participación de los estudiantes de primero de bachillerato durante la enseñanza bimodal en la asignatura de Educación Cultural y Artística el periodo académico 2024 – 2025. El problema se define por la brecha que existe

entre las prácticas tradicionales y necesidad de actualización curricular, mediadas por el uso de la tecnología.

Precisión del tema

La investigación se centra en la elaboración y la implementación de una guía de estrategias interactivas mediante el uso de Canva, para motivar el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Primero Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo año académico 2024-2025, provincia de Pichincha. El problema es evidente porque aún existen las prácticas tradicionales por parte de los docentes que se resisten a la innovación con el uso de plataformas digitales que en la actualidad favorecen un aprendizaje integral, con estrategias interactivas que promueven una competencia activa.

Objeto de la investigación

El proceso de enseñanza de la asignatura Educación Cultural y Artística en Primero de Bachillerato General Unificado.

Objetivo general

Diseñar una guía de estrategias interactivas como parte de estrategias pedagógicas innovadoras mediante el uso de Canva en un entorno de enseñanza bimodal, para fortalecer la motivación y participación de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Preguntas científicas

- 1.- ¿Cuáles son los antecedentes y fundamentos teóricos del uso de la herramienta Canva de la enseñanza bimodal de la asignatura Educación Cultural y Artística?
- 2.- ¿Cuál es el estado actual del conocimiento de uso de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza bimodal de la asignatura por parte de docentes?
- 3.- ¿Que característica debe tener una propuesta de estrategias interactivas para el uso de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza bimodal de la asignatura Educación Cultural y Artística en Primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo?

4.- ¿Cómo validar la propuesta de estrategias para el uso de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza bimodal de la asignatura Educación Cultural y Artística en Primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar

Dimensiones

- **Variable independiente:** Diseño e implementación de una guía de estrategias interactivas como parte de estrategias pedagógicas innovadoras mediante el uso de Canva en un entorno de enseñanza bimodal.
- **Variable dependiente:** Motivación y participación de los estudiantes de primero de Bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Objetivos específicos

- Determinar los fundamentos y antecedentes teóricos del uso de la herramienta de Canva en el proceso de enseñanza bimodal de la asignatura Educación Cultural y Artística en Primero de Bachillerato.
- Caracterizar el uso de la herramienta de Canva en el proceso de enseñanza bimodal en la asignatura de Educación Cultural y Artística de Primero de Bachillerato.
- Elaborar una guía de estrategias interactivas con el uso de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza bimodal de la asignatura Educación Cultural y Artística en Primero de Bachillerato
- Validar por criterio de especialista para la guía de estrategias interactivas con el uso de la herramienta Canva para la enseñanza bimodal en la asignatura de Educación Cultural y Artística en Primero de Bachillerato.
- Implementar la guía de estrategias interactivas en el contexto de enseñanza bimodal, evaluando su aplicabilidad y aceptación por parte de los estudiantes.

Métodos de investigación

Métodos del nivel teórico:

- Método de análisis-síntesis: para la revisión, comprensión y articulación de la teoría sobre estrategias pedagógicas innovadoras, motivación estudiantil, participación activa y el uso de herramientas digitales como Canva en entornos educativos. Lo que contribuirá a su integración en una propuesta coherente.
- Método inductivo-deductivo: para formular generalizaciones teóricas a partir de datos empíricos (inducción), así como aplicar conceptos y principios previamente establecidos al análisis de los resultados de la intervención (deducción). Este enfoque favorecerá la conexión entre la teoría y la práctica educativa.
- Método histórico-lógico: para comprender la evolución del uso de recursos digitales en el ámbito de la Educación Cultural y Artística, especialmente en contextos de enseñanza bimodal.

Métodos de nivel empírico

Revisión Documental

La revisión documental permite recopilar información previa relacionada con la enseñanza bimodal, el uso de herramientas digitales en Educación Artística y la implementación de Canva como recurso pedagógico. Esta revisión integra los conocimientos existentes sobre metodologías híbridas de enseñanza, las mejores prácticas en educación digital y la efectividad de las plataformas de diseño gráfico en el proceso educativo.

Encuesta

Las encuestas proporcionan información valiosa sobre factores contextuales que influyen en la enseñanza bimodal, como el acceso a tecnología en el hogar, la percepción de los estudiantes sobre el uso de Canva, la experiencia previa con herramientas digitales, y la satisfacción con la modalidad de enseñanza híbrida.

Método de Validación por Criterio de Especialistas

Para llevar a cabo el método de validación por criterio de especialistas en la enseñanza bimodal con uso de Canva en la asignatura de Educación Cultural y Artística de primero de bachillerato, es fundamental contar con la participación de especialistas altamente calificados en áreas clave. Estos especialistas incluyen pedagogos especializados en educación artística, expertos en tecnología educativa con experiencia en herramientas digitales de diseño, profesionales en metodologías de enseñanza híbrida, y especialistas en diseño curricular.

Métodos Estadístico-Matemáticos.

En la investigación sobre la enseñanza bimodal con uso de Canva en la asignatura de Educación Cultural y Artística de primero de bachillerato, la aplicación de herramientas estadísticas como Excel desempeñará un papel crucial en el análisis de datos. Se empleará el análisis de consistencia interna para evaluar la coherencia de las escalas y cuestionarios aplicados, asegurando que las mediciones sean confiables y válidas. El uso de estadística descriptiva e inferencial permitirá identificar tendencias, correlaciones y diferencias significativas en el rendimiento académico y la creatividad de los estudiantes.

Población y Muestra

La investigación se llevará a cabo en la institución educativa, enfocándose en la población de estudiantes de primero de bachillerato y docentes del área de Educación Cultural y Artística. La población comprende a 600 estudiantes de primero de bachillerato, representando el universo total de la investigación.

Para obtener una comprensión completa y representativa de las dinámicas educativas relacionadas con la enseñanza y el uso de Canva, se seleccionó una muestra de forma aleatoria de 120 estudiantes de primero de bachillerato. Esta muestra representa el 20% de los estudiantes de primero de bachillerato, proporcionando un tamaño muestra estadísticamente significativo.

Declaración del tipo de investigación

Según el enfoque metodológico la investigación es mixta. Porque combina métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión más completa y rica del impacto de Canva en la enseñanza bimodal, al combinar datos numéricos con datos descriptivos. En lo

cuantitativo, por la recolección y análisis de datos numéricos para medir el impacto de Canva en la enseñanza bimodal aplicando encuestas, pruebas, análisis estadísticos.

En lo cualitativo, están entrevistas para explorar las experiencias, percepciones y opiniones de docentes y estudiantes sobre el uso de Canva en la enseñanza. Según el alcance de la investigación es exploratorio y descriptivo. El aporte radica en la obtención e implementación de la guía de estrategias interactivas con el uso de la herramienta Canva, para incidir positivamente en la eficacia del proceso de aprendizaje y la motivación en la asignatura. Canva es una herramienta digital que desarrolla muchas competencias en los estudiantes, ayudando a que sean más creativos, y que tengan un mejor manejo de las herramientas digitales (Garcés, 2020).

La novedad está en que se proporciona a los docentes de una guía de estrategias interactivas para el del uso de la herramienta digital Canva para transformar la educación e innovar en las estrategias de la enseñanza bimodal en la asignatura Educación Cultural y Artística.

Teorías que apoyan la investigación

Teoría del Constructivismo: Esta teoría enfatiza que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento. El uso de Canva permite a los estudiantes crear y diseñar, lo que fomenta un aprendizaje más activo y significativo. **Teoría del Aprendizaje Social (Bandura):** Esta teoría destaca la importancia del aprendizaje a través de la observación y la interacción social. La enseñanza bimodal puede facilitar la colaboración entre estudiantes, tanto en el aula como en línea, y el uso de Canva puede promover la creación y el intercambio de contenido visual.

Teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner): Esta teoría reconoce que los estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje. El uso de Canva puede apelar a la inteligencia visual-espacial de los estudiantes.

Aprendizaje Bimodal o Híbrido: Este enfoque combina la instrucción presencial con la instrucción en línea, ofreciendo flexibilidad y adaptabilidad a los estudiantes. Los resultados teóricos respaldan la efectividad de este modelo para mejorar el acceso a la educación y la participación de los estudiantes. **Flexibilidad y Accesibilidad del Aprendizaje.**

Estructura de la Tesis

Introducción:

En la introducción de la investigación, se establece la relevancia y necesidad de abordar la implementación de la enseñanza bimodal con uso de Canva en la asignatura de Educación Cultural y Artística de primero de bachillerato. Se resume la importancia de comprender y mejorar las estrategias educativas híbridas para enfrentar los desafíos de la educación destacando la necesidad de integrar herramientas digitales innovadoras en el proceso educativo.

Capítulo 1: Marco teórico

Establece los fundamentos teóricos sobre enseñanza bimodal y metodologías híbridas en educación artística, analizando teorías como constructivismo digital y aprendizaje colaborativo. Examina el uso de Canva como recurso pedagógico y las competencias digitales necesarias, proporcionando el marco conceptual que sustenta la investigación.

Capítulo 2: Diagnóstico del estado actual del objeto de investigación

Presenta la metodología de investigación aplicada a una muestra de 120 estudiantes de primero de bachillerato. Combina métodos teóricos y empíricos para evaluar las dinámicas actuales de enseñanza y el nivel de competencias digitales, identificando fortalezas y debilidades del contexto educativo.

Capítulo 3: Propuesta de solución y validación

Desarrolla un modelo metodológico integral que combina actividades presenciales y virtuales utilizando Canva, incluyendo guías didácticas, estrategias de evaluación bimodal y plan de capacitación docente. La propuesta es validada por especialistas, demostrando su viabilidad para mejorar los procesos de enseñanza.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

Según los autores de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi (2024) en su trabajo de investigación que se tituló "Canva para el aprendizaje de Educación Artística" mencionaron que el objetivo de la investigación fue proponer una estrategia de gamificación utilizando la herramienta digital Canva, para mejorar el aprendizaje de Educación Artística en estudiantes de segundo año de Bachillerato. La metodología adoptó un enfoque mixto, de tipo descriptivo.

Rodríguez Mina et al. (2024) realizaron un estudio sistemático sobre la integración de Canva en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística. Su investigación evidenció que el uso de esta herramienta digital potencia la creatividad, la expresión artística y el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de bachillerato. Además, resaltaron la importancia de la modalidad bimodal para combinar experiencias presenciales y virtuales, lo que favorece un aprendizaje más flexible e interactivo. Sin embargo, señalaron que la capacitación docente es clave para maximizar los beneficios de esta estrategia. Este antecedente aporta un marco teórico y práctico relevante para la propuesta actual.

Mayorga (2023) abordó la implementación de Canva como herramienta didáctica en bachillerato, destacando su potencial para fomentar el aprendizaje colaborativo y autónomo en entornos bimodales. Su estudio mostró que los estudiantes que utilizan Canva mejoran su motivación y participación, además de desarrollar habilidades digitales esenciales para el siglo XXI. La investigación también subrayó la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas para integrar efectivamente estas tecnologías en la educación artística, lo que coincide con la necesidad de innovación en la modalidad bimodal.

Regalado Erazo y Chávez Rosero (2024) diseñaron una estrategia gamificada que incorpora Canva para la enseñanza de la Educación Artística en bachillerato. Su propuesta permitió a los estudiantes crear contenidos visuales y multimedia, incrementando la interacción y el interés en la asignatura. La modalidad bimodal facilitó la combinación de actividades presenciales y virtuales, adaptándose a las condiciones de aprendizaje remoto y presencial. Los resultados indicaron una mejora significativa en la creatividad y el compromiso estudiantil, validando la efectividad de integrar Canva en la enseñanza bimodal.

Zambrano et al. (2025) investigaron el uso de Canva en la educación superior, enfocándose en su impacto sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales. Aunque su estudio se realizó en un contexto universitario, sus hallazgos son aplicables a la educación media, especialmente en modalidades bimodales. Los autores concluyeron que Canva facilita la creación de materiales educativos interactivos, promueve la creatividad y mejora la comunicación visual, aspectos fundamentales para fortalecer la educación artística en entornos híbridos.

Se aplicó una encuesta a 130 estudiantes mediante Google Forms, los datos obtenidos fueron procesados con el software SPSS, para analizar el uso de herramientas digitales en el contexto de Educación Artística. Los resultados revelaron que los estudiantes están familiarizados con Canva y otras herramientas tecnológicas, lo que facilitó un aprendizaje más interactivo. Los docentes expresaron que el uso de Canva permitió que las clases sean más dinámicas y participativas, facilitando la comunicación entre estudiantes y profesores. Las actividades gamificadas diseñadas con Canva integraron elementos visuales y lúdicos que mejoraron significativamente la comprensión de los contenidos artísticos.

Según el autor del repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola (2023) en su trabajo de investigación que se tituló "Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar" mencionó que el objetivo es desarrollar la creatividad mediante el uso de la herramienta Canva en estudiantes del primer grado de secundaria, implementándolas como estrategias y recursos dentro de las sesiones de clases. La metodología aplicada fue el método de investigación aplicado cuyo enfoque es cualitativo y paradigma interpretativo. Los resultados determinaron que el uso de la herramienta Canva implementadas en las sesiones de clases como estrategia de retroalimentación o saberes previos inducen a grandes ventajas académicas, puesto que ayudan a desarrollar la creatividad en los estudiantes y no sólo esa habilidad sino también habilidades que los estudiantes pensaban que no tenían.

Según Vásquez y Espinoza (2024) en su trabajo de investigación que se tituló "Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. Una revisión sistemática" mencionaron que el estudio propone una estrategia didáctica que incorpora Canva en la enseñanza cultural y artística a través de cinco sesiones estructuradas, fomentando un aprendizaje más interactivo y creativo. El objetivo fue analizar el impacto de Canva como herramienta didáctica en la educación artística mediante una revisión sistemática de la literatura

existente. La metodología empleada fue una revisión sistemática de estudios publicados entre 2020 y 2024, analizando bases de datos académicas especializadas. Los resultados destacan la importancia de integrar herramientas digitales como Canva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación artística, promoviendo mayor participación estudiantil y desarrollo de competencias digitales.

Según Cabero-Almenara y Ruiz-Palmero (2017) en su trabajo de investigación que se tituló "Propuesta curricular desde un enfoque bimodal y un multimedia informativo para el curso Recursos Didácticos para la Enseñanza del Inglés" mencionaron que la incorporación de las TIC se debe realizar por medio de una adecuada planificación en los entornos educativos, de forma que se pueda facilitar su inclusión social y digital. El objetivo fue desarrollar como trabajo final de investigación la propuesta curricular con un enfoque bimodal y un multimedia informativo para el curso "Recursos Didácticos para la Enseñanza del Inglés" de la Universidad Nacional; esto, con el fin de dotar de flexibilidad e innovación un programa ya. La metodología se basó en el diseño de un modelo curricular mixto que combina estrategias presenciales y virtuales con recursos multimedia. Los resultados demostraron que la modalidad bimodal favorece el desarrollo personal y profesional de los estudiantes, mejorando significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Según el autor de la investigación de ResearchGate (2024) en su trabajo de investigación que se tituló "Diseñando el futuro: el impacto de CANVA en el proceso de enseñanza - aprendizaje como herramienta para docentes" mencionó que el objetivo fue analizar el impacto tecnológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela Fiscal Jesús María Yépez La metodología adoptó un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, aplicando instrumentos de recolección de datos a docentes y estudiantes para evaluar la efectividad de Canva como herramienta educativa. Los resultados evidenciaron que la implementación de Canva como herramienta didáctica mejora significativamente la motivación estudiantil, facilita la creación de recursos educativos atractivos y fortalece las competencias digitales tanto de docentes como estudiantes en el proceso educativo.

1.2 Bases teóricas

1.2.1 Enseñanza binominal

1.2.1.1 Flexibilidad Espacio-Temporal

En la enseñanza bimodal permite a los estudiantes acceder a contenidos y actividades

educativas desde cualquier lugar, eliminando las barreras geográficas y temporales que limitan la educación tradicional. Esta característica posibilita que los alumnos gestionen su tiempo de aprendizaje según sus necesidades personales y familiares, facilitando la conciliación entre estudio, trabajo y vida personal (Cabrera, 2021). De manera similar, la combinación de actividades sincrónicas y asincrónicas en la modalidad bimodal amplía las oportunidades de participación, ya que los estudiantes pueden elegir asistir presencialmente o conectarse virtualmente, según sus circunstancias. Esta flexibilidad es clave para asegurar la continuidad educativa ante situaciones imprevistas, como emergencias sanitarias, y para adaptarse a distintos ritmos de aprendizaje (Barbera, 2021). Por consiguiente, la flexibilidad espacio-temporal no solo democratiza el acceso a la educación, sino que también promueve la autonomía del estudiante, permitiéndole desarrollar habilidades de autogestión y responsabilidad en su proceso formativo.

1.2.1.2 Mediación Pedagógica Digital

Implica el uso de plataformas virtuales y recursos tecnológicos para acompañar y facilitar el aprendizaje, integrando materiales interactivos, videos, foros y herramientas colaborativas que enriquecen el proceso educativo en entornos bimodales (Granados Porras & Corrales Escalante, 2022). Asimismo, la mediación pedagógica en contextos bimodales requiere la adaptación de estrategias didácticas tradicionales a entornos digitales, promoviendo la participación activa y el aprendizaje significativo a través de la interacción virtual y la retroalimentación constante (Alzate-Ortiz & Castañeda-Patiño, 2020). En consecuencia, una mediación pedagógica digital efectiva fomenta la inclusión y el desarrollo de competencias digitales, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la sociedad actual y futura.

1.2.1.3 Personalización de Trayectorias

Se refiere a la adaptación de los contenidos y actividades educativas a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, permitiendo un enfoque más individualizado y significativo (Velasco Suárez et al., 2023). De igual forma, este enfoque reconoce la diversidad del alumnado y promueve la autonomía, la reflexión y la agencia del estudiante en la construcción de su propio itinerario educativo, facilitando la inclusión de quienes presentan dificultades o han estado desconectados del sistema (García & González, 2020). Por lo tanto, la personalización de trayectorias contribuye a reducir el abandono escolar y a mejorar la motivación y el rendimiento académico, al ofrecer respuestas educativas

ajustadas a la realidad de cada estudiante.

1.2.1.4 Integración de Modalidades

Consiste en articular de manera coherente las actividades presenciales y virtuales, asegurando que ambas se complementen y potencien mutuamente para lograr una experiencia educativa integral (Barbera, 2021). Para lograr esto, esta integración requiere una planificación didáctica que contemple la secuenciación de actividades, la utilización de recursos digitales y la coordinación entre los diferentes espacios y tiempos de aprendizaje, promoviendo la participación activa y el aprendizaje colaborativo (Garrison & Cleveland-Innes, 2021). Así pues, una adecuada integración de modalidades favorece la continuidad pedagógica y la equidad, permitiendo que todos los estudiantes accedan a las mismas oportunidades de aprendizaje, independientemente de su contexto.

1.2.1.5 Sostenibilidad Educativa

En la enseñanza bimodal se manifiesta en la capacidad del sistema para recuperar y retener a estudiantes que han abandonado sus estudios, optimizando los recursos institucionales y garantizando la continuidad educativa (Cabrera, 2021). Además, la escalabilidad y adaptabilidad de la educación bimodal permiten responder a las demandas cambiantes de la sociedad, asegurando la viabilidad del modelo a largo plazo y su contribución al desarrollo educativo sostenible (González & Basantes, 2023). En este sentido, la sostenibilidad educativa implica también la formación continua de docentes y la actualización tecnológica, elementos esenciales para mantener la calidad y pertinencia del modelo bimodal en el tiempo.

1.3 Uso de Canvas

1.3.1 Diseño de Materiales Didácticos

Facilita la creación de materiales didácticos visuales y atractivos, como infografías, presentaciones y hojas de trabajo, que potencian la comprensión y retención del conocimiento en estudiantes, al combinar elementos gráficos con contenido pedagógico (Luna Báez, 2024). Asimismo, el uso de Canva en la educación permite a docentes y estudiantes diseñar recursos personalizados sin necesidad de conocimientos avanzados en diseño, democratizando el acceso a herramientas creativas que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje (Placencia López, 2023). Por lo tanto, el diseño didáctico con Canva favorece el aprendizaje significativo al integrar recursos visuales que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, promoviendo una

educación más inclusiva y motivadora.

1.3.2 Colaboración en Tiempo Real

Ofrece funcionalidades para la edición colaborativa en tiempo real, lo que permite a los equipos de trabajo, tanto docentes como estudiantes, co-crear proyectos y recibir retroalimentación inmediata, fortaleciendo el aprendizaje colaborativo (Parrales Choez et al., 2023). En este sentido, la plataforma funciona como un espacio virtual que facilita la comunicación y coordinación entre miembros de un grupo, mejorando la eficiencia en la elaboración de materiales educativos y fomentando competencias digitales y sociales (Zambrano Mite et al., 2023). Por consiguiente, la colaboración en tiempo real a través de Canva potencia el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y comunicación, esenciales en la formación integral del estudiante en entornos bimodales.

1.3.3 Accesibilidad Tecnológica

Se caracteriza por su accesibilidad tecnológica, ya que es una plataforma gratuita, multiplataforma y con una interfaz intuitiva que permite a usuarios con diferentes niveles de Alfabetización digital crear contenidos visuales sin barreras técnicas (Bertoletti et al., 2023). De igual manera, la disponibilidad de plantillas prediseñadas y recursos visuales facilita la inclusión de estudiantes y docentes con limitaciones técnicas o de tiempo, reduciendo la brecha digital en contextos educativos híbridos y bimodales (Velasco, 2023). En consecuencia, la accesibilidad tecnológica de Canva contribuye a la equidad educativa, permitiendo que más personas accedan a herramientas de calidad para potenciar su aprendizaje y enseñanza.

1.3.4 Integración con LMS

Canva se integra con sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) como Moodle y Google Classroom, facilitando la centralización de recursos, la distribución de actividades y el seguimiento del progreso académico en entornos educativos mixtos (Zambrano Mite et al., 2023). Además, esta integración permite a los docentes organizar y compartir materiales diseñados en Canva dentro del LMS, optimizando la experiencia de aprendizaje y facilitando la gestión pedagógica en la modalidad bimodal (Luna Báez, 2024). Por ello, la integración con LMS mejora la coherencia y accesibilidad del proceso educativo, facilitando la continuidad entre las modalidades presencial y virtual.

1.3.5 Potenciación Creativa

Estimula la creatividad al ofrecer una amplia variedad de recursos visuales y herramientas de diseño que permiten a estudiantes y docentes innovar en la presentación y comunicación de contenidos educativos (Placencia López, 2023). Asimismo, la plataforma promueve el desarrollo de competencias creativas y digitales, fundamentales para la educación del siglo XXI, a través de la exploración de formatos multimedia y el uso de inteligencia artificial para facilitar el diseño (Bertoletti et al., 2023). Así pues, la potenciación creativa con Canva no solo mejora la calidad estética de los materiales, sino que también fomenta la originalidad y el pensamiento crítico en el aprendizaje.

1.3.6 Canva para la educación

Canva se ha consolidado como una herramienta clave en el ámbito educativo para el desarrollo de habilidades digitales y creativas, permitiendo a docentes y estudiantes diseñar materiales didácticos visuales que facilitan el aprendizaje significativo y la innovación pedagógica (Ruiz & Intriago, 2022).

El uso de Canva como estrategia didáctica contribuye a acortar brechas tecnológicas y fortalecer las competencias digitales de los docentes, promoviendo un entorno educativo dinámico que mejora la calidad y efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en niveles como el bachillerato (Mayorga et al, 2023).

1.3.7 El uso de Canva en la educación cultural y artística

Canva se presenta como una herramienta didáctica valiosa en la educación cultural y artística, ya que potencia habilidades técnicas, el pensamiento crítico, la creatividad y la apreciación estética en los estudiantes. Su interfaz intuitiva y recursos visuales facilitan un aprendizaje más interactivo y creativo, aunque su implementación requiere capacitación docente y adaptación curricular para maximizar sus beneficios (Rodríguez Mina et al., 2024).

El uso de Canva en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística favorece el desarrollo de la creatividad y la motivación en los estudiantes, al permitirles diseñar sus propios materiales gráficos y participar activamente en el proceso de aprendizaje. Además, facilita la retroalimentación y la integración con otras asignaturas, convirtiéndose en una estrategia didáctica innovadora que promueve la creación e innovación (Armas Díaz, 2023).

Canva es una plataforma digital que facilita la creación de contenidos visuales y

multimedia, especialmente diseñada para potenciar el aprendizaje en entornos educativos. Su interfaz intuitiva y la amplia variedad de plantillas permiten a estudiantes y docentes desarrollar proyectos creativos, desde infografías hasta presentaciones y videos, fomentando la comunicación visual y el pensamiento crítico. Además, Canva promueve el trabajo colaborativo y la autonomía, adaptándose a modalidades presenciales, virtuales y bimodales, lo que la convierte en una herramienta clave para la innovación pedagógica en el siglo XXI (Rodríguez Mina et al., 2024).

La implementación de Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye significativamente a mejorar la calidad educativa, al facilitar la integración de metodologías activas y el desarrollo de competencias digitales. Esta herramienta permite a los docentes diseñar estrategias didácticas innovadoras que motivan a los estudiantes, incrementan su participación y favorecen la comprensión de contenidos complejos mediante recursos visuales atractivos. Sin embargo, su efectividad depende de la capacitación docente y la adecuación curricular para aprovechar todas sus funcionalidades en contextos educativos diversos (Rodríguez, 2025).

Canva para educación es una solución gratuita que ofrece a docentes y estudiantes herramientas para crear materiales educativos visuales y colaborativos. Su uso impulsa la creatividad, facilita la gestión de proyectos y mejora la comunicación en actividades académicas, desde tareas individuales hasta trabajos grupales. Además, la plataforma incorpora funciones de inteligencia artificial que optimizan la productividad y permiten personalizar los diseños, apoyando el aprendizaje significativo y la alfabetización digital en todos los niveles educativos (Canva Educación, 2024).

1.3.8 Estudiantes de primero de bachillerato y la educación artística bimodal con Canva

El uso de Canva en la educación artística bimodal para estudiantes de primero de bachillerato facilita un aprendizaje más motivador y efectivo, promoviendo la participación activa y el trabajo colaborativo en entornos presenciales y virtuales. Esta herramienta digital permite la creación de materiales visuales atractivos que potencian la creatividad y la comprensión de conceptos artísticos (Unidad Educativa Vicente Fierro, 2024).

Canva contribuye a la democratización del acceso a recursos de diseño de alta calidad, adaptándose a distintos niveles educativos y contextos culturales, lo que favorece la equidad educativa en estudiantes de bachillerato. Su flexibilidad permite que los alumnos desarrollen competencias digitales y creativas esenciales para el aprendizaje en la modalidad bimodal

(Rodríguez Mina et al., 2024).

La integración de Canva en la educación artística bimodal fomenta una metodología activa y participativa, donde los estudiantes se convierten en creadores de contenido, fortaleciendo habilidades técnicas, pensamiento crítico y apreciación estética. Esto contribuye a un aprendizaje más significativo y contextualizado en la formación artística (Miranda & Enciso, 2023).

Canva en primero de bachillerato facilita la gestión de actividades en plataformas LMS, permitiendo a los docentes planificar y supervisar tareas creativas de manera eficiente, mientras que los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata, optimizando el proceso educativo bimodal (Canva para Educación, 2024).

La educación artística en el currículo de bachillerato se concibe como un espacio fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, donde se promueve la formación de competencias que permiten interpretar, crear y valorar diversas manifestaciones culturales y artísticas. Este enfoque se basa en la pedagogía crítica, que busca que el estudiante sea protagonista activo de su aprendizaje, preparándolo para enfrentar problemas de la vida cotidiana y contribuir a la construcción de una sociedad plural y democrática (Ministerio de Educación, 2016).

1.3.9 El papel de la educación artística en el currículo de bachillerato

El área de Educación Cultural y Artística en el bachillerato tiene un papel estratégico al fomentar la imaginación, la innovación y la sensibilidad estética, vinculando el aprendizaje artístico con la vida y el entorno comunitario. Su currículo está diseñado para articularse con otras áreas, promoviendo proyectos interdisciplinarios que enriquecen la experiencia educativa y fortalecen la identidad cultural y la participación social de los jóvenes (Ministerio de Educación, 2017).

1.4 Currículo – competencias – destrezas de desempeño

El currículo por competencias en Ecuador se ha consolidado como una herramienta fundamental para responder a los desafíos del mundo contemporáneo y a las demandas de una educación contextualizada, pertinente y actualizada. Según el Ministerio de Educación (2021), el currículo priorizado busca desarrollar en los estudiantes no solo conocimientos, sino también habilidades, destrezas y actitudes que les permitan desempeñarse eficazmente en la vida, el trabajo y la ciudadanía. Este enfoque curricular se basa en la premisa de que la educación debe

formar individuos resilientes, creativos y capaces de adaptarse a entornos cambiantes y tecnológicos.

El currículo vigente enfatiza competencias clave para el siglo XXI, tales como las comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, las cuales están articuladas con criterios claros de desempeño y evaluación. Además, incorpora inserciones curriculares que responden a necesidades emergentes, como la educación para el desarrollo sostenible, la seguridad vial, la educación financiera y la inclusión socioemocional (Ministerio de Educación, 2025). Esta actualización permanente del currículo refleja el compromiso del sistema educativo ecuatoriano con la formación integral y contextualizada de sus estudiantes.

El perfil de egreso definido en el currículo nacional establece que los estudiantes deben adquirir competencias que integren saberes cognitivos, procedimentales y actitudinales, promoviendo el desarrollo de capacidades para resolver problemas reales, trabajar colaborativamente y ejercer una ciudadanía activa y responsable (Ministerio de Educación, 2021). En este sentido, el currículo por competencias no solo organiza qué enseñar y cómo evaluar, sino que también orienta el desarrollo de destrezas de desempeño que evidencian el aprendizaje significativo.

Competencias y Destrezas en la Educación Cultural y Artística

En la asignatura de Educación Cultural y Artística, el currículo por competencias prioriza el desarrollo de habilidades creativas, expresivas y críticas, que permitan a los estudiantes comprender y valorar la diversidad cultural, así como expresarse a través de diferentes lenguajes artísticos. El Ministerio de Educación (2021) destaca que esta asignatura contribuye al desarrollo integral del ser humano, fortaleciendo la identidad, la sensibilidad estética y la capacidad para interpretar y transformar su entorno cultural.

Las destrezas de desempeño en este campo incluyen la capacidad para analizar obras artísticas, crear proyectos culturales y artísticos, utilizar recursos tecnológicos para la producción y difusión de contenidos, y participar en actividades colaborativas que fomenten la inclusión y el respeto por la diversidad (Ministerio de Educación, 2021). Estas destrezas se evalúan mediante criterios claros que valoran tanto el proceso creativo como el producto final, promoviendo una evaluación formativa y continua.

La incorporación de herramientas digitales como Canva en la educación cultural y artística responde a estas demandas curriculares, al facilitar la creación de materiales visuales y multimedia que enriquecen la experiencia educativa. Según Rodríguez Mina et al. (2024), el uso de Canva potencia la creatividad, la autonomía y la colaboración entre estudiantes, integrando competencias digitales que son transversales a todas las áreas del conocimiento. Esta integración tecnológica está alineada con el currículo por competencias, que promueve el desarrollo de habilidades digitales y el pensamiento computacional.

La Enseñanza Bimodal y su Relación con el Currículo por Competencias

La educación bimodal, que combina modalidades presencial y virtual, ha sido adoptada en Ecuador como una estrategia para garantizar la continuidad educativa y la inclusión en contextos diversos, especialmente tras la pandemia de COVID-19. Zambrano (2024) señala que la bimodalidad permite flexibilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a las condiciones de los estudiantes y aprovechando recursos tecnológicos para enriquecer la formación.

En el marco del currículo por competencias, la bimodalidad facilita el desarrollo de destrezas de desempeño al ofrecer espacios para la interacción sincrónica y asincrónica, el trabajo colaborativo en línea y la producción de contenidos digitales. Esto es especialmente relevante en la asignatura de Educación Cultural y Artística, donde la combinación de experiencias presenciales y virtuales permite explorar múltiples lenguajes y medios de expresión (Zambrano, 2024).

Además, la bimodalidad impulsa la evaluación continua y formativa, apoyada en evidencias variadas que reflejan el proceso y los resultados del aprendizaje. Esta modalidad promueve la autonomía del estudiante, la autoevaluación y la coevaluación, aspectos que están en consonancia con los principios del currículo por competencias y las demandas de una educación inclusiva y centrada en el estudiante (Vélez et al., 2024).

Destrezas de Desempeño en el Contexto Bimodal con Uso de Canva

El uso de Canva en la enseñanza bimodal de Educación Cultural y Artística permite el desarrollo de destrezas específicas que responden a los objetivos del currículo nacional. Entre estas destrezas destacan:

- **Diseño y creación de materiales visuales:** Los estudiantes aprenden a utilizar herramientas digitales para elaborar afiches, presentaciones, infografías y otros recursos que expresan ideas y emociones artísticas (Rodríguez Mina et al., 2024).
- **Colaboración y trabajo en equipo:** Canva facilita proyectos grupales en línea, promoviendo la comunicación, la negociación y la gestión compartida de tareas, fortaleciendo habilidades sociales y emocionales (Armas Díaz, 2023).
- **Pensamiento crítico y reflexivo:** La producción y análisis de contenidos digitales requiere que los estudiantes evalúen fuentes, seleccionen información pertinente y argumenten sus propuestas artísticas (Vélez et al., 2024).
- **Autonomía y responsabilidad digital:** El manejo de plataformas digitales fomenta la autoorganización, el cumplimiento de plazos y el uso ético de la tecnología (Ministerio de Educación, 2021).

Estas destrezas se integran en los criterios de evaluación establecidos en el currículo priorizado, que valoran tanto el proceso creativo como el producto final, así como la participación activa y la reflexión crítica (Ministerio de Educación, 2025).

La Importancia de la Formación Docente para el Desarrollo de Competencias y Destrezas

Para que la implementación del currículo por competencias en modalidad bimodal con uso de Canva sea efectiva, es fundamental la formación continua y especializada de los docentes. Castillo (2022) enfatiza que la capacitación en competencias digitales, metodologías activas y evaluación formativa es clave para que los profesores puedan diseñar experiencias de aprendizaje significativas y contextualizadas.

La formación docente debe incluir el manejo técnico de plataformas como Canva, así como estrategias pedagógicas para integrar estas herramientas en el currículo y atender la diversidad de estudiantes. Zambrano (2024) añade que el acompañamiento y la tutoría son esenciales para detectar dificultades, motivar a los estudiantes y promover un aprendizaje inclusivo y equitativo.

El fortalecimiento de las competencias docentes también contribuye a la innovación curricular, permitiendo adaptar contenidos, actividades y evaluaciones a las necesidades reales de los estudiantes y a los contextos locales y globales (Castillo, 2022).

Retos y Perspectivas para la Educación Cultural y Artística en Ecuador

A pesar de los avances en la implementación del currículo por competencias y la adopción de la educación bimodal, persisten retos significativos. La brecha digital, la insuficiente infraestructura tecnológica y las desigualdades socioeconómicas limitan el acceso y la calidad del aprendizaje en muchos contextos (Ministerio de Educación, 2025).

Asimismo, la resistencia al cambio y la falta de formación adecuada dificultan la integración efectiva de herramientas digitales como Canva en la práctica docente (Mayorga, 2023). Es necesario fortalecer políticas públicas que garanticen recursos, capacitación y acompañamiento para docentes y estudiantes, promoviendo una educación inclusiva, innovadora y de calidad.

Las perspectivas son alentadoras, pues la evidencia indica que la combinación del currículo por competencias, la educación bimodal y el uso de tecnologías digitales tiene un gran potencial para transformar la enseñanza y el aprendizaje en Ecuador. Esta integración contribuye a formar estudiantes creativos, críticos y competentes para enfrentar los retos del siglo XXI, promoviendo una educación cultural y artística viva, participativa y contextualizada (Vélez et al., 2024).

1.5 Bases legales

Marco Constitucional y Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La Constitución de la República del Ecuador establece en su artículo 26 que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, que debe garantizar la igualdad, inclusión social y el buen vivir (Gobierno de Ecuador, 2025; UTPL, 2020). Este principio fundamental sustenta todas las políticas y normativas educativas, incluyendo la educación bimodal y el uso de tecnologías digitales.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), vigente y codificada, regula el sistema educativo nacional y establece en su artículo 10 que la educación es un derecho humano

fundamental garantizado por la Constitución, condición necesaria para el ejercicio de otros derechos (Gobierno de Ecuador, 2025; 2025). Además, el artículo 21 de la LOEI ordena que el Estado adopte las medidas necesarias para garantizar el derecho a la educación en todos los niveles, incluyendo modalidades presenciales, semipresenciales y a distancia, lo que legitima la educación bimodal.

El artículo 29 de la LOEI contempla expresamente la ampliación de modalidades educativas, incluyendo la modalidad presencial, semipresencial y a distancia, con temporalidad intensiva o no intensiva, lo que respalda jurídicamente la implementación de la enseñanza bimodal en el sistema educativo ecuatoriano (Gobierno de Ecuador, 2025).

Asimismo, el artículo 14 literal u) de la LOEI reconoce el derecho de los estudiantes a acceder y disponer de conectividad, tecnologías de la información, redes y medios digitales, así como a la alfabetización digital, lo que fundamenta el uso de herramientas digitales como Canva en los procesos educativos (Gobierno de Ecuador, 2025).

Normativas Ministeriales para la Educación Bimodal y Digital

El Ministerio de Educación de Ecuador ha emitido varios acuerdos que regulan y promueven la educación bimodal y el uso de tecnologías digitales en las instituciones educativas. Por ejemplo, el Acuerdo MINEDUC-MINEDUC-2025-00013-A establece responsabilidades para garantizar la educación intercultural bilingüe, la ampliación de modalidades y regímenes escolares, y la inclusión de modalidades semipresenciales y a distancia, legitimando la bimodalidad (Gobierno de Ecuador, 2025).

El Acuerdo MINEDUC-MINEDUC-2025-00015-A enfatiza la obligación del Estado de impulsar y fortalecer procesos de educación permanente, erradicación del analfabetismo digital y desarrollo de competencias digitales, asegurando el acceso y uso de tecnologías en todas las fases educativas (Gobierno de Ecuador, 2025). Este marco legal es fundamental para justificar la integración de plataformas digitales como Canva en la enseñanza.

Además, el Acuerdo MINEDUC-MINEDUC-2025-00020-A reafirma la obligatoriedad de la educación desde el nivel inicial hasta bachillerato, garantizando el acceso, permanencia y egreso sin discriminación, y priorizando la atención a personas con discapacidad y necesidades especiales (Gobierno de Ecuador, 2025). Esto implica que la educación bimodal y digital debe ser inclusiva y accesible para todos.

Currículo Nacional y Competencias en Educación Cultural y Artística

El currículo nacional ecuatoriano, regulado por el Ministerio de Educación, está basado en un enfoque por competencias que integran conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes para el desarrollo integral del estudiante (Ministerio de Educación, 2025). En la asignatura de Educación Cultural y Artística, el currículo prioriza el desarrollo de competencias creativas, expresivas, críticas y digitales para que los estudiantes comprendan y valoren la diversidad cultural y se expresen mediante diferentes lenguajes artísticos.

El currículo contempla explícitamente el uso de tecnologías digitales como herramientas para la producción, análisis y difusión de contenidos culturales y artísticos, lo que legitima la incorporación de Canva como recurso didáctico (Ministerio de Educación, 2025). La bimodalidad permite que estas competencias se desarrollen tanto en espacios presenciales como virtuales, facilitando la flexibilidad y personalización del aprendizaje.

Marco Legal sobre Inclusión, Equidad y Acceso Tecnológico

El Estado ecuatoriano, a través de la LOEI y sus reglamentos, garantiza la inclusión educativa, la equidad y el acceso universal a la educación, sin discriminación alguna (Gobierno de Ecuador, 2025). El artículo 7 de la LOEI establece principios de gestión educativa que priorizan la atención especializada a personas con discapacidad y condiciones especiales, lo que implica que la educación bimodal y digital debe ser accesible y adaptada a estas poblaciones.

La normativa también establece la gratuidad de la educación pública, eliminando cobros que puedan impedir el acceso y permanencia en el sistema educativo (SITEAL, 2019). Esto es clave para garantizar que la implementación de la bimodalidad y el uso de herramientas digitales como Canva no excluyan a estudiantes por razones económicas.

Educación Bimodal y su Fundamentación Legal

La educación bimodal, entendida como la combinación de enseñanza presencial y virtual, está respaldada por la normativa educativa ecuatoriana que reconoce la necesidad de modalidades flexibles para garantizar la continuidad y calidad del aprendizaje (Gobierno de Ecuador, 2025; Zambrano, 2024). El Ministerio de Educación ha emitido regulaciones

específicas para la implementación de modalidades semipresenciales y a distancia, asegurando que estas cumplan con estándares de calidad y pertinencia cultural.

La educación bimodal se fundamenta en la necesidad de adaptarse a contextos diversos, promover la inclusión y aprovechar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para mejorar los procesos educativos. Estas disposiciones legales permiten que las instituciones educativas utilicen plataformas digitales como Canva para apoyar la enseñanza y el aprendizaje en asignaturas como Educación Cultural y Artística.

Evaluación y Gestión de la Calidad Educativa

Los acuerdos ministeriales también regulan la actualización de códigos de convivencia, la evaluación continua y la gestión de la calidad educativa en el marco de la bimodalidad y el uso de tecnologías (Gobierno de Ecuador, 2025). Se promueve la participación activa de estudiantes, docentes y familias en el proceso educativo, así como la incorporación de recursos digitales que favorezcan el aprendizaje significativo.

La normativa establece que la evaluación debe ser formativa, integral y contextualizada, valorando tanto el proceso como los resultados, lo que es coherente con el enfoque por competencias y el uso de herramientas digitales para evidenciar destrezas y aprendizajes (Gobierno de Ecuador, 2025).

Capítulo 2: Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

Dentro del marco de esta investigación se plantearon objetivos que den respuesta a la pregunta que desde el comienzo se planteó: ¿Cómo influye el uso de Canva en la enseñanza bimodal con estrategia didáctica que favorezca el desarrollo de la habilidad artística de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo?

A continuación, presentamos el diseño de investigación, así como los métodos y técnicas con su análisis estadístico el cual demostrará el nivel de conocimiento de los estudiantes referente al uso de la herramienta digital Canva para mejorar la calidad de enseñanza bimodal y fortalecer sus habilidades artísticas.

2.1 Conceptualización y Operacionalización de las variables

Título de la investigación: La enseñanza bimodal con el uso de Canva en los estudiantes de primero de bachillerato

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variable	Conceptualization	Categorías	Indicadores	Ítems para estudiantes	Técnicas de recolección
VARIABLE INDEPENDIENTE:: Diseño e implementación de una guía de estrategias interactivas como parte de estrategias pedagógicas innovadoras mediante el uso de Canva en un entorno de enseñanza bimodal.	Es el proceso mediante el cual una persona adquiere destrezas y habilidades creativas, la capacidad de expresión, participación de forma activa e interactiva.	Sistemas de gestión	Originalidad de las ideas: Se refiere a la capacidad de expresión y para generar ideas novedosas y únicas en sus diseños de Canva. Singularidad y confianza: Los estudiantes trabajan con confianza en la bimodalidad creando.	1. ¿Usted conoce herramientas digitales para crear trabajos en el proceso de enseñanza bimodal en la asignatura de educación cultural y artística? 2. ¿Conoce el funcionamiento de la herramienta Canva para crear contenido digital y visual en la enseñanza bimodal? 3. ¿Utiliza habitualmente	Formulario de encuestas direccionado a los estudiantes del 1er Curso de Bachillerato de la Unidad Educativa fiscal 24 de Mayo

<p>VARIABLE DEPENDIENTE: Motivación y participación de los estudiantes de 1° de Bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística</p>	<p>Es el proceso mediante el cual una persona adquiere destrezas y habilidades e incorpora contenidos formativos o adopta nuevas estrategias de conocimiento. Si el docente utiliza una guía de estrategias de Canva para la asignatura de educación cultural y artística, logrará más eficiencia en la enseñanza bimodal fomentando el trabajo colaborativo,</p>	<p>Destrezas y habilidades artísticas, Capacidad de expresión visual, Creatividad, Dominio de técnicas artísticas con Canva</p>	<p>Destrezas y habilidades artísticas: Desarrollo de competencias específicas en el área artística utilizando herramientas digitales. Capacidad de expresión visual: Habilidad para comunicar ideas y conceptos a través de elementos</p>	<p>herramientas digitales para realizar tareas en la asignatura de educación cultural y artística en el proceso de aprendizaje modalidad bimodal? 4. ¿Usted siente que la enseñanza bimodal permitió interactuar suficientemente con tus compañeros de forma activa? 5. ¿Considera que el uso de una herramienta digital en la enseñanza bimodal aumenta su interés por la asignatura de educación cultural y artística? 6. ¿Consideras que el uso de Canva facilita la creación de contenido visual digital en la asignatura de educación cultural y artística? 7. ¿Considera que la herramienta digital Canva ayudó a comprender mejor los conceptos de</p>	<p>Formulario de encuestas direccionado a los estudiantes del Primer Curso de Bachillerato de la Unidad Educativa fiscal 24 de Mayo</p>
--	---	---	---	---	---

lo cual va a mejorar notablemente la calidad de aprendizaje de enseñanza bimodal.

visuales.
Creatividad:
Capacidad de innovar y crear contenido original.

Dominio de técnicas artísticas con

Canva:
Manejo eficiente de las funcionalidades de la plataforma para crear contenido artístico.

Educación Artística?
8. ¿Usted cree que el uso de la herramienta Canva contribuye con el desarrollo de sus habilidades artísticas y creativas? 9. ¿Le gustaría aprender el uso adecuado de Canva para realizar sus trabajos en la asignatura de educación cultural y artística? 10. ¿Usted se siente más motivado a crear proyectos artísticos utilizando Canva en la enseñanza bimodal? 11. ¿Considera que la enseñanza bimodal con el uso de Canva fomenta su interacción activa con sus compañeros y docentes? 12. ¿Usted se siente motivado en clases de educación cultural y artística con el uso de Canva en modalidad bimodal?

2.2 Enfoque de la Investigación

La investigación se fundamenta en un enfoque mixto, que combina métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral del fenómeno estudiado. Este enfoque permite recopilar y analizar datos numéricos y narrativos, integrándolos para generar conclusiones más sólidas y contextualizadas (Sánchez D. O., 2023). En el contexto de la enseñanza bimodal con uso de Canva en Educación Cultural y Artística, el enfoque mixto es especialmente pertinente, pues permite evaluar tanto el impacto cuantificable de la herramienta digital en el aprendizaje, como las percepciones, experiencias y actitudes de estudiantes y docentes frente a esta modalidad educativa.

El enfoque cuantitativo se empleó para medir variables como el rendimiento académico, la frecuencia de uso de Canva, y la participación en actividades bimodales, proporcionando datos estadísticos que evidencian el alcance y efectividad de la metodología. Por otro lado, el enfoque cualitativo permitió explorar en profundidad las experiencias de los estudiantes y profesores, sus opiniones sobre la bimodalidad y el uso de Canva, así como los desafíos y oportunidades percibidos en la implementación de esta estrategia pedagógica. La combinación de ambos enfoques facilitó una visión holística que enriqueció la interpretación de los resultados y la formulación de recomendaciones.

2.3 Alcance de la Investigación

Esta investigación abarcó la evaluación del impacto de la enseñanza bimodal con uso de Canva en el desarrollo de competencias artísticas y digitales en estudiantes de primero de bachillerato. Se analizaron aspectos cuantitativos relacionados con el rendimiento académico y la participación en actividades digitales, así como cualitativos vinculados a la percepción de los estudiantes sobre su aprendizaje, motivación y satisfacción con la modalidad bimodal.

Además, se identificaron factores facilitadores y obstáculos en la implementación de esta estrategia educativa, tales como la capacitación docente, el acceso a dispositivos tecnológicos y la adaptación curricular. El objetivo fue generar un diagnóstico integral que permita optimizar la enseñanza cultural y artística en contextos bimodales, promoviendo un aprendizaje más significativo y contextualizado.

2.4 Declaración y Justificación del Tipo de Investigación

La investigación se enmarca en un tipo exploratorio-descriptivo con enfoque mixto, dado que busca indagar y describir la aplicación de la enseñanza bimodal y el uso de Canva en el área artística, un fenómeno relativamente nuevo en el contexto educativo local. El enfoque exploratorio es adecuado para descubrir las características, percepciones y prácticas asociadas a esta modalidad, mientras que el descriptivo permite cuantificar variables y describir patrones de comportamiento

Este tipo de investigación es pertinente porque la bimodalidad con herramientas digitales como Canva representa una innovación pedagógica que requiere ser comprendida en profundidad para mejorar su implementación. La flexibilidad del enfoque mixto permite captar tanto la dimensión cuantitativa del aprendizaje como la cualitativa de las experiencias, facilitando la identificación de buenas prácticas y áreas de mejora (Sánchez D. O., 2023).

2.5 Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de la Investigación

Para fundamentar teóricamente la investigación, se emplearon métodos teóricos como el análisis documental y la revisión bibliográfica, enfocándose en estudios sobre educación bimodal, competencias digitales, uso de Canva y educación cultural y artística. Esto permitió establecer un marco conceptual sólido y contextualizar la investigación en el ámbito educativo nacional e internacional.

En la fase empírica, se aplicaron métodos cuantitativos y cualitativos:

- **Cuantitativo:** se utilizó una encuesta estructurada para medir variables como la frecuencia de uso de Canva, el rendimiento en actividades artísticas y el grado de satisfacción con la bimodalidad. El análisis estadísticos permitió identificar tendencias y relaciones significativas.
- **Cualitativo:** revisión bibliográfica

Además, se diseñó y validó un programa de capacitación docente para fortalecer el uso pedagógico de Canva en la bimodalidad, utilizando la modelación para estructurar la propuesta y la deducción para fundamentar sus componentes teóricos.

2.6 Técnicas derivados de la metodología seleccionada

Los instrumentos utilizados fueron:

- **Encuesta estructurada:** aplicada a estudiantes para recopilar datos cuantitativos sobre uso, rendimiento y percepción.
- **Validación:** dirigido a expertos en educación digital y artística para evaluar la pertinencia y factibilidad del programa de capacitación.
- **Análisis estadístico:** mediante cálculo porcentual y pruebas de correlación para interpretar los datos cuantitativos.

Estos instrumentos permitieron una triangulación de la información, aumentando la validez y confiabilidad de los resultados.

2.7 Delimitación de la población y la muestra

La investigación se desarrolló en una institución educativa de nivel bachillerato, con una población de 600 estudiantes de primero de bachillerato vinculados a la asignatura de Educación Cultural y Artística. Se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando a 120 estudiantes para garantizar una representación integral del contexto.

Esta elección permitió obtener una visión completa de la implementación de la bimodalidad con Canva, considerando tanto la perspectiva estudiantil como la docente, y facilitó la recolección de datos suficientes para un análisis riguroso y contextualizado.

2.8 Técnicas estadísticas empleadas

Para el análisis de los datos cuantitativos obtenidos en el estudio sobre la enseñanza bimodal con uso de Canva en Educación Cultural y Artística, se empleó la técnica estadística del cálculo porcentual. Esta técnica permitió procesar y analizar la información recopilada a través de encuestas y cuestionarios aplicados a estudiantes y docentes, facilitando la cuantificación de variables como la frecuencia de uso de Canva, el nivel de aceptación de la modalidad bimodal y el rendimiento académico en la asignatura.

El cálculo porcentual es una herramienta sencilla y efectiva para interpretar datos descriptivos, ya que permite presentar los resultados en términos relativos, facilitando la comparación y comprensión de la información. Esta técnica es especialmente útil en estudios con muestreos no probabilísticos, donde el objetivo es identificar tendencias y patrones dentro de la muestra seleccionada.

2.9 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación

La investigación está conformada en 3 capítulos, pero se divide en cuatro etapas que son:

Tabla 2

Etapas del proceso de investigación y acciones que se realizan en cada etapa

Etapa	Acciones
De los fundamentos teóricos	Revisión y análisis de estudios previos sobre la enseñanza bimodal, el uso de Canva y el desarrollo de competencias en Educación Cultural y Artística. Resumen de los principales fundamentos teóricos que orientan la integración de tecnologías digitales en la modalidad bimodal
Del estudio del diagnóstico	Aplicación de encuestas y entrevistas a estudiantes y docentes para identificar el nivel de uso, aceptación y competencias digitales relacionadas con Canva en la modalidad bimodal. Análisis de resultados para detectar fortalezas y debilidades en la implementación). Interpretación de datos cuantitativos y cualitativos para comprender el impacto en el aprendizaje.
De la propuesta de investigación	Diseño de un programa de capacitación docente y estrategia didáctica para la integración efectiva de Canva en la enseñanza bimodal de Educación Cultural y Artística. Detalle de objetivos, estructura, actividades y recursos necesarios para su implementación exitosa, Justificación metodológica y adaptación al contexto educativo.
De validación de la propuesta	Consulta y evaluación de la propuesta por expertos en educación digital y artística para asegurar su pertinencia y calidad. Socialización con docentes y estudiantes para recoger retroalimentación y realizar ajustes. Aplicación de criterios de validación y análisis-síntesis de resultados para optimizar la estrategia

Nota: se muestran las etapas de la investigación

2.10 Método analítico-sintético

Mediante el método analítico-sintético se analizaron los fundamentos de la selección, elaboración y uso de Canva en la enseñanza bimodal, especialmente en relación con su

Etapa	Denominación
Primera etapa	Marco teórico de la investigación: revisión y análisis de teorías sobre enseñanza bimodal, uso de Canva y educación cultural y artística. Se establecen fundamentos conceptuales y antecedentes relevantes para contextualizar el estudio
Segunda etapa	Estudio diagnóstico: aplicación de encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes para identificar el nivel de uso, aceptación y competencias digitales relacionadas con Canva en la modalidad bimodal, así como el análisis de dificultades y oportunidades
Tercera etapa	Diseño de la propuesta: elaboración de un programa de capacitación y estrategia didáctica para la integración efectiva de Canva en la enseñanza bimodal de Educación Cultural y Artística en primero de bachillerato, adaptado a las necesidades detectadas
Cuarta etapa	Validación de la propuesta: evaluación de la estrategia diseñada mediante el criterio de expertos en educación digital y artística, además de retroalimentación de docentes participantes para ajustar y optimizar el programa

utilización de la guía de estrategias didácticas en la enseñanza modalidad bimodal en la asignatura de educación cultural y artística de los estudiantes de primero de bachillerato en la enseñanza bimodal que favorezca el desarrollo de habilidades artísticas de los estudiantes.

2.11 Método inductivo-deductivo

El método inductivo-deductivo permitió obtener el conocimiento científico referido al uso de herramienta digital Canva e la enseñanza bimodal así determinar cómo llegar a conclusiones en relación con las concepciones existentes en la bibliografía sobre la temática investigada. Se utilizó una aproximación inductiva para identificar las estrategias didácticas para ser utilizadas en la modalidad bimodal y tener una aproximación deductiva

2.12 Métodos empíricos

2.13 Encuesta

Se aplicó una encuesta a los 120 estudiantes con el objetivo de medir el manejo de herramientas digitales y la creatividad artística para la creación de actividades en la asignatura

de educación cultural y artística, antes de la aplicación de la estrategia didáctica del uso de Canva.

2.14 Propuesta de procesamiento de información estadística

Después de llevar a cabo la encuesta a los estudiantes y obtener la información de manera rápida y confiable, se emplearon los programas informáticos Microsoft, para crear los gráficos y tablas necesarios en la elaboración del informe y para el análisis posterior de los resultados.

2.15 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Para el desarrollo de la investigación se ha considerado la importancia de obtener información de diversas fuentes que son el investigador y los estudiantes.

2.16 Encuesta a estudiantes

Las preguntas que se abordaron a la muestra de estudiantes seleccionada en representación de los estudiantes correspondieron a un cuestionario en forma digital, y su finalidad fue identificar el nivel de competencias digitales de los estudiantes según las dimensiones anteriormente analizadas y su incidencia en el proceso de enseñanza bimodal con el uso de Canva, la identificación de las fortalezas y debilidades que evidencian los estudiantes en la asignatura y la perspectiva estudiantil para efectivizar el proceso académico y la comunicación docente-estudiante respecto a la asignatura. Cabe indicar que esta encuesta se ha sometido a un proceso

de pilotaje mediante la aplicación del cuestionario creado el google forms a una muestra de estudiantes previo al proceso real con la finalidad de poner de manifiesto la claridad de las preguntas al momento de su aplicación para garantizar el acceso a resultados eficientes.

2.17 Estrategia investigativa

La descripción de la metodología en función de las tareas de investigación para la elaboración del trabajo de titulación se conformó de una serie de etapas que se describen a continuación:

2.18 Diagnóstico inicial

En esta etapa, se efectuó una evaluación detallada del problema a abordar, el cual se refiere al proceso de enseñanza bimodal con el uso de cava de la asignatura educación cultural y artística, con la finalidad de recopilar la información necesaria para comprender el contexto educativo, identificar las necesidades existentes y establecer los objetivos del proyecto de investigación, las actividades de esta etapa acordes al cumplimiento de objetivos.

2.19 Propuesta

En esta etapa se desarrolló una propuesta que aborda las necesidades que se identificaron, para lo cual se estableció un plan detallado con estrategias, procesos, estructuras y recursos necesarios para implementar la estrategia didáctica a través del uso de Canva en la enseñanza bimodal aplicando estrategias didácticas que fortalezcan las habilidades artísticas de los estudiantes en la asignatura de educación cultural y artística contribuyendo a la mejora de calidad educativa en una era digital en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo. Las actividades de esta etapa acordes al cumplimiento de objetivos fueron las siguientes: buscar, organizar y analizar información para realizar el diseño de la guía de estrategia didáctica a través del uso de la herramienta digital Canva

Preparar los contenidos y recursos para realizar el diseño de la estrategia didáctica, realizar la ambientación y el abordaje tecnológico – didáctico en la institución educativa contextualizada.

2.20 Etapa del diagnóstico final o validación (teórica)

Esta fase se aplicó una vez que se había implementado la propuesta y consistió en una validación final para evaluar la potencial efectividad de la estrategia didáctica para la mejora de las competencias digitales, desarrollada mediante una validación por criterio de especialista, en la cual se recolectaron datos y se analizaron para determinar si la nueva propuesta es viable para mejorar la calidad educativa de enseñanza bimodal con el uso de Canva.

2.21 Análisis e interpretación de la encuesta

En el presente capítulo se evidencia el análisis de los resultados obtenidos por medio de las encuestas empleando un cuestionario mediante google forms de preguntas realizadas en la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo del cantón Quito, para el proyecto de investigación “La enseñanza bimodal con el uso de Canva en estudiantes de primero de bachillerato.

2.3. Análisis e interpretación de los resultados

Pregunta 1: ¿Usted conoce herramientas digitales para crear trabajos en el proceso de enseñanza bimodal en la asignatura de educación cultural y artística?

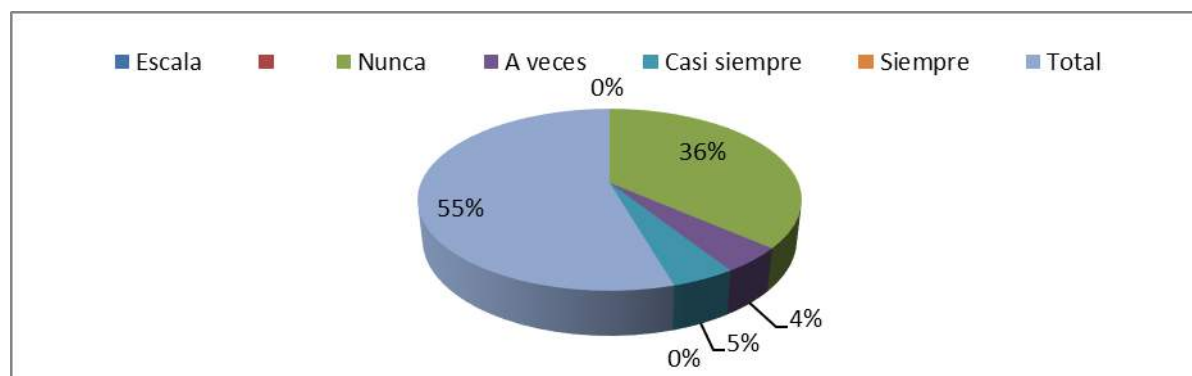
Tabla 3

Conocimientos de herramientas digitales

Escala	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Nunca	80	0,08	80%
A veces	10	0.10	10%
Casi siempre	20	0.10	10%
Siempre	0	0	0%
Total	120	1.00	100%

Figura 1

Conocimientos de herramientas digitales



Nota: Autor Sara Mora y Doris Hidalgo Datos tomados a estudiantes de primero de bachillerato de la U.E.F.24 DE MAYO.

Análisis: En la figura dos se observa un 80% de los encuestados nunca utilizan herramientas tecnológicas en la enseñanza bimodal veces, mientras un 10% ha manifestado que a veces utiliza herramientas digitales y un 10% utiliza herramientas tecnología, un 80% nunca utilizan herramientas tecnológías durante el proceso de enseñanza bimodal con esto se sostiene la investigación de Reyes y Santander (2022), que la tecnología juega un rol fundamental para el desarrollo de la competencia digital.

Pregunta 2: ¿Usted conoce la herramienta Canva para crear contenido digital y visual en la enseñanza bimodal?

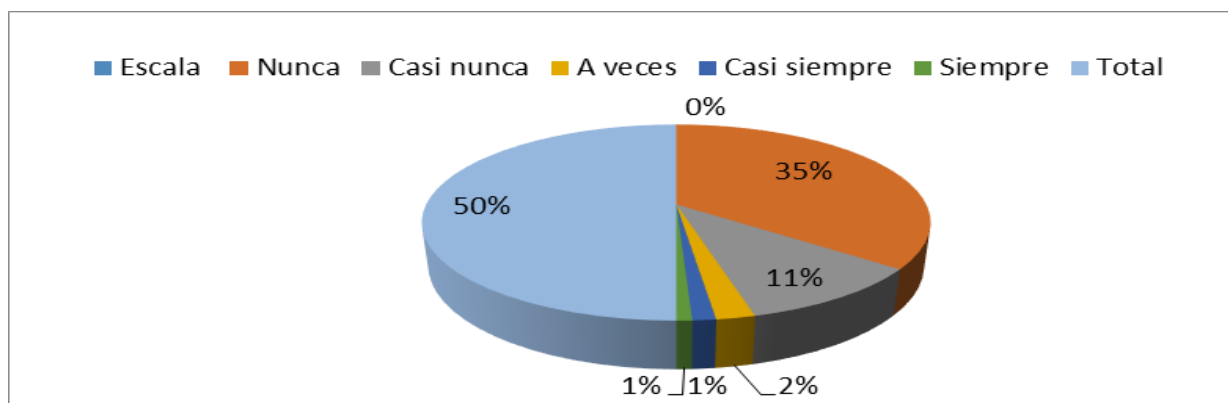
Tabla 4

Conocimiento de herramienta Canva

Escala	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Nunca	85	0,70	70.83 %
Casi nunca	25	0.20	20.83 %
A veces	5	0.041	4.17 %
Casi siempre	3	0.025	2,50 %
Siempre	2	0.016	1.67 %
Total	120	1	100 %

Figura 2

Conocimiento de herramienta Canva



Nota: Autor Sara Mora y Doris Hidalgo Datos tomados a estudiantes de primero de bachillerato de la U.E.F.24 DE MAYO

Análisis: En base a la figura dos se observa que el 70% de los encuestados no conoce la herramienta tecnológica Canva un 20% casi nunca a utilizado en clases bimodal mientras que el 4,17 % lo a menciona que a veces lo utiliza. Por otro lado, un 2,50 % ha manifestado que casi siempre no utilizan recursos tecnológicos. El 1.67 % argumenta de los encuestados desconocen y no utilizan esta herramienta tecnológica durante el proceso de aprendizaje

Pregunta 3: ¿Cuáles causas considera usted por el poco interés en la asignatura de educación cultural y artística e?

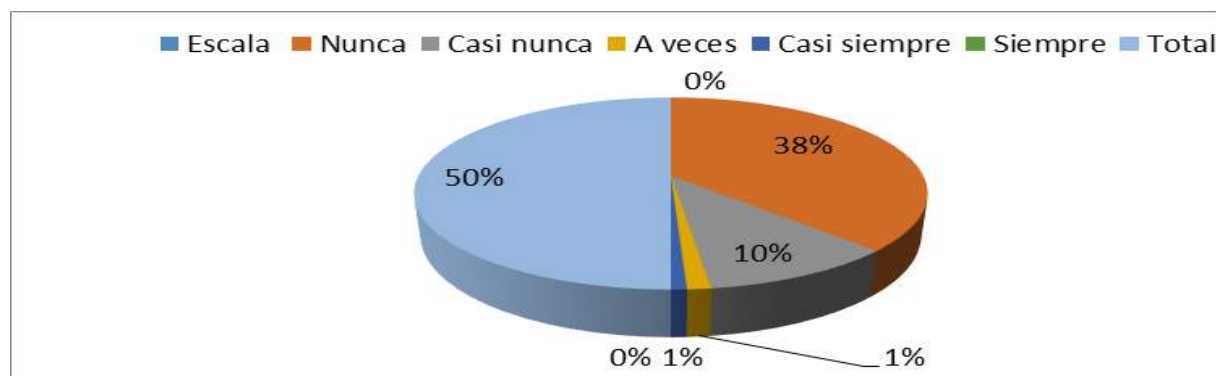
Tabla 5

Interés por la asignatura de educación cultural y artística

Escala	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Didáctica de la asignatura	90	0.75	75.00 %
Recursos para realizar trabajos	25	0.20	0.83 %
Contenidos	3	0.025	2.50 %
Modalidad de aprendizaje	2	0.016	1.67 %
Total	120	1	100%

Figura 3

Interés por la asignatura de educación cultural y artística



Nota: Autor Sara Mora y Doris Hidalgo Datos tomados a estudiantes de primero de bachillerato de la U.E.F.24 DE MAYO

Análisis. Al consultar sobre la causa que se considera a poco interés para la asignatura de educación cultural y artística en noveno año de educación básica. El 70,0 % de los estudiantes encuestados considera como causa la didáctica de enseñanza, mientras el 0,83 % indica que la causa son los materiales de estudio utilizados y el 2,50 % de los estudiantes manifiestan que la causa que motivan el bajo interés son los contenidos de la asignatura mientras que el 1,67% menciona que es la modalidad de aprendizaje.

Pregunta 4 ¿Usted siente que la enseñanza bimodal permite interactuar con sus compañeros de forma activa?

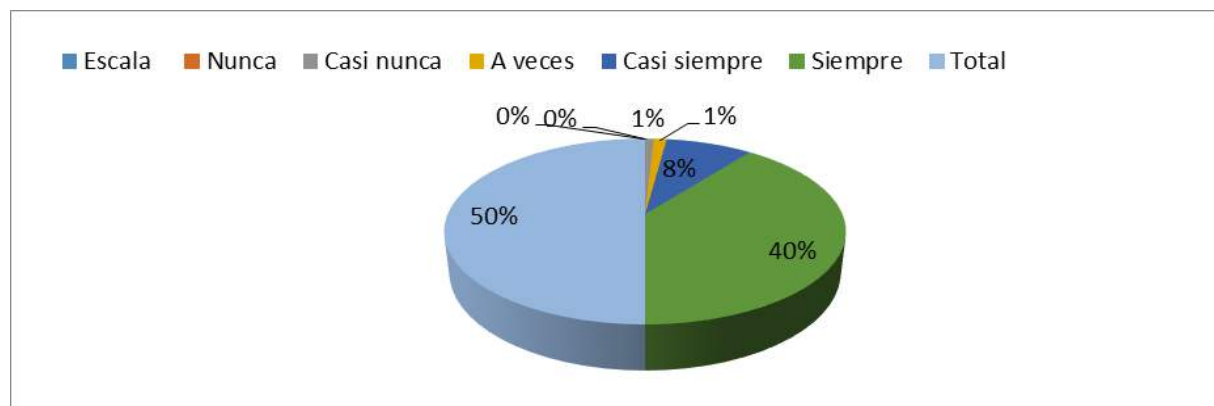
Tabla 6

La enseñanza bimodal e interacción activa

Escala	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Nunca	0	0	0.00 %
Casi nunca	2	0.016	1,67 %
A veces	3	0.025	2.50 %
Casi siempre	20	0.166	16.67 %
Siempre	95	0,79	79.17 %
Total	120	1	100%

Figura 4

La enseñanza bimodal e interacción activa



Nota: Autor Sara Mora y Doris Hidalgo Datos tomados a estudiantes de primero de bachillerato de la U.E.F.24 DE MAYO

Análisis: En la figura cuatro se observa que el 1.67 % de los encuestados considera que interactúa de manera activa en la enseñanza bimodal mientras que el 2,50 % manifiesta que a veces tiene interacción con sus compañeros, el 16,67 % casi siempre y un 78 % manifiesta que si hay interacción y cooperación en las clases bimodal.

Pregunta 5: ¿Conoce sobre la importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación en la asignatura de educación cultural?

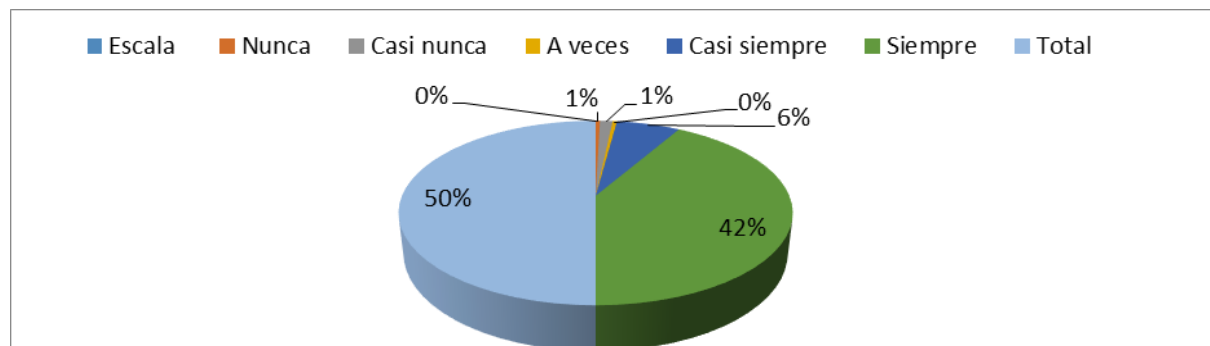
Tabla 7

Importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación en la asignatura de educación cultural y artística

Escala	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Muy elevado	1	0.008	0.83 %
Medianamente	3	0.025	2.50 %
Bastante	1	0.008	0.83 %
Poco	15	0.12	12.50 %
Nada	100	0.833	83.33 %
Total	120	1	100%

Figura 5

Importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación en la asignatura de educación cultural y artística



Nota: Autor Sara Mora y Doris Hidalgo Datos tomados a estudiantes de primero de bachillerato de la U.E.F.24 DE MAYO

Análisis: En la figura 4 se observa que el 0,83 % tiene un conocimiento muy alto sobre la importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación en la asignatura educación cultural y artística el 2,50 % manifiesta conocer bastante 0,83 % conoce poco y el 12,1% sabe aplicar la herramienta tecnológica Canva mientras que un 83,33% , por el desconocimiento de como instalar, como vincular el uso de las plantillas prediseñadas, y que es una versión gratuita, causa una desmotivación y limita a los estudiantes a ser creativos.

Pregunta 6: ¿Consideras que el uso de Canva facilita la creación de contenido visual digital en la asignatura de educación cultural y artística?

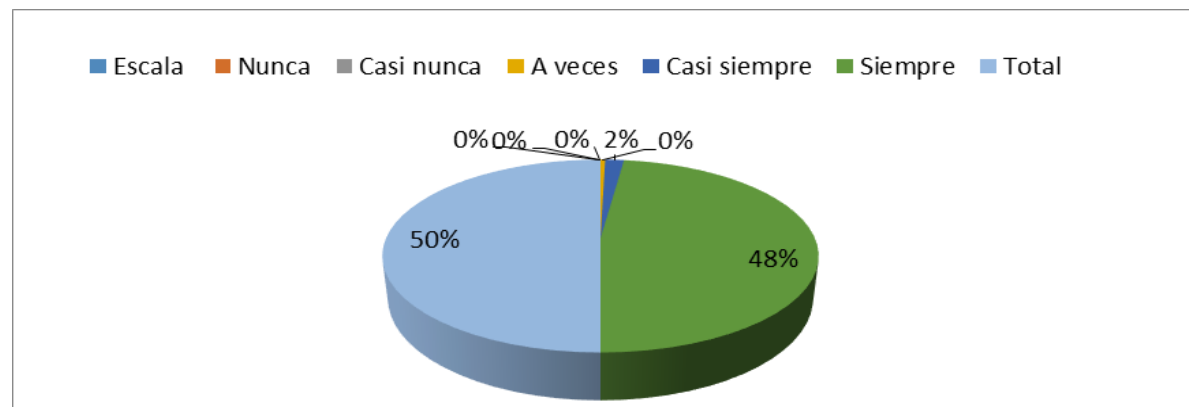
Tabla 8

Creación de contenido digital con el uso de Canva

Escala	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Nunca	0	0	0.00 %
Casi nunca	0	0	0.00 %
A veces	1	0.008	0.83 %
Casi siempre	4	0.033	3.33 %
Siempre	115	0.958	95.83 %
Total	120	1	100 %

Figura 6

Creación de contenido digital con el uso de Canva



Nota: Autor Sara Mora y Doris Hidalgo Datos tomados a estudiantes de primero de bachillerato de la U.E.F.24 DE MAYO

Análisis: Según se observa en la gráfica que el 0,83 % de los encuestados considera que Canva a veces facilita la creación de trabajos digitales en educación cultural y artística veces utiliza los espacios digitales colaborativos, mientras que un 3,33 % manifiesta que casi siempre, siempre y un 95,83 %, manifiesta que siempre Canva facilita la creación de contenido digital.

Pregunta 7: ¿Considera que la herramienta digital Canva ayuda a comprender mejor los contenidos de la asignatura de Educación Artística en la modalidad bimodal?

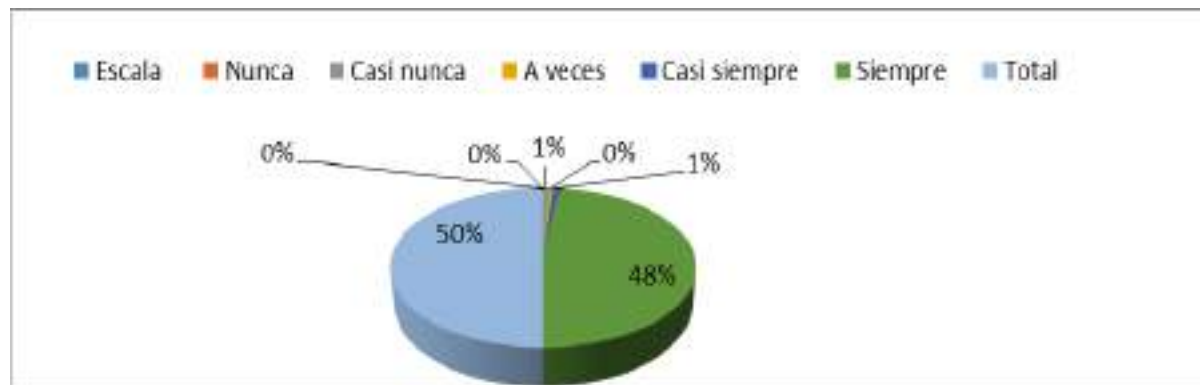
Tabla 9

Comprensión de contenido con el uso de Canva

Escala	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Nunca	0	0	0.00 %
Casi nunca	2	0.016	1.67%
A veces	1	0.008	0.83 %
Casi siempre	2	0.016	1.67%
Siempre	115	0.958	95.85 %
Total	120	1	100 %

Figura 7

Comprensión de contenido con el uso de Canva



Nota: Autor Sara Mora y Doris Hidalgo Datos tomados a estudiantes de primero de bachillerato de la U.E.F.24 DE MAYO

Análisis: Se visualiza en la figura siete que el 1,67 % de los estudiantes encuestados manifiesta que casi nunca comprende los contenidos de educación cultural y artística, mientras que el 0,83% menciona que facilita la comprensión, un 1,67 casi siempre comprende y un 95 % manifiesta que el uso de la herramienta Canva facilita la comprensión de contenidos.

Pregunta 8: ¿Usted cree que el uso de la herramienta Canva contribuye a fortalecer sus habilidades artísticas, creativas y contenido digital para la presentación de proyectos disciplinares e interdisciplinares en la enseñanza bimodal?

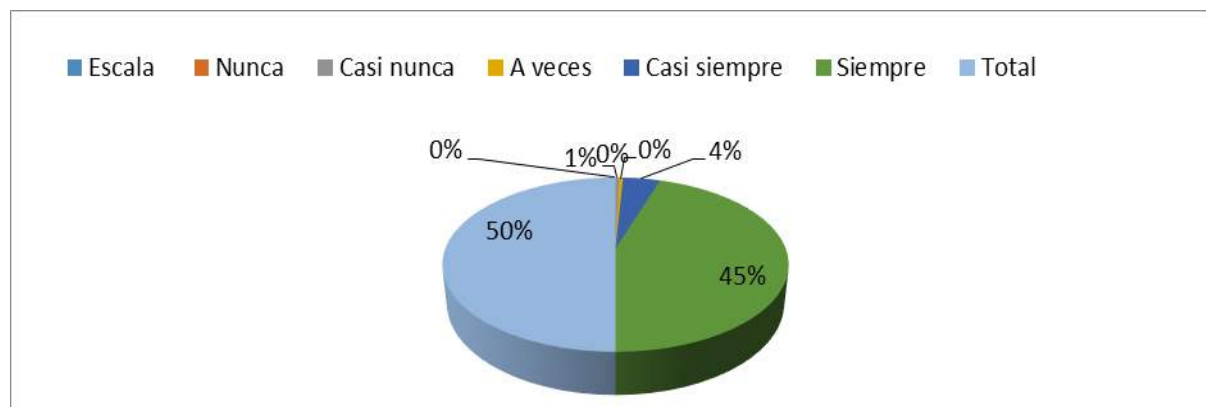
Tabla 10

Fortalecer sus habilidades artísticas

Escala	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Nunca	1	0.008	0.83 %
A veces	1	0.008	0.83 %
Casi siempre	10	0.083	8.33 %
Siempre	108	0,9	90.00 %
Total	120	1	100 %

Figura 8

Fortalecer sus habilidades artísticas



Nota: Autor Sara Mora y Doris Hidalgo Datos tomados a estudiantes de primero de bachillerato de la U.E.F. 24 DE MAYO

Análisis: Como se aprecia en la figura ocho un 0.83 % de los encuestados menciona que el uso de Canva nunca, nunca y a veces fortalecen las habilidades artísticas y creativas, mientras que un 90.00 % menciona que el uso de Canva fortalece las habilidades artísticas y creativas con el uso de Canva.

Pregunta 9: ¿Considera usted que el docente debe fomentar innovación y creatividad en la enseñanza bimodal con el uso de las plantillas de la herramienta Canva?

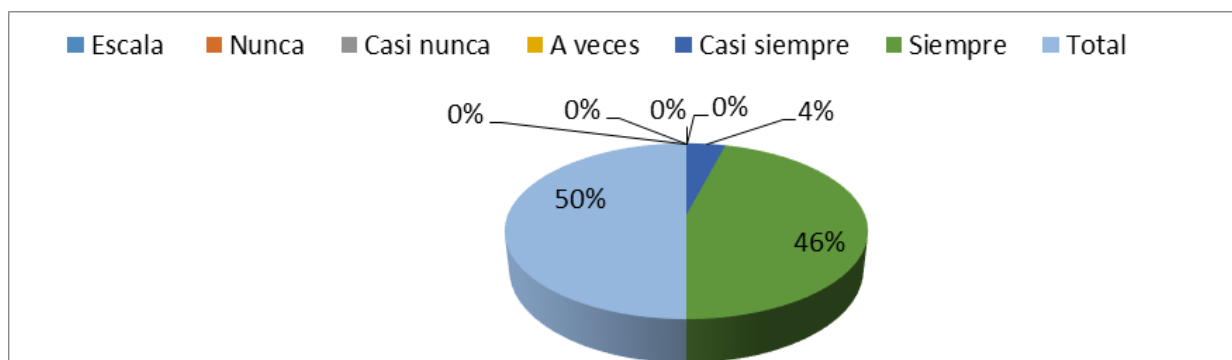
Tabla 11

Fomentar la innovación y creatividad

Escala	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Nunca	0	0	0.00 %
A veces	0	0	0.00 %
Casi siempre	10	0.83	8.33 %
Siempre	110	0.916	91.67 %
Total	120	1	100 %

Figura 9

Fomentar la innovación y creatividad



Nota: Autor Sara Mora y Doris Hidalgo Datos tomados a estudiantes de primero de bachillerato de la U.E.F.24 DE MAYO

Análisis: La figura 9 nos evidencia que un 8,33% de estudiantes encuestados mencionan que casi siempre los docentes deben fomentar la innovación y creatividad en las clases de enseñanza bimodal mientras que un 91,67 % mencionan que siempre los docentes deben usar las plantillas que ofrece Canva para innovar la creatividad de los estudiantes en las clases de educación cultural y artística en la enseñanza bimodal.

Pregunta 10: ¿Considera que la enseñanza bimodal con el uso de Canva fomenta su interacción activa con sus compañeros y docentes?

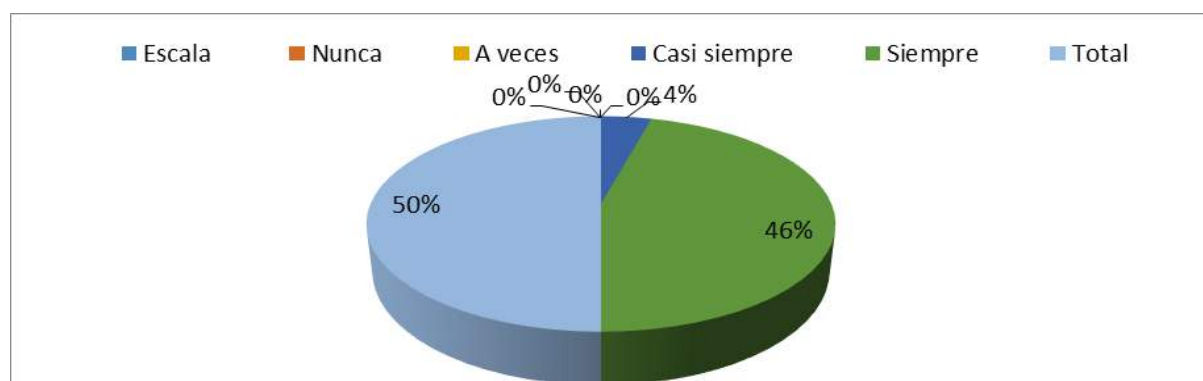
Tabla 12

El uso de Canva y la interacción activa entre docentes y estudiantes

Escala	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Nunca	0	0	0.00 %
A veces	0	0	0.00 %
Casi siempre	10	0.83	8.33 %
Siempre	110	0.916	91.67 %
Total	120	1	100 %

Figura 10

El uso de Canva y la interacción activa entre docentes y estudiantes



Nota: Autor Sara Mora y Doris Hidalgo Datos tomados a estudiantes de primero de bachillerato de la U.E.F.24 DE MAYO

Análisis: El 8.33 4% de los estudiantes encuestados menciona que casi siempre existe una interacción activa entre docentes y estudiantes con el uso de Canva, mientras que un 91.67% manifiesta que siempre existe una interacción activa entre docentes y estudiantes Como lo manifiesta Marín et al. (2019), las tecnologías surgieron inicialmente sin propósitos educativos, pero a lo largo del tiempo se han transformado en instrumentos que fomentan el aprendizaje interactivo y participativo, siempre que se empleen de manera adecuada en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.20 Discusión de los resultados

La presente investigación tiene por objetivo aplicar el uso de las narrativas digitales como estrategia didáctica que favorezca el desarrollo de la competencia digital, para el desarrollo de la misma se determinó el tipo y diseño de investigación la misma que tuvo un enfoque cuantitativo basado en un estudio observacional de tipo transversal, con una población de 120 estudiantes con edades comprendidas entre quince y dieciséis años. Se emplearon métodos como el histórico-lógico, analítico-sintético y el inductivo- deductivo por otra parte se usaron técnicas como de observación, análisis de documentos, encuestas y una propuesta de procesamiento de información estadístico.

La encuesta se aplicó en una unidad educativa del sector público. La misma estaba estructurada con cinco ítems y catorce preguntas, enfocadas en las dimensiones referentes a las competencias digitales en el proceso enseñanza aprendizaje en el alumnado, las cuales arrojaron los siguientes resultados. Se observó que los estudiantes usan el internet, utilizan herramientas y recursos y acceden a la tecnología para la búsqueda de información durante el proceso de aprendizaje, aunque existe un grupo pequeño de estudiantes que no hacen uso del mismo.

Se observó que existe una eficiente comunicación, participación y colaboración con el uso de dispositivos tecnológicos, herramientas digitales, redes sociales, los cuales promueven un aprendizaje colaborativo y significativo en el desarrollo de las actividades pedagógicas, mientras que existe un pequeño grupo de estudiantes que no interactúa en estos espacios tecnológicos.

Por otra parte, existe un escaso conocimiento en el uso de las TIC como herramientas que promueven la innovación y creatividad, el uso de manera crítica y reflexiva de las tecnologías y las normas de seguridad. No se están utilizando de forma eficiente los espacios digitales que promueven un aprendizaje dinámico y atractivo para el estudiante.

En este escenario en el cual se desarrolló un marco teórico haciendo referencia al objeto de estudio, el respectivo análisis estadístico evidenció de manera clara y contundente la importancia de aplicar una estrategia didáctica que ayude a mejorar y favorecer el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes.

Se concluye que los diagnósticos indican que, aunque la mayoría de los estudiantes de primero de bachillerato no utiliza regularmente herramientas digitales en la enseñanza bimodal, existe un interés creciente y reconocimiento del potencial que tiene Canva para facilitar la

creación de contenidos visuales y mejorar la comprensión de los temas en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Se identificó que el desconocimiento y la falta de uso frecuente de Canva limitan la motivación y creatividad de los estudiantes, lo que resalta la necesidad de fortalecer la capacitación tanto de docentes como de alumnos en el manejo de esta herramienta. Además, la modalidad bimodal favorece la interacción activa entre estudiantes y docentes, aspecto que puede potenciarse mediante la integración efectiva de recursos digitales. Los estudiantes valoran positivamente la innovación y el trabajo colaborativo que promueve el uso de Canva, lo que sugiere que, con una adecuada implementación y acompañamiento, esta herramienta puede contribuir significativamente al desarrollo de habilidades artísticas, creativas y digitales. En síntesis, el diagnóstico evidencia la importancia de diseñar estrategias formativas que impulsen el uso de Canva en la enseñanza bimodal, para mejorar la calidad del aprendizaje y fomentar una participación más activa y creativa en la asignatura.

Capítulo 3: Presentación y Validación de la propuesta

En el presente capítulo, se presenta la propuesta detallada de una Guía de estrategias interactivas con el uso de Canva para fortalecer la motivación y participación de los estudiantes en la enseñanza bimodal, de la asignatura de Educación Cultural y Artística. Potencializar en los estudiantes la creatividad en actividades visuales, artísticas digitales, con la aplicación de plantillas versátiles que ofrece la herramienta tecnológica Canva de una forma gratuita, herramienta que facilita crear actividades en equipos cooperativos en proyectos disciplinares e interdisciplinarios con el fin de realizar su demostración de actividades finales o de síntesis como un resultado de un aprendizaje significativos en un mundo de competencia tecnológica.

Características (Caracterización de la propuesta)

La propuesta se caracteriza por ser una guía de estrategias interactivas que integra el uso de la herramienta digital Canva en la modalidad bimodal para la asignatura de Educación Cultural y Artística. Su enfoque es pedagógico y didáctico, orientado a fortalecer habilidades artísticas, creativas y digitales en estudiantes de primero de bachillerato. Promueve la innovación tecnológica y el aprendizaje activo, utilizando recursos visuales y multimedia que facilitan la comprensión y expresión cultural y artística. Además, fomenta la colaboración y el trabajo autónomo mediante actividades diseñadas para entornos presenciales y virtuales, adaptándose a las necesidades educativas actuales.

Estructura y dinámica de sus componentes

La propuesta está organizada en varias estrategias metodológicas específicas, cada una enfocada en diferentes expresiones artísticas:

- **Expresión y apreciación plástica:** Uso de Canva para analizar, interpretar y crear imágenes artísticas mediante actividades de observación crítica y reflexión.
- **Expresión corporal y danza:** Integración de videos y diseño de infografías para explorar y valorar danzas nacionales e internacionales.
- **Expresión y apreciación teatral:** Creación de escenarios virtuales y presentaciones para fomentar la reflexión y expresión teatral.
- **Visitas culturales virtuales:** Uso de Canva para diseñar materiales basados en recorridos virtuales por sitios culturales locales e internacionales.
- **Expresión musical:** Desarrollo de proyectos que promueven la exploración y valoración de la música tradicional y contemporánea.

Cada componente incluye actividades diseñadas para ser aplicadas en modalidad bimodal, alternando sesiones presenciales y virtuales, con énfasis en la creatividad, interacción y reflexión crítica. La dinámica permite que los estudiantes utilicen las variadas plantillas, imágenes, videos y animaciones que ofrece Canva para crear productos digitales originales y significativos.

Exigencias / Requisitos / Condiciones / Criterios que debe cumplir

Para la implementación exitosa de la propuesta, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- **Acceso a tecnología:** Disponibilidad de dispositivos con conexión a internet para estudiantes y docentes, así como acceso a la plataforma Canva (gratuita para educación).
- **Capacitación docente:** Formación previa y continua en el uso pedagógico de Canva y en la gestión de la enseñanza bimodal.
- **Adaptación curricular:** Integración coherente de las estrategias digitales con los contenidos y objetivos del currículo de Educación Cultural y Artística.
- **Soporte institucional:** Apoyo técnico y pedagógico para resolver dificultades y asegurar la continuidad del proceso educativo.
- **Evaluación formativa:** Uso de rúbricas claras y flexibles que valoren tanto el proceso creativo como el producto final, promoviendo la autoevaluación y coevaluación.
- **Participación activa:** Compromiso de estudiantes y docentes para aprovechar las potencialidades de la modalidad bimodal y las herramientas digitales.

Formas de aplicación, implementación y evaluación

La propuesta se aplica en tres fases principales:

1. **Socialización y capacitación:** Presentación de la herramienta Canva a estudiantes y docentes, con talleres presenciales y virtuales para familiarizarse con sus funciones y posibilidades creativas.
2. **Desarrollo de actividades:** Ejecución de las estrategias metodológicas diseñadas, alternando sesiones presenciales y virtuales, donde los estudiantes crean productos digitales (infografías, videos, collages, presentaciones) relacionados con los contenidos artísticos.
3. **Evaluación continua:** Uso de rúbricas para evaluar la creatividad, comprensión y uso adecuado de Canva, con exposiciones individuales o grupales en formatos presenciales

o virtuales. Se promueve la retroalimentación constante y la reflexión crítica sobre el aprendizaje.

Recursos y beneficiarios

Recursos:

- Plataforma gratuita de Canva para educación.
- Equipos tecnológicos (computadoras, tablets, celulares) con conexión a internet.
- Guías didácticas y tutoriales para el uso de Canva.
- Materiales complementarios digitales y físicos para apoyar las actividades.
- Soporte técnico y pedagógico institucional.

Beneficiarios:

- Estudiantes de primero de bachillerato, quienes desarrollan competencias artísticas, digitales y comunicativas.
- Docentes de Educación Cultural y Artística, que fortalecen sus habilidades tecnológicas y metodológicas.
- La institución educativa, que mejora la calidad y pertinencia de su oferta formativa mediante la innovación pedagógica y tecnológica.

3.1 Tipo de propuesta

El diseño de Guía de estrategias interactivas para el uso de Canva se enmarca dentro de una propuesta de tipo pedagógica y didáctica, con elementos de innovación pedagógica tecnológica y desarrollo de habilidades creativas, artísticas y digitales.

- **Pedagógica y Didáctica:** El objetivo principal es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se enfoca en cómo utilizar Canva de manera efectiva como una herramienta que facilite la comprensión de conceptos, la creación de materiales educativos atractivos y la participación activa de los estudiantes. La propuesta busca establecer métodos y secuencias de actividades que optimicen el uso de la plataforma con fines educativos.
- **Innovación Tecnológica:** Al integrar una herramienta digital como Canva en el aula, la propuesta introduce un elemento de innovación tecnológica. Busca aprovechar las funcionalidades y la interfaz intuitiva de Canva para transformar las prácticas pedagógicas tradicionales y adaptarlas a las necesidades de los aprendices digitales.
- **Desarrollo de Habilidades Digitales:** La implementación de esta propuesta no solo se

centra en el aprendizaje de contenidos específicos, sino también en el desarrollo de habilidades digitales esenciales en el siglo XXI, como la creatividad digital, la comunicación visual, el manejo de herramientas en línea y la alfabetización mediática.

3.2 Partes de la propuesta

1. Estructura de Guía de estrategias interactivas para la asignatura de Educación Cultural y Artística, de Primero de Bachillerato.
2. Aplicación de la herramienta tecnológica Canva en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

3.3 Título de la propuesta

Guía de estrategias interactivas en la asignatura de Educación Cultural y Artística mediante la aplicación de la herramienta tecnológica Canva en la enseñanza bimodal.

3.4 Objetivo general

Desarrollar una guía de estrategias metodológicas para mejorar la motivación y participación de los estudiantes de Primero de Bachillerato, a la vez que se impulsa el interés y se desarrollan habilidades artísticas y creativas en actividades visuales digitales, en la asignatura de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo, cantón Quito, provincia de Pichincha.

3.5 Fundamentación

3.5.1 Manifestaciones Artísticas y Desarrollo Humano

Las manifestaciones artísticas constituyen una expresión fundamental de la condición humana que trasciende la mera producción estética para convertirse en un catalizador del desarrollo integral. La educación artística no solo contribuye al desarrollo de habilidades emocionales y creativas, sino que también fomenta una experiencia educativa integral que prepara a los estudiantes para abordar las complejidades del mundo actual con mayor sensibilidad, innovación y autoconciencia. Estas prácticas artísticas fortalecen la inteligencia emocional mediante actividades como la creación de diarios artísticos, observación de obras de arte y realización de autorretratos, que promueven tanto la reflexión personal como la expresión creativa. Los estudiantes desarrollan competencias fundamentales como la comprensión de emociones, el uso de estas para facilitar el pensamiento crítico, y la capacidad

de generar y evaluar ideas originales. La integración de las artes en el currículo educativo representa una estrategia pedagógica esencial para formar individuos capaces de enfrentar los desafíos contemporáneos con creatividad y equilibrio emocional. (Cuero et al., 2024).

3.5.2 Aprendizaje a través de las Artes y la Cultura

El aprendizaje mediante las artes y la cultura se ha consolidado como una metodología pedagógica transformadora que va más allá de la adquisición de conocimientos técnicos para impactar integralmente el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes. La participación en las diversas expresiones artísticas, como la música, la danza y las artes visuales, puede mejorar el rendimiento académico, la capacidad de lectura, el pensamiento creativo y crítico, la agilidad y la capacidad de colaboración. Esta aproximación pedagógica reconoce que las experiencias artísticas proporcionan oportunidades únicas de aprendizaje que estimulan la imaginación, fomentan la innovación y crean conexiones significativas entre los contenidos curriculares y la vida cotidiana. Los estudiantes no solo desarrollan habilidades técnicas específicas, sino que también fortalecen su capacidad de comunicación, trabajo en equipo y resolución creativa de problemas. La educación artística actúa como un puente entre el conocimiento académico formal y las experiencias culturales que los estudiantes traen desde sus hogares y comunidades, creando un ambiente de aprendizaje más inclusivo y contextualizado (UNESCO, 2024).

3.5.3 Impacto de la Educación Cultural y Artística

La educación cultural y artística genera un impacto multidimensional en la formación integral de los estudiantes, abarcando aspectos cognitivos, emocionales, sociales y culturales que contribuyen a su desarrollo como ciudadanos conscientes y creativos. La educación cultural y artística impacta en la conciencia cultural, apreciación del patrimonio, creatividad, sensibilidad y habilidades interpersonales y emocionales. Este enfoque educativo promueve la comprensión intercultural, el respeto por la diversidad y la valoración del patrimonio cultural tanto local como universal. Los estudiantes desarrollan una mayor sensibilidad estética, capacidad de apreciación crítica y habilidades para la expresión personal y colectiva. La educación artística también fortalece la autoestima, la confianza y la capacidad de comunicación, elementos fundamentales para el éxito académico y personal. Además, fomenta el desarrollo de competencias transversales como el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas y la capacidad de trabajar colaborativamente en proyectos multidisciplinarios (Martínez-Heredia et al., 2024).

3.5.4 Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Los ambientes virtuales de aprendizaje han revolucionado la educación artística al proporcionar nuevas plataformas y herramientas digitales que amplían las posibilidades de creación, colaboración y acceso a recursos educativos. Los avances tecnológicos que día a día se están dando a nivel mundial han hecho grandes aportes en el campo de la educación, comenzando por la implementación de las TICs, las cuales conducen a resultados favorables en el proceso educativo Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Proceso Enseñanza de Productos Notales en los Estudiantes de Educación General Básica. Estos entornos digitales permiten la integración efectiva de multimedia, interactividad y personalización del aprendizaje, adaptándose a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. La tecnología educativa facilita la creación de experiencias inmersivas que combinan elementos visuales, auditivos y kinestésicos, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje en las artes. Los ambientes virtuales también promueven la colaboración global, permitiendo que los estudiantes trabajen en proyectos artísticos con pares de diferentes culturas y contextos. Esta modalidad de aprendizaje ha demostrado ser especialmente efectiva para desarrollar competencias digitales y preparar a los estudiantes para el mundo laboral contemporáneo (Duque, 2023).

3.5.5 Herramientas Tecnológicas: Canva en Educación

Canva se ha establecido como una herramienta tecnológica fundamental en la educación artística contemporánea, democratizando el acceso a recursos de diseño profesional y facilitando la creación de contenido visual de alta calidad por parte de estudiantes y docentes. Canva Educación se integra con herramientas tan esenciales para el aula como Schoology, D2L, Moodle, Blackboard, Google Classroom, Canvas y Microsoft Teams Canva Educación: 100% gratis para docentes y estudiantes de bachillerato (segundo ciclo), primaria y secundaria, creando un ecosistema educativo cohesivo y accesible. Esta plataforma permite la integración de texto, imágenes, videos, audio y elementos interactivos, facilitando la creación de presentaciones, infografías, pósters y materiales educativos diversos. La herramienta promueve el desarrollo de competencias digitales, creatividad y pensamiento visual, mientras que su interfaz intuitiva permite que estudiantes de diferentes niveles técnicos puedan crear contenido profesional. Canva también fomenta la colaboración en tiempo real, permitiendo proyectos grupales y retroalimentación instantánea, elementos esenciales para el aprendizaje colaborativo en el siglo XXI. Su uso en educación artística ha demostrado mejorar la motivación estudiantil

y la calidad de los productos finales (Canva, 2024).

3.5.6 Desarrollo de Habilidades Creativas

El desarrollo de habilidades creativas a través de la educación artística se ha convertido en una prioridad educativa contemporánea, reconociendo que la creatividad es una competencia esencial para el éxito en el siglo XXI. Los estudiantes desarrollan competencias como la comprensión de emociones, el uso de estas para facilitar el pensamiento, la generación de ideas y su evaluación a través de actividades artísticas estructuradas y significativas. Este proceso implica la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que combinan técnicas tradicionales con enfoques tecnológicos, creando experiencias de aprendizaje híbridas que maximizan el potencial creativo. Las actividades artísticas promueven el pensamiento divergente, la originalidad, la flexibilidad cognitiva y la capacidad de síntesis, habilidades transferibles a múltiples áreas del conocimiento. La educación artística también fomenta la autoexpresión auténtica, la confianza en las propias capacidades creativas y la valoración de la diversidad de perspectivas. Los programas educativos que priorizan el desarrollo creativo han demostrado mejorar el rendimiento académico general, la satisfacción estudiantil y la preparación para carreras en economías creativas (Pérez & Cevallos, 2024).

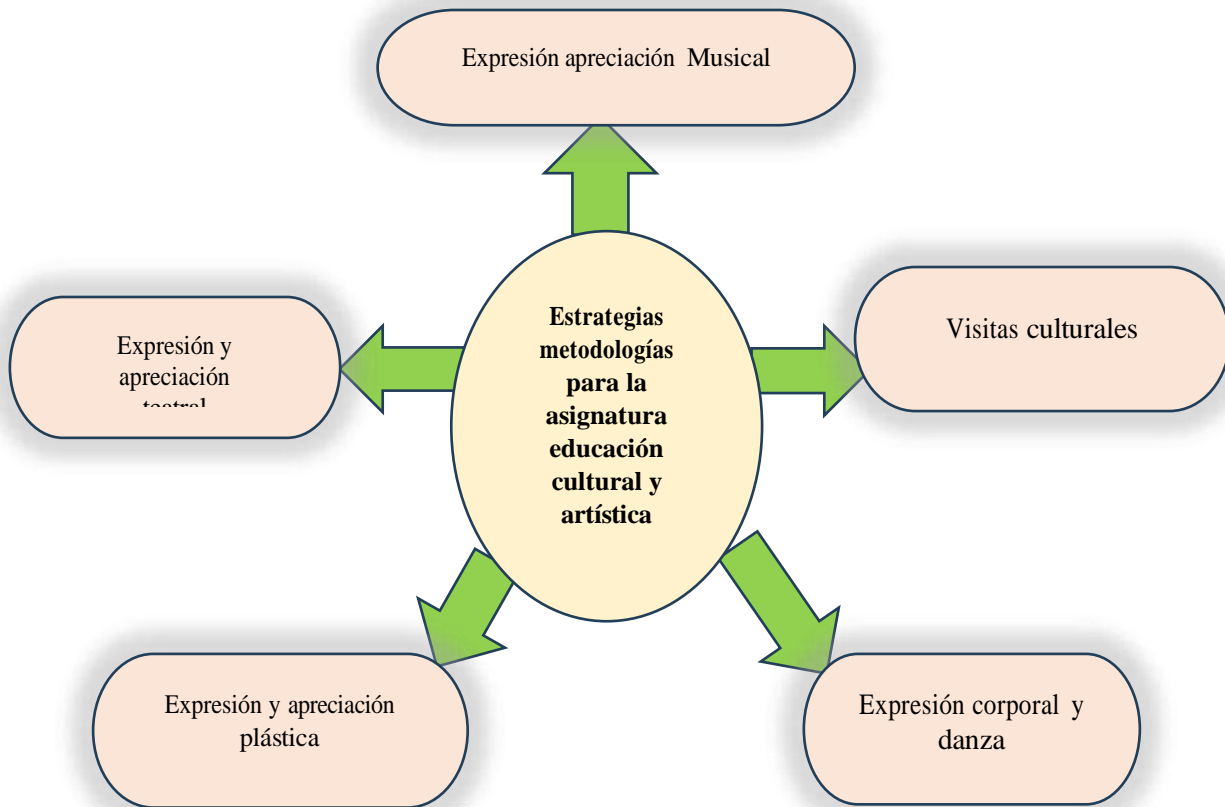
3.6 Metodológica

Estructura de las estrategias metodológica para la asignatura de Educación Cultural y Artística, en estudiantes de Primero de Bachillerato. La estructura está constituida por cinco estrategias metodológicas para despertar el interés de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística, como un modelo pedagógico en el proceso de enseñanza bimodal, se tiene varias estrategias para crear actividades que desarrollen habilidades artísticas a mediano y largo plazo de igual manera se evidencia el desarrollo de destrezas por los estudiantes e interés por la asignatura para crear contenido digital con la herramienta Canva. (Quincha, 2022).

3.6.2 Estrategias metodológica

Figura 11

Estrategias metodológicas para la asignatura de Educación Cultural y Artística con el empleo de la herramienta tecnológica Canva



Elaborado por: Sara Mora – Doris Hidalgo.

Estrategia 1

Tabla 12

Estrategias metodológicas para aplicar con la herramienta tecnológica Canva en la asignatura Educación Cultura y Artística

Expresión y apreciación plásticas (lectura de imágenes)	
Objetivo	Motivar al estudiante en la investigación sobre las expresiones de plástica o arte mediante el uso de la herramienta Canva con base teórica y práctica en el proceso de enseñanza bimodal.
Metodología	<p>El empleo de la herramienta Canva permite usar las imágenes que se tiene en la base de datos o con la incorporación de estas del internet, logrando estimular la relación entre los estudiantes y las obras de arte mediante el ejercicio atento y reflexivo de la mirada, dirigiendo la participación de los estudiantes: observar con atención la imagen, describir lo que se ve, interpretar la imagen, intercambiar ideas realizar conclusiones.</p> <p>El estudiante mantiene una experiencia importante sobre el comentario de una obra artística nombrando las cosas realizando conjeturas, desarrolla sus capacidades de atención, expresión y reflexión.</p> <p>Se plantea realizar preguntas al estudiante donde pueda describir e interpretar la imagen a través de la red escolar de estudio mediante la aplicación de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza bimodal.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plataforma gratuita de la herramienta tecnología Canva ➤ Equipos del aula de informática de institución ➤ Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mediante exposiciones individuales o grupales en forma presencial o virtuales mediante el desarrollo de infografías, collage, mapas conceptuales, presentaciones de power point, videos Aplicación de rúbrica de evaluación, registros ❖

Nota. Sistematizado de (Arcentales et al., 2020).

Estrategia 2

Tabla 13

Expresión Corporal y Danza

Expresión Corporal y Danza	
Objetivo	Desarrollar en los estudiantes por el interés por las expresiones corporales y danza de la cultura ecuatoriana e internacional en el proceso de enseñanza bimodal.
Metodología	<p>Se trata de demostrar a través de videos los diferentes bailes y danzas como resultado de un proceso de expresión visual del reconocimiento de los diferentes eventos y festejos sociales con otras fechas y momentos propuestos por los estudiantes y maestros como de muestra artística con Canva en el proceso de enseñanza bimodal, se puede incluso editar videos por parte del estudiante con recurso del internet , se puede analizar con infografías por el tipo de baile como por su origen dependiendo de la creatividad de los estudiantes en el uso de la herramienta Canva.</p> <p>Debate y competencia entre estudiantes sobre el mejor diseño, resumen o creatividad de la aplicación de la herramienta Canva.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plataforma gratuita de la herramienta tecnología Canva ➤ Equipos del aula de informática de institución ➤ Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva.
Evaluación	<p>*Mediante exposiciones individuales o grupales en forma presencial o virtual mediante el desarrollo de infografías, collage, mapas conceptuales, presentaciones de power point, videos.</p> <p>*Aplicación de rúbrica de evaluación, registros.</p>

Nota. Sistematizado de (Arcentales et al., 2020).

Estrategia 3

Tabla 14

Expresión y Apreciación Teatral

Expresión y Apreciación Teatral	
Objetivo	Interactuar mediante la expresión individual o grupal sobre la apreciación teatral del país e internacional
Metodología	Propiciar la observación atenta, crítica y reflexiva de aquello que se relaciona con el teatro (actuación, dirección y dramaturgia) con el empleo de escenario generados en Canva de manera virtual con el desarrollo de la conexión virtual y presencial con ideas y criterios propios más la conceptualidad de los temas utilizados para establecer la expresión y apreciación teatral.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plataforma gratuita de la herramienta tecnología Canva ➤ Equipos del aula de informática de institución. ➤ Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva.
Evaluación	Mediante exposiciones individuales o grupales en forma presencial o virtual mediante el desarrollo de infografías, collage, mapas conceptuales, presentaciones de power point, videos. Aplicación de rúbrica de evaluación, registros.

Nota. Sistematizado de (Arcentales et al., 2020).

Estrategia 4

Tabla 15

Visitas Culturales

Visitas Culturales	
Objetivo	Conocer e identificar la requisa cultural que se encuentra a nivel nacional e internacional.
Metodología	Con el empleo de Canva se puede realizar la visita virtual cultural, que permite conocer iglesias, arqueología, conventos palacios municipalidades entre otras de interés ya se a nivel nacional e internacional generando en base a lo visualizado y consultado un material de trabajo de aula, que puede ser una infografía, collage una línea de tiempo en base a las visitas culturales.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plataforma gratuita de la herramienta tecnología Canva. ➤ Equipos del aula de informática de institución. ➤ Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva.
Evaluación	Mediante exposiciones individuales o grupales en forma presencial o virtual mediante el desarrollo de infografías, collage, mapas conceptuales, presentaciones de power point, videos. Aplicación de rúbrica de evaluación, registros.

Nota. Sistematizado de (Arcentales et al., 2020).

Estrategia 5

Tabla 16

Visitas Culturales

Visitas Culturales	
Objetivo	Analizar y valora la expresión musical del valor nacional en todas las expresiones del género musical.
Metodología	La apreciación y exploración musical por lo que propone tres actividades despertar el interés por el oído reconociendo el sonido reconociendo un mudo sonoro que nos rodea sus tipos incluyen en las actividades de la unidad al generar el interés por la música, con ejemplos de visualización trabajo en red con la participación activa de docente y alumnos generando un universo musical.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plataforma gratuita de la herramienta tecnología Canva. ➤ Equipos del aula de informática de institución. ➤ Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva
Evaluación	Mediante exposiciones individuales o grupales en forma presencial o virtual mediante el desarrollo de infografías, collage, mapas conceptuales, presentaciones de power point, videos. Aplicación de rúbrica de evaluación, registros.

Nota. Sistematizado de (Arcentales et al., 2020).

3.7 Aplicación de la herramienta tecnológica Canva

El desarrollo de la creatividad individual es la estrategia que favorece a la propuesta del uso de la herramienta Canva, se caracteriza también porque incentiva, el trabajo colaborativo y la interactividad en varios escenarios que puede ser sincrónico o asincrónico de acuerdo al avance de los contenidos de la asignatura en el aula, como ya se mencionó la herramienta posee una gran variedad de plantillas con una infinidad de diseños como por ejemplo el uso de collage, posters, flyers, historietas, infografías, videos, tarjetas, carteles, memes y una gran variedad de redes sociales. A la hora de desarrollar el estudiante podrá ejecutar destrezas donde podrá narrar, describir, generar textos en base a información artística generada por autores y su relación con las ciencias más aún si se aprovecha de la gama diversa de plantillas, fotos, íconos a gusto de la elección del estudiante (Aguilera y García, 2021).

La práctica o el manejo de la herramienta Canva, como estrategia permite su importancia desde distintos puntos de vista, debido a que engloba la innovación educativa al buscar una herramienta que contiene todos los elementos para lograr aprendizajes significativos, por ende, se vale de actividades que encajan con las actuales y nuevas propuestas educativas, pero también conlleva la creatividad, al manejo informático y la adquisición de competencias digitales, junta así, la pedagogía del presente con temas y acciones que serán de utilidad en el futuro en esta y otras asignaturas (Arcentales et al., 2020).

Fijar el conocimiento y lograr aprendizajes de largo plazo, se respalda en la gran cantidad y variedad de actividades, con las diversas posibilidades y temas que la plataforma Canva dispone, en donde el estudiante podrá dejar volar su imaginación con la utilización de diseños, colores, formas, propuestas de videos, audio, animaciones incentivando al estudiante a ser el autor de un determinado tema de investigación, proyecto de aula y defenderlo, como resultado de uso de la herramienta Canva el estudiante se aleja de lo monótono, ingresa en un mundo de posibilidades donde se pide innovación, investigación y nuevas propuestas que lleven a conseguir aprendizajes individuales y colectivos con la aplicación de las cinco estrategias metodológicas propuestas (Guano, 2021).

3.7.1 Objetivo de la guía didáctica para el uso de la herramienta Canva

Guiar a estudiantes en el manejo de la herramienta tecnología Canva para la aplicación en desarrollo y cumplimiento de las estrategias metodológicas con el complemento de las actividades de tareas y la realización de proyectos de aula según los contenidos estratégicos

para la asignatura de educación cultural y artística del noveno año de educación básica, orientando a los estudiantes a la conexión con las artes, la creación y la apreciación cultural y artística en ambientes lúdicos, holísticos, empáticos para una convivencia armónica en el espacio de aprendizaje académico.

3.7.2 Instalación de la herramienta tecnológica Canva

Los pasos para la aplicación de la estrategia metodológica Canva se detallan en la tabla 18 en 7 pasos. Los cuales se enseñarán su aplicación en dos tiempos en forma presencial con la participación de los estudiantes en el aula de informática de la institución. Planificando talleres y diseñando proyectos de aula para la asignatura de educación cultural y artística con estudiantes de Primero de Bachillerato, como también en virtual para tutorías y trabajo de grupos a través de la red escolar de estudio, que fomente la motivación para crear presentaciones dinámicas para proyectos, infografías para resumir conceptos complejos, o pósters para exposiciones.

Esto no solo mejora sus trabajos, sino que también fomenta habilidades de comunicación visual y síntesis en los estudiantes, en los docentes. Permite diseñar materiales didácticos más atractivos (diapositivas, hojas de trabajo, materiales para redes sociales del curso), comunicados visuales para padres o estudiantes, o infografías que expliquen conceptos difíciles de una manera más.

Tabla 17

Pasos para la aplicación de la estrategia metodológica con herramienta tecnológica Canva

Paso	Descripción
PASO 1	Realizar la socialización de la herramienta Canva. Explicar a los alumnos cómo ingresar a Canva.com . Registrar con correo electrónico o Facebook, establecer contraseña e iniciar sesión en Canva.
PASO 2	Al iniciar en Canva, mostrar la configuración inicial de la herramienta.
PASO 3	Explorar las opciones disponibles en Canva para diseñar.
PASO 4	Según el criterio y creatividad del estudiante, elegir la opción que mejor responda a los intereses y necesidades del trabajo a ejecutar.
PASO 5	Generar textos escritos originales, breves o explicativos. Agregar imágenes, fotografías, dibujos propios de Canva o desde otro archivo. Incluir animaciones, música o vídeos si es necesario.
PASO 6	Invitar a otros a visualizar, editar o comentar el documento generado en Canva.
PASO 7	Descargar la creación del documento. Compartir el enlace, códigos de inserción o presentar directamente desde Canva.

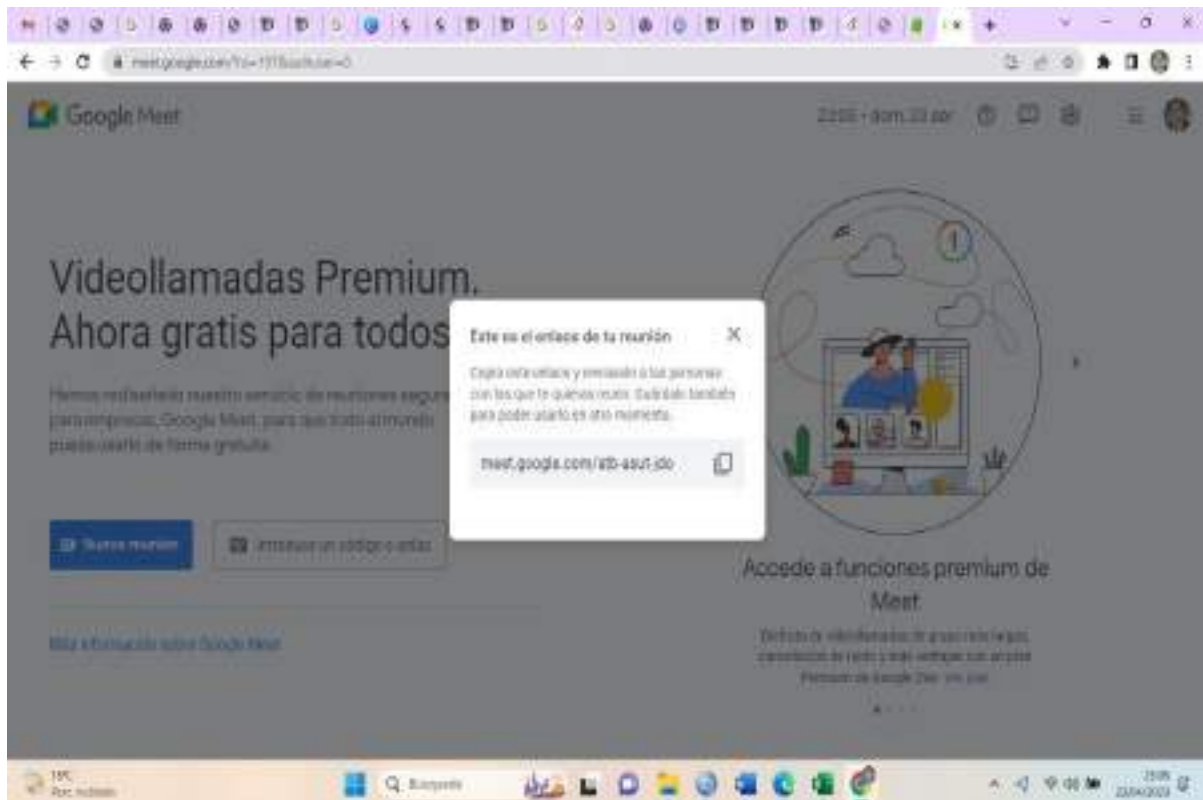
Nota. Sistematizado del autor (Arcentales et al., 2020).

3.8 Actividades previas al usar la herramienta tecnología Canva

Se envía la invitación a la clase virtual mediante el grupo WhatsApp de estudiantes para lo cual se informa sobre la creación del grupo de Primero de Bachillerato informando con 10 minutos de anticipación, estableciéndose fecha y hora para la reunión con los estudiantes para explicar el tema de clase o realizar la tutoría del uso y manejo de la herramienta Canva su diversidad de aplicaciones según el tema de investigación o trabajo a realizar como también para realizar las evaluaciones de ser el caso virtual o presencial que puede ser con exposiciones de los estudiantes de sus trabajos o proyecto de aula.

Figura 12

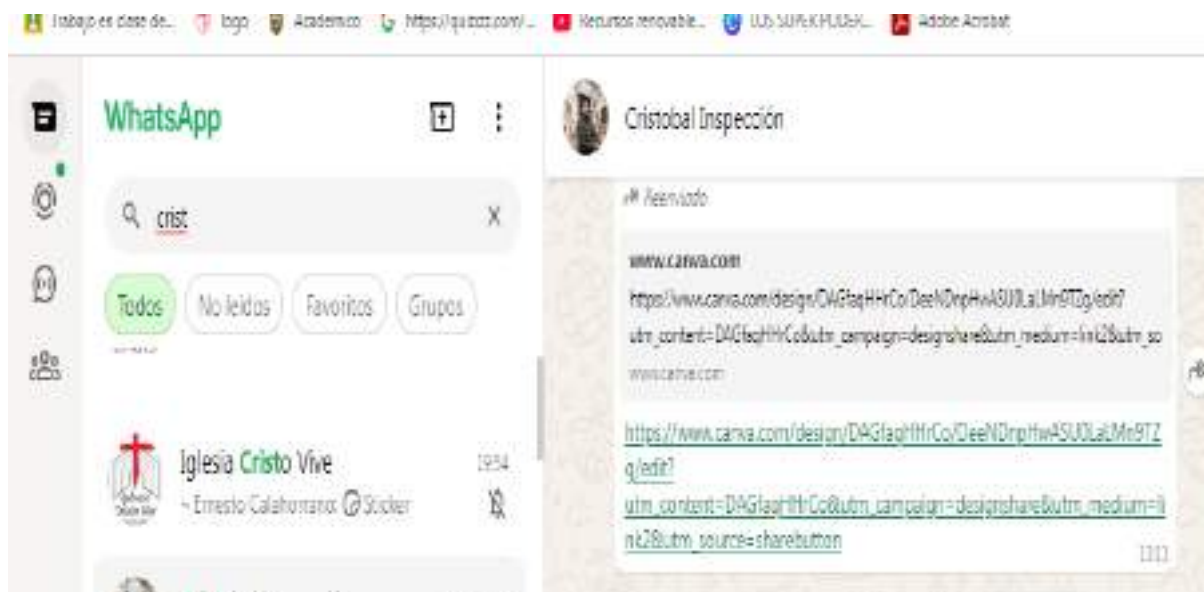
Creación de enlace para la invitación a la reunión o clase virtual mediante plataforma zoom.



Enlace Plataforma; meet.google.com/ofb-jrip-dt

Figura 13

Modelo de enlace por medio de redes virtuales WhatsApp.



Se envía el enlace con la fecha y la hora según acuerdo con los estudiantes, al grupo

De WhatsApp, el enlace estará disponible 10 minutos antes para lograr la conexión a tiempo de todos los estudiantes participantes. Se solicita la disponibilidad de internet, un computador para la clase y de un computador para la realización de los trabajos herramientas del Canva. Al estudiante se indicará en clase presencial sobre el ingreso a la plataforma meet y como Instalar el Programa Canva en su computador.

Para cada tema se diseñó una matriz guía del plan de clase con los contenidos sobre el manejo de herramientas Canva en relación a la asignatura el modelo de la matriz guía se indica en la figura 18. Los contenidos iniciales serán sobre el manejo de herramienta para luego aplicar según los contenidos de la estrategia metodológica aplicada a la asignatura Educación Cultural y Artística, Primero de Bachillerato.

Tabla 18

Matriz guía del plan de clase para el uso de la herramienta Canva

 <p style="text-align: center;">UNIDAD EDUCATIVA FISCAL 24 DE MAYO "Liderazgo, Innovación y Transformación"</p> 			
Bachillerato : BGU	Año: Primero		Paralelo: A-B-C
Asignatura:	Educación Cultural y Artística		
Docentes:	Lic. Sara Mora, Lic. Doris Hidalgo.		
Jornada:	Matutina	Fecha:	29 de abril 2025
Tema :	Introducción al manejo de la herramienta Canva		
<p>Objetivo de Aprendizaje</p> <p>Innovar en las prácticas de enseñanza bimodal, haciendo el aprendizaje más visual, participativo y creativo, con el uso de la herramienta Canva mediante el manejo de diferentes plantillas que ofrece Canva. Infografías, videos, organizadores gráficos, mapas mentales y diapositivas en la asignatura de educación cultural en estudiantes de primero de bachillerato.</p>			
<p>Elaborado por: Lic. Sara Mora, Lic. Doris Hidalgo.</p> <p>Revisado por: MSc Silvia Sinbaña</p>			

3.9 Aspectos considerados para el uso de la herramienta tecnológica Canva en la enseñanza bimodal

Se abre el enlace del aula virtual con 10 minutos antes por parte del docente.

- El docente realiza un saludo y da la bienvenida a los estudiantes.
- El docente realiza la constatación de la asistencia de cada uno de los estudiantes que asisten a la clase.
- Se realiza la consulta a los alumnos si ya tiene instalado la herramienta tecnológica Canva en sus computadores y pregunta cuáles han sido las dificultades que han tenido.
- Se consulta sobre la disponibilidad del internet.
- Se realiza la presentación del tema de clase y cuál es el objetivo de aprendizaje que se quiere lograr.
- Se realiza la presentación de un Power point de la conceptualidad del tema
- Se presenta un video corto sobre la herramienta Canva y su aplicación en la educación, cultura y arte.

Reflexión

El docente realiza preguntas a los estudiantes sobre el tema presentado en las diapositivas de Power point y video observado (con diseño de Herramienta Canva).

Ejemplo:

- ¿Qué fue lo que le llamo la atención del uso de la herramienta Canva?
- ¿Qué es Canva?
- ¿Cómo se puede aplicar en el conocimiento de la cultura, educación y arte?

3.9.1 Conceptualización

El docente de la asignatura realiza una explicación acerca del tema de clase reforzando la clase presencial, proyecta en la pantalla de manera didáctica el material elaborado según el tema programado, comunica las normativas y comportamiento que se debe tener durante la clase virtual.

3.9.2 Aplicación

El docente realiza la retroalimentación del tema de clase, con la demostración de un ejercicio sobre una herramienta del Canva, luego pide a los estudiantes realizar con tema libre sobre la aplicación de la herramienta Canva comprueba mediante la presentación corta del

ejercicio que se ha realizado con cada estudiantes o grupo de estudiantes según el tema programado informando de la calificación obtenida de cada trabajo realizado en el aula en el proceso de enseñanza bimodal.

3.9.3 Link de Actividades

<https://www.canva.com/design/DAGfaqHHRCo/DeeNDnpHwASU0LaLMn9TZg/edit>

Figura 14

Portada del proyecto Huellas Culturales del Ecuador



Figura 15

Infografía de la cultura del Ecuador



Figura 16

QR video danza y cultura



3.9.4 Cierre de la reunión o clase

El docente hace un recuerdo de los temas observados a los estudiantes y realiza la explicación de la tarea y agradece la participación de los estudiantes e invita a realizar la tarea trabajos a tiempo con el fin de dominar la herramienta Canva y se cierra la reunión.

3.9.5 Conclusiones

La aplicación de cada una de las estrategias metodológicas aplicadas en la asignatura de educación cultura y artística con el empleo de la herramienta tecnología Canva requiere el aprendizaje del manejo de Canva en aplicación de cada estrategia metodológica para poder adquirir los conocimientos y destrezas con un incremento en el rendimiento de los estudiantes.

3.9.6 Evaluación y seguimiento del uso de la herramienta tecnología Canva

Los trabajos prácticos ejercicios realizados sobre la herramienta serán evaluados inmediatamente de la presentación que realiza, constituyéndose la evaluación permanente estos se realizarán a través de la aplicación de rúbricas sobre el tema en donde contempla la metodología de evaluación de la actividad

3.9.7 Cierre de la reunión o clase

El docente hace un recuerdo de los temas observados a los estudiantes y realiza la explicación de la tarea y agradece la participación de los estudiantes e invita a realizar la tarea trabajos a tiempo con el fin de dominar la herramienta Canva y se cierra la reunión.

4 Validación de la propuesta

La presente validación corresponde a la evaluación de un proyecto educativo innovador que integra la **enseñanza bimodal con el uso de la plataforma Canva** para la asignatura de Educación Cultural y Artística en Primero de Bachillerato. Este proceso de validación fue realizado por tres expertos reconocidos en el campo educativo: **MSc. Maroa Fernanda Torres**, **MSc. Silvia Simbaña** y **MSc. Luis Pérez**.

Los especialistas seleccionados en la fase preliminar y cuyo propósito es recopilar los criterios cuantitativos y cualitativos sobre el análisis, diseño, desarrollo e implementación de la estrategia metodológica desarrollada.

El cuestionario de validación contiene el tema de investigación y el objetivo de la investigación, una explicación de la estrategia didáctica que se ha desarrollado, las instrucciones para completar el cuestionario, el instrumento de validación. Además, debe indicarse que esta información, el cuestionario y la estrategia metodológica desarrollada se han enviado y receptado mediante correo electrónico.

Del cuestionario debe mencionarse que los criterios cuantitativos se basan en una escala tipo Likert con 5 categorías, mientras que los criterios cualitativos se obtienen a través de una pregunta abierta con una perspectiva general referente a posibles mejoras o recomendaciones de la estrategia metodológica, recalcando que el plazo para recabar las respuestas en la primera ronda es de 5 días y en la segunda ronda es de 5 días, garantizado el anonimato.

Los resultados de la validación realizada por los especialistas se analizaron cuantitativamente, mientras que sus opiniones en la pregunta abierta se examinaron desde una perspectiva cualitativa. Estos hallazgos fueron sistematizados en tablas y, al no haberse planteado modificaciones en la estrategia metodológica

- El cuestionario de validación de instrumentos se encuentra en el ANEXO 1

Fase Final

En esta última fase se establece un análisis partiendo de los resultados obtenidos en la fase exploratoria, en cuanto al análisis, diseño, desarrollo e implementación de la estrategia metodológica desarrollada.

Los resultados obtenidos de la Valoración por cada uno de los Especialistas son los siguientes:

De la validación del Especialista 1, tomando en cuenta que en la escala de Likert el 1 es la escala más baja y el 5 es la escala más alta, únicamente se ha detectado una calificación inferior en cuanto a la interactividad que producen los medios tecnológicos en los estudiantes y en relación con los recursos multimedia integrados, además en la pregunta cualitativa no manifiesta que el diseño instruccional requiera mejoras.

Identificación: Especialista 1 MSc. **María Fernanda Torres**, De la validación del Especialista 2, tomando en cuenta que en la escala de Literal 1 es la escala más baja y el 5 es la escala más alta, todos los ítems valorados tiene calificación máxima, además en la pregunta cualitativa no manifiesta que el diseño instruccional requiera mejoras.

El proyecto busca transformar la experiencia educativa combinando metodologías presenciales y virtuales, aprovechando las herramientas digitales de diseño gráfico que ofrece Canva para enriquecer el aprendizaje artístico y cultural. La validación evalúa aspectos cruciales como la alineación curricular, la adecuación pedagógica, la accesibilidad, la viabilidad de implementación y el impacto esperado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los tres expertos coincidieron en calificar todos los indicadores como "**EXCELENTE**", lo que refleja la solidez y pertinencia de la propuesta educativa presentada.

Entrevistador: A continuación, presentamos las opiniones de nuestros expertos validadores respecto a cada uno de los indicadores evaluados.

Pregunta 1: ¿La enseñanza bimodal y el uso de Canva se alinean con los objetivos de aprendizaje y las competencias establecidas en el currículo de Educación Cultural y Artística para Primero de Bachillerato?

MSc. Maroa Fernanda Torres: "Considero que la propuesta está perfectamente alineada con el currículo. La enseñanza bimodal permite abordar integralmente las competencias artísticas y culturales, mientras que Canva favorece el desarrollo de habilidades digitales esenciales en el siglo XXI."

MSc. Silvia Simbaña: "Sin duda, el proyecto responde de manera sobresaliente a los objetivos curriculares. La combinación de modalidades presencial y virtual, junto con el uso de herramientas como Canva, potencia de forma innovadora la creatividad y la expresión artística de los estudiantes."

MSc. Luis Pérez: "La propuesta demuestra una comprensión profunda del currículo. La integración de tecnología educativa con metodologías bimodales crea un ecosistema de aprendizaje que fortalece significativamente las competencias establecidas para esta asignatura."

Pregunta 2: Es la enseñanza bimodal una estrategia adecuada para las características, necesidades e intereses de los estudiantes de Primero de Bachillerato.

MSc. Maroa Fernanda Torres: "Absolutamente adecuada. Los estudiantes de Primero de Bachillerato son nativos digitales que requieren metodologías que combinen lo tradicional con lo innovador. Esta modalidad responde perfectamente a sus estilos de aprendizaje diversos."

MSc. Silvia Simbaña: "La estrategia bimodal es ideal para esta población estudiantil. Les brinda flexibilidad, autonomía y les permite desarrollar habilidades tanto presenciales como digitales, preparándolos para el mundo universitario y laboral actual."

MSc. Luis Pérez: "Excelente adaptación a las características etarias. Esta generación necesita propuestas educativas que integren la tecnología de manera significativa, y la modalidad bimodal logra ese equilibrio perfecto entre interacción humana y herramientas digitales."

Pregunta 3: Aprovecha eficazmente el proyecto las funcionalidades de Canva para la creación, exploración y presentación de contenidos artísticos y culturales.

MSc. Maroa Fernanda Torres: "El aprovechamiento de Canva es excepcional. Esta plataforma ofrece herramientas versátiles que permiten a los estudiantes crear contenidos artísticos profesionales, explorando diferentes técnicas y estilos de manera intuitiva."

MSc. Silvia Simbaña: "Canva se integra de manera brillante en el proyecto. Sus funcionalidades de diseño gráfico, plantillas y herramientas colaborativas potencian enormemente la creatividad estudiantil y facilitan la expresión artística digital."

MSc. Luis Pérez: "La utilización de Canva es estratégicamente excelente. Democratiza el acceso a herramientas de diseño profesional y permite que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades técnicas previas, puedan crear contenidos de alta calidad."

Pregunta 4: Están las actividades de aprendizaje diseñadas de manera clara, coherente y desafiante en ambos entornos (presencial y virtual).

MSc. Maroa Fernanda Torres: "El diseño de actividades es ejemplar. Se evidencia una

planificación cuidadosa que mantiene coherencia entre ambos entornos, ofreciendo desafíos apropiados que estimulan el aprendizaje significativo."

MSc. Silvia Simbaña: "La claridad y coherencia en el diseño de actividades es notable. Cada actividad tiene propósitos específicos bien definidos y se complementan perfectamente entre los espacios presenciales y virtuales."

MSc. Luis Pérez: "Excelente estructuración pedagógica. Las actividades están diseñadas con una progresión lógica que desafía a los estudiantes apropiadamente, manteniendo el uso en las dos modalidades."

Pregunta 5: Promueve el proyecto la interacción significativa entre estudiantes y con el docente tanto en el entorno presencial como virtual.

MSc. Maroa Fernanda Torres: "La promoción de interacciones significativas es uno de los puntos más fuertes del proyecto. Se crean múltiples oportunidades para el diálogo, la colaboración y el intercambio de ideas en ambos entornos."

MSc. Silvia Simbaña: "Definitivamente promueve interacciones de calidad. El proyecto facilita espacios de encuentro, trabajo colaborativo y retroalimentación constante, fortaleciendo las relaciones pedagógicas."

MSc. Luis Pérez: "La interacción está muy bien planificada. Se aprovechan las ventajas de cada modalidad para crear experiencias de aprendizaje social enriquecedoras que fortalecen la comunidad educativa."

Pregunta 6: Fomenta la modalidad bimodal y el uso de Canva la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje.

MSc. Maroa Fernanda Torres: "Excelente fomento de la autonomía. Los estudiantes pueden autorregular su aprendizaje, explorar recursos de manera independiente y desarrollar proyectos personalizados según sus intereses."

MSc. Silvia Simbaña: "La autonomía estudiantil se ve significativamente fortalecida. La flexibilidad de la modalidad bimodal y la accesibilidad de Canva permiten que cada estudiante tome control de su proceso formativo."

MSc. Luis Pérez: "Perfecta promoción del aprendizaje autónomo. Los estudiantes

desarrollan habilidades de autogestión, toma de decisiones creativas y responsabilidad en su formación artística."

Pregunta 7: Son los recursos y las actividades diseñadas en Canva accesibles para todos los estudiantes, considerando posibles necesidades especiales.

MSc. Maroa Fernanda Torres: "La accesibilidad está muy bien contemplada. Canva ofrece múltiples opciones de personalización y adaptación que permiten atender diversas necesidades educativas especiales de manera inclusiva."

MSc. Silvia Simbaña: "Excelente consideración de la inclusión. El proyecto demuestra sensibilidad hacia la diversidad estudiantil y ofrece alternativas que garantizan la participación de todos los estudiantes."

MSc. Luis Pérez: "La accesibilidad universal está garantizada. Las herramientas de Canva y el diseño bimodal proporcionan múltiples vías de acceso al contenido, respetando diferentes estilos y necesidades de aprendizaje."

Pregunta 8: Se utiliza Canva como una herramienta que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje y no solo como un sustituto digital de actividades tradicionales.

MSc. Maroa Fernanda Torres: "Canva se integra como un verdadero enriquecedor del proceso educativo. No reemplaza lo tradicional, sino que amplifica las posibilidades creativas y expresivas de los estudiantes."

MSc. Silvia Simbaña: "La utilización de Canva es transformadora, no sustitutiva. Agrega valor real al proceso educativo, creando nuevas oportunidades de aprendizaje que antes no existían."

MSc. Luis Pérez: "Perfecta integración pedagógica. Canva se utiliza estratégicamente para potenciar capacidades artísticas y no simplemente como una versión digital de actividades convencionales."

Pregunta 9: Es viable la implementación de este proyecto en términos de recursos tecnológicos, tiempo de dedicación del docente y apoyo institucional.

MSc. Maroa Fernanda Torres: "La viabilidad es excelente. El proyecto está diseñado de manera realista, considerando los recursos disponibles en la mayoría de instituciones

educativas actuales."

MSc. Silvia Simbaña: "Totalmente viable. La propuesta es práctica y factible, con requerimientos tecnológicos accesibles y una carga de trabajo docente bien distribuida y manejable."

MSc. Luis Pérez: "La implementación es altamente viable. Se evidencia una planificación cuidadosa que considera las realidades institucionales y optimiza los recursos disponibles."

Pregunta 10: Qué impacto se espera que tenga este proyecto en el aprendizaje de los estudiantes en términos de motivación, participación, comprensión de los contenidos y desarrollo de habilidades.

MSc. Maria Fernanda Torres: "El impacto esperado es excepcional. Preveo un aumento significativo en la motivación estudiantil, mayor participación activa y un desarrollo notable de habilidades artísticas y digitales integradas."

MSc. Silvia Simbaña: "El proyecto promete transformar completamente la experiencia educativa. Espero estudiantes más comprometidos, creativos y competentes en el manejo de herramientas digitales para la expresión artística."

MSc. Luis Pérez: "El impacto será profundo y duradero. Los estudiantes desarrollarán no solo competencias artísticas, sino también habilidades del siglo XXI como creatividad digital, colaboración virtual y pensamiento crítico aplicado al arte."

Conclusión de la Validación: Los tres expertos coinciden en que el proyecto representa una propuesta educativa innovadora, bien estructurada y altamente beneficiosa para los estudiantes de Primero de Bachillerato, mereciendo la calificación de "**EXCELENTE Y BUENO**" en todos los indicadores evaluados.

4.1 Descripción del Proceso de Validación

4.2 Metodología Empleada

El proceso de validación de la "Guía de Estrategias Didácticas Bimodales con Canva para Educación Cultural y Artística en Primero de Bachillerato" se realizó mediante el método de

juicio de expertos, utilizando una rúbrica estructurada con escalas valorativas del 1 al 5, donde 1 representa "Excelente" y 5 "Deficiente".

4.3 Panel de Expertos Validadores

- **MSc. María Fernanda Torres** - Rectora
- **MSc. Silvia Simbaña**: Vicerrectora
- **MSc. Luis Pérez**: Director de área.

Ver en anexos 2-3-4, en la parte final del documento

4.4 Instrumento de Validación

Se utilizó una rúbrica de validación estructurada en cuatro dimensiones principales:

1. **Objetivos** (3 indicadores)
2. **Pertinencia** (3 indicadores)
3. **Organización del Contenido** (3 indicadores)
4. **Tratamiento del Contenido** (3 indicadores)

Cada dimensión fue evaluada mediante una escala Likert de 5 puntos, complementada con espacios para observaciones cualitativas.

4.5 Contenido de la Propuesta Validada

La propuesta objeto de validación consiste en una Guía de Estrategias Didácticas que integra la modalidad bimodal de enseñanza con el uso de la plataforma Canva, específicamente diseñada para la asignatura de Educación Cultural y Artística en Primero de Bachillerato

4.6 Características Principales de la Propuesta:

- **Modalidad de Enseñanza**: Bimodal (presencial y virtual)
- **Herramienta Tecnológica Principal**: Canva
- **Población Objetivo**: Estudiantes de Primero de Bachillerato
- **Asignatura**: Educación Cultural y Artística
- **Enfoque Pedagógico**: Constructivista y colaborativo

4.7 Resultados de la Validación por Dimensiones

Dimensión 1: Objetivos

Entrevistador: ¿Cómo evalúan la claridad y alineación de los objetivos de esta guía?

MSc. María Fernanda Torres: "Los objetivos de la guía son excepcionalmente claros y comprensibles. Están redactados con precisión técnica, manteniendo un lenguaje accesible para docentes de diferentes niveles de experiencia tecnológica." **Valoración: 5**

MSc. Silvia Simbaña: "La alineación con las necesidades de los estudiantes de primero de bachillerato es perfecta. Los objetivos consideran las características psicopedagógicas de esta población, incluyendo su familiaridad con tecnologías digitales y su necesidad de desarrollar creatividad." **Valoración: 5**

MSc. Luis Pérez: "La coherencia con los estándares curriculares de Educación Cultural y Artística es impecable. Cada objetivo responde directamente a las competencias establecidas en el currículo nacional, potenciándolas mediante herramientas digitales contemporáneas." **Valoración: 5**

Observaciones Generales: Los tres expertos, con valoraciones entre 4 y 5, coinciden en que los objetivos demuestran una comprensión profunda tanto del contexto educativo como de las potencialidades tecnológicas de Canva.

Dimensión 2: Pertinencia

Entrevistador: ¿Consideran que la guía es pertinente y relevante para el contexto educativo actual?

MSc. María Fernanda Torres: "La relevancia para estudiantes de primero de bachillerato es extraordinaria. Esta generación requiere propuestas educativas que integren naturalmente la tecnología con el aprendizaje artístico, y esta guía lo logra de manera ejemplar." **Valoración: 5**

MSc. Silvia Simbaña: "La guía aborda precisamente los contenidos más desafiantes de Educación Cultural y Artística. Temas como composición visual, teoría del color y expresión

creativa se vuelven más accesibles y atractivos mediante las herramientas de Canva."

Valoración: 5

MSc. Luis Pérez: "Las estrategias didácticas para el uso efectivo de Canva son altamente pertinentes. No se limitan al uso superficial de la herramienta, sino que profundizan en su potencial pedagógico para facilitar aprendizajes significativos." **Valoración: 4**

Observaciones Generales: La pertinencia, valorada entre 4 y 5 por los expertos, se evidencia en la conexión directa entre las necesidades educativas actuales y las soluciones propuestas mediante tecnología accesible.

Dimensión 3: Organización del Contenido

Entrevistador: ¿Qué opinión tienen sobre la estructura y organización de la guía?

MSc. María Fernanda Torres: "El contenido está excepcionalmente bien organizado. Sigue una secuencia lógica que permite a los docentes implementar las estrategias de manera progresiva, desde conceptos básicos hasta aplicaciones complejas." **Valoración: 5**

MSc. Silvia Simbaña: "Los recursos y actividades motivadoras están perfectamente integrados. Cada sección combina elementos presenciales y virtuales de manera equilibrada, manteniendo el interés estudiantil en ambas modalidades." **Valoración: 5**

MSc. Luis Pérez: "Las oportunidades para práctica y retroalimentación en modalidad bimodal son abundantes y bien distribuidas. Se aprovechan las ventajas de cada modalidad para maximizar el aprendizaje y la evaluación formativa." **Valoración: 4**

Observaciones Generales: La organización, calificada entre 4 y 5, refleja una planificación pedagógica cuidadosa que facilita la implementación práctica por parte de los docentes.

Dimensión 4: Tratamiento del Contenido

Entrevistador: ¿Cómo evalúan la forma en que se presenta y trabaja el contenido en la guía?

MSc. María Fernanda Torres: "La presentación del contenido es excepcionalmente accesible y atractiva. Utiliza un lenguaje apropiado para adolescentes y presenta conceptos artísticos complejos de manera comprensible y motivadora." **Valoración: 5**

MSc. Silvia Simbaña: "Las estrategias didácticas para el uso de Canva son altamente efectivas. Van más allá del manejo técnico de la herramienta, integrándola pedagógicamente con los contenidos curriculares de manera natural y significativa." **Valoración: 5**

MSc. Luis Pérez: "El apoyo para estudiantes con dificultades es ejemplar. La guía incluye adaptaciones, recursos adicionales y estrategias diferenciadas que garantizan la inclusión y el éxito de todos los estudiantes." **Valoración: 4**

Observaciones Generales: El tratamiento del contenido, valorado entre 4 y 5 por los especialistas, destaca por su enfoque inclusivo y pedagógicamente fundamentado.

Observaciones Generales: El tratamiento del contenido demuestra sensibilidad pedagógica y comprensión profunda de las necesidades de aprendizaje diversas.

Conclusiones de la Validación

Los tres expertos validadores coincidieron en otorgar calificaciones sobresalientes entre 4 y 5 (Muy Bueno - Excelente) a todos los indicadores evaluados, lo que indica que:

1. La propuesta es altamente viable y pertinente para el contexto educativo actual
2. Los objetivos están perfectamente alineados con necesidades curriculares y estudiantiles
3. La organización y tratamiento del contenido facilitan la implementación práctica
4. La integración tecnológica es pedagógicamente sólida y no meramente instrumento

Conclusiones

Se determina que los estudiantes emplean las herramientas tecnológicas para realizar actividades de aprendizaje en las diferentes disciplinas desarrollando destrezas de creatividad artística, sin embargo, existe un porcentaje de estudiantes que desconoce del manejo de las propiedades que posee el recurso tecnológico Canva.

La propuesta diseñada se aplica en Primero de bachillerato, contiene etapas sencillas y las recomendaciones de acceso se pueden seguir paso a paso. Al ser una herramienta accesible, se propende a la creatividad individual o al trabajo colaborativo, de acuerdo a los intereses de los estudiantes y docentes proporcionando como indicador de verificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

La aplicación de la herramienta Canva, permite la innovación flexible que responde a las necesidades del docente para motivar en el aprendizaje con ayudas gráficas en los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística tanto para docentes y estudiantes.

Recomendaciones

Concluida la investigación realizada en la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo se determinó las siguientes recomendaciones.

Aplicar encuestas de evaluación en Primero de Bachillerato con diseño de la herramienta virtual Canva. En base a guía estrategias metodológicas aplicadas en la asignatura para lograr mejorar significativamente los procesos de enseñanza aprendizaje.

Generar procesos de capacitación para docentes y estudiantes sobre el uso y beneficios de la herramienta tecnológica Canva con la aplicación de la guía de estrategias metodológicas con el objetivo mantener el nivel educativo.

Aplicar las estrategias metodológicas mediante el diseño de una guía institucional para la aplicación del uso en las asignaturas de la malla curricular de Primero de Bachillerato.

Evaluar periódicamente la guía didáctica de las estrategias metodológicas con el empleo de la herramienta tecnológica Canva en los contenidos de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera A., & García, J. (19 de octubre de 2021). *Mejoramiento de la comprensión de lectura en inglés a partir de la implementación de la herramienta digital CANVA desde un enfoque comunicativo*. Tesis de grado Universidad de Cartagena Facultad de Ciencias Sociales y Educación:
https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14567/TGF_Alba_Aguilera%20Hue%cc%81rfano%20John%20Fredy_Garci%cc%81a%20Arribla.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alarcón, M. (Febrero de 2023). *“Canva y genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza -aprendizaje en básica elemental*. Tesis de grado. Universidad Técnica del Norte:
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13725/2/PG%201353%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Alvarez, L. (2012). *Enseñar plástica con tic Intercambio de experiencias Educativas*. Enseñar plástica con tic Intercambio de experiencias Educativas: <https://jornadascpraviles.wordpress.com/2012/06/21/lucia-alvarez-garcia-ensenar-plastica-con-tic/>
- Arango, G. (2021). *Las innovaciones educativas tecnológicas y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes del subnivel de básica superior*. Tesis de grado Universidad Técnica del Norte Instituto de Posgrado. :
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11697/2/PG%20925%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (15 de noviembre de 2020). *Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura*. CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología No VI. Vol. VI. N°3. Edición Especial III. 2020:
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/393/518>
- Armas Díaz, M. A. (2023). *La herramienta tecnológica Canva para la enseñanza de la asignatura de educación cultural y artística en educación general básica* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio UTN. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14737>
- Armijo, R. (2022). *Schoology para el aprendizaje de las ciencias sociales en*

- bachillerato*. Tesis de grado. Universidad Tecnología Indioamérica: Banco Interamericano de Desarrollo. (2023, 18 de diciembre). Educación híbrida: Qué es, ventajas y elementos claves. *Blogs BID*.
<https://blogs.iadb.org/educacion/es/eduhibrida/>
- Barbera, E. (2021). La educación bimodal universitaria en la enseñanza de matemáticas. *Revista Educación y Tecnología*, 161-175. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/440/4402900005/html/>
- Bertoletti, A., et al. (2023). Herramientas digitales en la enseñanza bimodal y su implementación en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. *Revista Conciencia Digital*. Recuperado de <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/download/3335/9392/>
- Cabrera, D. (2021). Nueva normalidad educativa: ¿Qué es la enseñanza bimodal? *BrainsPro*. <https://brainspro.com/nueva-normalidad-ensenanza-bimodal/>
- Canva Educación. (2024). Canva para educación: 100% gratis para docentes y estudiantes. Recuperado de: https://www.canva.com/es_mx/educacion/
- Canva para Educación. (2024). *Canva para Educación – 100% gratis para docentes y estudiantes*. Recuperado de https://www.canva.com/es_mx/educacion/
- Canva. (2024). *Canva para Educación – 100% gratis para docentes y estudiantes*. Recuperado de https://www.canva.com/es_mx/educacion/
- Castillo, A. (2022). Transformación educativa mediante herramientas digitales. *Alfa Publicaciones*. Recuperado de: <https://alfapublicaciones.com/index.php/alfapublicaciones/article/view/535>
- Chávez-Zambrano, M., Saltos-Vivas, M., & Saltos-Dueñas, C. (2024). Educación híbrida: impacto en el aprendizaje y adaptación de los estudiantes. *MQR Investigar*, 8(3), 1045-1067. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1538>
- Cuero, D. A. L., Villagómez, B. E., Ortega, M. J., Villalba, P. M., & Loarte, J. P. (2024). El rol de la educación artística en el desarrollo emocional y la creatividad en Educación Primaria. *Ciencia y Educación*, 5(7), 1-15.
<https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/625>
de: <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4284>
- García, M., & González, A. (2020). La personalización educativa en tiempos de cambio e

- innovación. *Aula Abierta*, 49(3), 345-355. <https://reunido.uniovi.es/index.php/AA/article/view/15079>
- García-Martínez, L., Rodríguez-Pérez, A., & Hernández-López, M. (2024). Educación híbrida: impacto en el aprendizaje y adaptación de los estudiantes [Archivo PDF]. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/382468607_Educacion_hibrida_impacto_en_el_aprendizaje_y_adaptacion_de_los_estudiantes
- Garrison, D. R., & Cleveland-Innes, M. (2021). Mediación pedagógica en entornos virtuales: estrategias y recursos para el aprendizaje colaborativo. *Educación Virtual Universitaria*, 1653-1665. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10235325.pdf>
- Gobierno de Ecuador. (2025). *Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2025-00013-A*. Autoridad Educativa Nacional y modalidades educativas. Recuperado de: <https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2025-03/MINEDUC-MINEDUC-2025-00013-A%20PARTICULARES.pdf>
- Gobierno de Ecuador. (2025). *Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2025-00015-A*. Obligaciones del Estado en educación digital y permanente. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/04/MINEDUC-MINEDUC-2025-00015-A.pdf>
- Gobierno de Ecuador. (2025). *Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2025-00020-A*. Derechos y principios de la gestión educativa. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/05/MINEDUC-MINEDUC-2025-00020-A.pdf>
- González, J. A., & Basantes, J. (2023). La educación personalizada. Un enfoque efectivo para el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 4612-4525. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5675>
- Granados Porras, M., & Corrales Escalante, M. (2022). Competencias digitales y estrategias de mediación implementadas en la educación virtual y bimodal. *Redalyc*, 11(4), 123-135. <https://www.redalyc.org/journal/4678/467876436012/html/>
- Hernández, J. C., Palomino-Tamayo, J. L., & González-Restrepo, S. (2021). Aprendizaje híbrido generado desde las instituciones de educación superior en México. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(4), 104-119. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/article/view/37233>
- <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2937/1/ARMIJO%20RIVER>

A%20RINA%20ELIZABETH.pdfT

- Italo Leonardo Calucho Duque. (2023). Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Proceso Enseñanza de Productos Netales en los Estudiantes de Educación General Básica. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 1-20.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3331>
- Iarcón-Angulo, J., Figueroa-Pérez, J. F., & Ayala-Zúñiga, H. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. Una revisión sistemática. *Ciencia Digital*, 8(2), 112-128.
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/2967>
- Luna Báez, A. A. (2024). *Educación bimodal, competencias y recursos tecnológicos*. Universidad Estatal San Gregorio de Portoviejo. Recuperado de <https://repositorio.saberec5.com.ec/index.php/saberec/catalog/book/6>
- Males-Sarabia, P. (2023). Canva como herramienta educativa en el desarrollo de competencias digitales. *Revista Educación Digital*, 4(1), 45-62.
- Martínez-Heredia, N., Rodríguez-Moreno, J., & González-Gómez, D. (2024). La educación cultural y artística en foco según las percepciones de futuros docentes. *European Public & Social Innovation Review*, 9(2), 1-18.
<https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/333>
- Mayorga, J. (2023). Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de bachillerato. *Alfa Publicaciones*. Recuperado de: <https://dspace.ube.edu.ec/bitstreams/a235a6ce-3462-43a2-9c03-c7d0fbc455fe/download>
- Mayorga, J. (2023). Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de bachillerato. *Alfa Publicaciones*. Recuperado de <https://alfapublicaciones.com/index.php/alfapublicaciones/article/view/535>
- Mayorga, J., et al. (2023). Canva como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje en bachillerato. *Alfa Publicaciones*. Recuperado de <https://alfapublicaciones.com/index.php/alfapublicaciones/article/download/535/1441/3092>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de Educación Cultural y Artística para Bachillerato General Unificado. Quito, Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-completo.pdf>

- Ministerio de Educación. (2017). Guía de Educación Cultural y Artística. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). Guía de presentación y evaluación de proyectos de Educación Cultural y Artística. Quito, Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- Miranda, J., & Enciso, M. (2023). Innovación en la educación cultural y artística mediante herramientas digitales. *Revista de Innovación Educativa*, 12(1), 45-60. <https://doi.org/10.5678/rie.v12i1.3456>
- Morales-Torrez, M., Benítez-Guerrero, E., & Aguilar-Alonso, C. (2023). Oportunidades y desafíos de la educación híbrida en el contexto pospandémico. *Revista Boliviana de Educación*, 5(8), 1028-1045. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642023000201028
- Morocho-Lara, H., Ayala-Chauvin, M., & Ramos-Galarza, C. (2023). Educación superior, modalidad híbrida en tiempos de pospandemia: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 6(1), 1-15. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3888>
- Parrales Choez, A. J., Choez Choez, G. V., Loor Vera, A. E., & Delgado Molina, J. B. (2023). La educación bimodal y su efectividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en enfermería básica II. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 6005-6019. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5769
- Pérez, Y., & Cevallos, P. (2024). Impacto de la enseñanza basada en proyectos apoyada por tecnología en el desarrollo de habilidades del siglo XXI en estudiantes de secundaria. *Bastcorp International Journal*, 1(1), 4-18.
- Placencia López, B. M. (2023). La inclusión educativa desde la enseñanza bimodal en estudiantes de enfermería. *Revista Científica UNESUM*. Recuperado de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5028>
- Prada-Núñez, R., Gamboa-Suárez, A., & Hernández-Suárez, C. (2024). Educación híbrida en universidades latinoamericanas 2020-2023: Una revisión narrativa. *Revista Identidad*, 4(1), 89-105. <https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/rifce/article/view/1831>
- Regalado Erazo, W. E., & Chávez Rosero, J. R. (2024). Canva para el aprendizaje de Educación Artística. *Universidad Politécnica Estatal del Carchi*. Recuperado

- de <https://repositorio.upec.edu.ec/items/e4190917-fa8d-4d8e-b8e1-95a16c1e38c0/full>
- Roca, Y. (2021). La educación bimodal universitaria en la enseñanza de la matemática bajo el enfoque constructivista. *AmeliCA*. Recuperado de: <https://portal.amelica.org/ameli/journal/440/4402900005/html/>
- Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística: Una revisión sistemática. *Ciencia Digital*, 8(2), 64-85. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>
- Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística: Una revisión sistemática. *Ciencia Digital*, 8(2), 64-85. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>
- Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. *Ciencia Digital*, 8(2), 64-85. Recuperado de: <https://dspace.ube.edu.ec/bitstreams/a235a6ce-3462-43a2-9c03-c7d0fbc455fe/download>
- Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. *Ciencia Digital*, 8(2), 64-85. Recuperado de: <https://dspace.ube.edu.ec/bitstreams/a235a6ce-3462-43a2-9c03-c7d0fbc455fe/download>
- Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística: Una revisión sistemática. *Universidad Bolivariana del Ecuador*. Recuperado de <https://dspace.ube.edu.ec/bitstreams/a4c24da3-433f-4a40-8750-9b95d6d38c1e/download>
- Rodríguez-Pérez, C., Martínez-González, F., & López-Hernández, J. (2023). Educación híbrida llega para quedarse. Metodología CESPE para la educación en modalidad híbrida. Experiencias prácticas. *Educación Médica Superior*, 37(2), e4142. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142023000200022
- Ruiz, M., & Intriago, D. (2022). El uso de Canva para fomentar la creatividad en docentes. *Universidad Técnica de Babahoyo*. Recuperado

- de <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/16283/GUZMAN%20CASPI%20MAYCOL%20ESTIVEN-VERA%20CEREZO%20CARLOS%20AXEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz-Loor, M., & Intriago-Romero, D. (2022). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo. *Revista EPSIR*, 7(2), 123-135. <https://epsir.net/index.php/epsir/article/download/869/555>
- SITEAL UNESCO. (2019). *Ecuador - Perfil del país*. Recuperado de: <https://siteal.iiep.unesco.org/pais/ecuador>
- UNESCO. (2024, Febrero 21). Lo que hay que saber sobre cultura y educación artística. <https://www.unesco.org/es/articles/lo-que-hay-que-saber-sobre-cultura-y-educacion-artistica>
- Unidad Educativa Vicente Fierro. (2024). *Canva para el aprendizaje de Educación Artística* [Tesis de maestría]. Repositorio UPEC. <https://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2577>
- Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL). (2020). *Plan Estratégico de Desarrollo Institucional 2020-2025*. Recuperado de: [https://www.utpl.edu.ec/carreras/sites/default/files/Plan%20Estrat%C3%A9gico%20de%20Desarrollo%20Institucional%20\(PEDI\)_2020-2025.pdf](https://www.utpl.edu.ec/carreras/sites/default/files/Plan%20Estrat%C3%A9gico%20de%20Desarrollo%20Institucional%20(PEDI)_2020-2025.pdf)
- Velasco Suárez, G. A., Guerrero Medina, M. P., Fonseca Fonceca, I. S., Basantes Jara, J. A., & Sanclemente Soriano, P. V. (2023). La educación personalizada. Un enfoque efectivo para el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 4612-4525. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5675>
- Velasco, N. (2023). Aprendizaje por medio de la educación bimodal versus la educación presencial: una revisión de experiencias comparativas. *Revista Saberes Educativos*, 11, 1-19. <https://doi.org/10.5354/24525014.2023.71394>
- Zambrano Mite, W. G., Elao Pérez, J. A., Villacis Tagle, J. A., & Reigosa Lara, A. (2023). Uso del modelo educativo B-Learning en el proceso de enseñanza. *Revista UTB*, 1-15. Recuperado de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3337>
- Zambrano, C. L. (2024). Educación bimodal, competencias y recursos tecnológicos. *Repositorio Universidad San Gregorio de Portoviejo*. Recuperado de: <https://repositorio.saberec5.com.ec/index.php/saberec/catalog/book/6>
- Zambrano, E. K., Zambrano, C. A., Reyes, D. M., & Capa, M. E. (2025). Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-

aprendizaje en la educación superior. *Dominio de las Ciencias*, 11(1), 2583–2591. <https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4284>

Recuperado

Zambrano, E. K., Zambrano, C. A., Reyes, D. M., & Capa, M. E. (2025). Uso de la herramienta multimedia Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Dominio de las Ciencias*, 11(1), 2583–2591. Recuperado de <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/download/2967/7836/>