



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**TRABAJO DE TITULACIÓN**



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA**

**CANVA PARA FOMENTAR EL INTERÉS Y LA PARTICIPACIÓN EN LENGUA  
Y LITERATURA**

**Tesis presentada en opción al título académico de Magister en**

**Educación Entornos Digitales**

**Autor/es:**

**Carrión Alvarado Mery Lucrecia  
Panchana González Alicia Maricela**

**Tutor:**

**PhD. Andrés Rodríguez Jiménez**

**Durán, Ecuador**

**2025**



## V DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, quien da sentido a mi vida y me ha concedido el don de la existencia, así como la fortaleza para crecer como persona y desarrollarme profesionalmente.

A mi familia y familia de vida: Patty, Flor, Yorleny, Kissy y Messy, quienes me han brindado su apoyo incondicional, su compañía y palabras de aliento en cada etapa de este proceso. Su presencia—incluso en los silencios— ha sido fundamental para alcanzar esta importante meta en mi vida profesional.

Finalmente, a mi madre, ejemplo de esfuerzo, trabajo y perseverancia. Su presencia y apoyo constante han sido un pilar esencial en mi camino hacia la superación personal y profesional.

*Mery Lucrecia Carrión Alvarado*

A Dios, mi fortaleza y guía constante, quien me impulsa a descubrir nuevos caminos, me brinda salud y renueva mis fuerzas cada día para afrontar los retos de la vida y de mi formación profesional.

A mi familia, mi esposo y mis hijos quienes son mi pilar fundamental, mi fuente de inspiración y motivación. Gracias por ser el motor que me impulsa a superarme y alcanzar nuevas metas.

A mis padres, que con su amor incondicional, apoyo constante y ejemplo de dedicación, me han enseñado a perseverar y a nunca rendirme. Este logro es tan suyo como mío.

*Alicia Panchana González*



## VI AGRADECIMIENTO

Expreso mi más profunda gratitud, en primer lugar, a Dios y a Nuestra Madre, la Virgen María, pilares espirituales que dan sentido y propósito a mi vida.

Agradezco a la Universidad Bolivariana del Ecuador por brindarme la oportunidad de cursar la Maestría en Educación con mención en Entornos Digitales. Mi reconocimiento especial a los docentes que, con generosidad y compromiso, compartieron sus conocimientos y experiencias profesionales, aportando significativamente al fortalecimiento de mi formación docente en un contexto de vertiginoso avance tecnológico.

Extiendo también mi agradecimiento a la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo” por facilitar el espacio y las condiciones necesarias para llevar a cabo esta investigación.

De manera muy especial, agradezco a mis amigas Yorleny, Patty, Juliana y Alicia, por su constante compañía, palabras de aliento y motivación en los momentos de mayor exigencia. Su apoyo emocional y cercanía fueron clave para mantenerme firme en el propósito de culminar esta etapa académica.

Finalmente, mi sincero reconocimiento al Dr. Andrés Rodríguez Jiménez, tutor de esta tesis, por su guía oportuna, orientación constante, paciencia y compromiso a lo largo del desarrollo de este trabajo, que constituye un pilar fundamental para la concreción de este logro académico.

*Mery Lucrecia Carrión Alvarado*

Agradezco en primer lugar a Dios, motor de mi vida, por ser mi guía y fortaleza en cada reto, dándome el impulso necesario para avanzar y superar cada desafío que se presentó en este camino.

A mi familia, por su amor incondicional, apoyo, paciencia y comprensión. Gracias por estar siempre a mi lado, brindándome el ánimo y la confianza para seguir adelante

A mis padres, ejemplo de perseverancia y trabajo constante, agradezco profundamente su apoyo incondicional y el ejemplo de vida que me han dado. Este logro es también suyo.

También a mis compañeros de trabajo, quienes me motivaron a emprender este desafío de la maestría y me impulsaron a crecer profesionalmente.

A los profesores de la Universidad Bolivariana y a mi tutor, por compartir sus conocimientos y orientaciones, contribuyendo de manera fundamental a la realización de esta tesis.

Finalmente agradezco a todas las personas que han contribuido en este proyecto de tesis, quienes de una u otra forma han aportado significativamente a mi desarrollo profesional y personal. Cada gesto de apoyo, consejo y colaboración ha sido fundamental para alcanzar este logro.

*Alicia Panchana González*



## VII RESUMEN

Esta investigación abordó el problema del bajo interés y participación de los estudiantes de quinto grado en la asignatura Lengua y Literatura, asociado a métodos de enseñanza tradicionales con escaso uso de herramientas digitales, en un contexto donde las TIC están disponibles, pero son poco integradas en el proceso educativo. El estudio tuvo como objetivos establecer los fundamentos teórico-metodológicos sobre motivación y TIC, caracterizar el estado inicial del interés estudiantil, diseñar una estrategia didáctica con soporte en Canva y validarla mediante ocho expertos, empleando una metodología mixta que incluyó revisión documental, diagnóstico inicial, diseño de actividades interactivas y consulta a especialistas. Los resultados revelaron una marcada preferencia estudiantil por actividades lúdico-digitales, baja motivación hacia los métodos convencionales y una alta valoración experta de la propuesta, que integra secuencias didácticas con infografías, cómics y presentaciones interactivas en Canva para fomentar el aprendizaje activo. Las conclusiones destacaron la validez de Canva como recurso pedagógico innovador, la necesidad de formación docente y recursos tecnológicos para su implementación, y el potencial de la estrategia para transformar prácticas educativas, sugiriendo su pilotaje para evaluar impacto real, aportando así una alternativa concreta para revitalizar la enseñanza de Lenguaje y Literatura mediante la integración de tecnología y pedagogía activa.

### *Palabras clave:*

Motivación estudiantil, Diseño digital, Estrategia didáctica, Participación, Lengua y Literatura.



### VIII ABSTRACT

This research addressed the problem of low interest and participation among fifth-grade students in the subject of Language and Literature, associated with traditional teaching methods with limited use of digital tools, in a context where ICTs are available but poorly integrated into the educational process. The study's objectives were to establish the theoretical and methodological foundations of motivation and ICTs, characterize the initial state of student interest, design a teaching strategy supported by Canva, and validate it with eight experts. Using a mixed methodology that included a document review, initial diagnosis, design of interactive activities, and consultation with specialists, the results revealed a marked student preference for digital recreational activities, low motivation for conventional methods, and a high expert rating of the proposal, which integrates teaching sequences with infographics, comics, and interactive presentations in Canva to encourage active learning. The conclusions highlighted Canva's validity as an innovative pedagogical resource, the need for teacher training and technological resources for its implementation, and the strategy's potential to transform educational practices. They suggested piloting it to assess its real impact, thus providing a concrete alternative to revitalize the teaching of language and literature through the integration of technology and active pedagogy.

***Keywords:***

Student motivation, Digital design, Teaching strategy, Participation, Language and literature.



## IX ÍNDICE GENERAL

I FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO .....	II
II COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	IV
III CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)....	V
IV AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS .....	VI
V DEDICATORIA.....	VII
VI AGRADECIMIENTO.....	VIII
VII RESUMEN .....	IX
VIII ABSTRACT .....	X
IX ÍNDICE GENERAL.....	XI
X CONTENIDO.....	XI
XI ÍNDICE DE TABLAS .....	XVI
XII ÍNDICE DE FIGURAS.....	XVI
XIII LISTADO DE ANEXOS.....	XVII

## X ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación.....	1
Planteamiento del problema .....	3
Precisión del tema.....	4
Objeto de investigación .....	4



Objetivo general .....	4
Declaración de las variables .....	5
Preguntas científicas .....	5
Objetivos específicos.....	5
Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos) .....	6
Declaración de la población y muestra.....	6
Declaración del tipo de investigación.....	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	7
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación .....	8
Cronograma de actividades .....	8
<b>CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>10</b>
1.1.    Antecedentes investigativos .....	10
1.2.    Fundamentación teórica o bases teóricas.....	12
1.2.1.    Interés y participación en el aprendizaje .....	12
1.2.1.1.    Conceptualización del interés en el aprendizaje.....	13
1.2.1.2.    La participación estudiantil en el proceso de aprendizaje. ...	14
1.2.1.3.    Dimensiones del interés y la participación en estudiantes. ..	16
1.2.1.4.    El Interés y la participación en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de 5to grado .....	18
1.2.2.    Estrategias didácticas.....	21



1.2.2.1. Estrategias didácticas con Canva.....	22
1.2.2.2. Dimensiones de las estrategias educativas con Canva .....	24
1.3. Bases normativas y legales .....	25
<b>CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....</b>	<b>27</b>
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables.....	27
2.1.1. Variable dependiente: interés y participación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de 5t. grado..	27
2.1.2. Variable independiente: estrategias didácticas sustentadas en el empleo de la aplicación Canva .....	28
2.2. Enfoque de la investigación.....	29
2.3. Alcance de la investigación .....	29
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	29
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	30
2.5.1. Métodos teóricos .....	30
2.5.2. Métodos empíricos .....	31
2.5.3. Métodos matemático-estadísticos.....	32
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	33
2.6.1. Cuestionario de encuesta para estudiantes.....	33
2.6.2. Guía de entrevista para docentes .....	33
2.6.3. Escala valorativa de observación.....	33
2.6.4. Cuestionario de encuesta para especialistas .....	33
2.7. Delimitación de la población y la muestra .....	34



2.8.	Estrategia metodológica investigativa en el proceso de investigación.....	34
2.9.	Descripción de la metodología de acuerdo con las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito .....	35
2.10.	Resultados presentación de los resultados del estudio diagnóstico.....	36
2.10.1.	Encuesta a estudiantes .....	36
2.10.2.	Entrevista a docentes .....	38
2.10.3.	Escala valorativa de observación.....	40
CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA Y RESULTADOS .....		44
3.1.	Introducción.....	44
3.2.	Fundamentación teórica de la propuesta .....	45
3.2.1.	Bases pedagógicas .....	45
3.3.	Canva como herramienta educativa.....	47
3.3.1.	Potencial didáctico de Canva.....	47
3.3.2.	Evidencia previa de su uso exitoso en educación.....	48
3.4.	Diseño de la estrategia didáctica .....	50
3.4.1.	Objetivos específicos de la estrategia.....	50
3.4.2.	Componentes de la estrategia .....	50
3.4.3.	Integración curricular .....	51
3.5.	Metodología de implementación .....	51
3.5.1.	Población y contexto: grupo objetivo (estudiantes, escuela).....	51
3.5.2.	Plan de actividades .....	51
3.5.3.	Rol del docente .....	59
3.6.	Recursos y requerimientos .....	60



3.7.	Evaluación de la estrategia .....	60
3.7.1.	Criterios de evaluación .....	60
3.7.2.	Instrumento de medición .....	61
3.8.	Resultados de las medidas de las respuestas de cada especialista.....	63
3.9.	Conclusiones preliminares del capítulo .....	65
3.9.1.	Aportes innovadores .....	65
3.9.2.	Limitaciones .....	65
3.9.3.	Proyecciones .....	65
	Conclusiones.....	66
	Recomendaciones .....	68
	Referencias bibliográficas .....	69
	Anexos .....	79



## XI ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Cronograma de Actividades .....	8
<b>Tabla 2</b> Operacionalización de la variable dependiente: Participación e interés.....	27
<b>Tabla 3</b> Operacionalización de la variable independiente: Estrategia didáctica sustentadas en el empleo de la aplicación Canva .....	28
<b>Tabla 4</b> Población y muestra .....	34
<b>Tabla 5</b> Población y muestra de la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo” .....	51
<b>Tabla 6</b> Plan de Actividades .....	52
<b>Tabla 7</b> Resultados del porcentaje de valoración .....	63

## XII ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Resultado de encuesta .....	36
<b>Figura 2</b> Red semántica de los resultados de entrevista .....	38
<b>Figura 3</b> Resultados de la Observación .....	40
<b>Figura 4</b> Fase diagnóstico: Plantilla de formulario interactivo. ....	55
<b>Figura 5</b> Taller 1: Plantilla para enseñar la creación de los cuentos con personajes o avatares .....	56
<b>Figura 6</b> Taller 1: Plantilla para crear los cuentos con personajes o avatares .....	57
<b>Figura 7</b> Taller 2: Plantilla para enseñar a crear infografía de una fábula trabajada en clase .....	57
<b>Figura 8</b> Taller 2: Plantilla para buscar infografías y editar fábulas .....	58
<b>Figura 9</b> Reto final: Plantilla con anexo de video explicativo de “Booktubing” .....	58

**Figura 10** Reto final: Plantilla para editar y subir el video de “Booktubing” .....59

**Figura 11** Representación gráfica de la valoración de la propuesta .....64

### **XIII LISTADO DE ANEXOS**

Anexo 1. Escala valorativa de los indicadores de la variable dependiente “Interés y participación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de 5to. Grado”.	79
Anexo 2. Escala valorativa de los indicadores de la variable independiente “Estrategia didáctica sustentada en Canva”.	83
Anexo 3. Encuesta a estudiantes.	87
Anexo 4. Entrevista a docentes.	88
Anexo 5. Instrumento de escala de valoración	90
Anexo 6. Cuestionario de Encuesta a Especialistas	91
Anexo 7. Procesamiento de los datos recolectados con la encuesta a estudiantes	95
Anexo 8. Procesamiento de los datos recolectados con la escala valorativa de observación	96
Anexo 9. Datos de los especialistas	97
Anexo 10. Respuesta de los expertos	100



## INTRODUCCIÓN

### Justificación

En el contexto educativo ecuatoriano, se ha observado una tendencia preocupante en el desinterés y la participación de los estudiantes hacia las asignaturas académicas, particularmente en el área de Lengua y Literatura, situación que afecta no solo el desempeño académico, sino también el desarrollo integral de los estudiantes, ya que el lenguaje es fundamental para la comunicación y la comprensión del mundo. Para Mallart (2020), la asignatura de Lengua y Literatura es una de las áreas de conocimiento con transmisión integral de aprendizaje transversal lingüístico, en el que se enseña el uso del lenguaje y se desarrollan competencias aplicables en diversos contextos. Por ello, fomentar el interés en esta área no solo mejora actividades como la escritura y la lectura, sino que también promueve la apreciación de la cultura literaria y el pensamiento crítico. Este enfoque integral permite a los estudiantes enriquecer su aprendizaje, facilitando la conexión entre la lengua y otras disciplinas, lo que resulta en una formación más completa y significativa.

En este sentido, el papel de los docentes en esta área también es crucial, como señala Jurado (2022), los educadores no solo deberían transmitir conocimientos, sino también gestionar el aprendizaje mediante la utilización de recursos tecnológicos y estrategias didácticas que pueden captar el interés de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de estos esfuerzos, muchos muestran un notable desinterés y desmotivación hacia el estudio de la Lengua y la Literatura, relacionado a diversos factores como la falta de conexión entre los contenidos académicos y la realidad cotidiana de los estudiantes, de tal manera que, la Lengua y la Literatura se conviertan en materias áridas, complejas y desconectadas de su vida diaria.

En caso específico del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019), se evaluó el área Lectura, en el que el 58,1 % de los estudiantes de Ecuador superó el Nivel II de desempeño. Este resultado es significativo, ya que se encuentra 2,4 puntos porcentuales por encima del promedio de estudiantes de América Latina y el Caribe, que alcanzó un 55,7 % en el mismo nivel de logro (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2022). Pese a que estos datos reflejan el potencial de los estudiantes ecuatorianos, el porcentaje restante (41,9%)



no deja de ser preocupante, por lo tanto, subrayan la importancia de continuar fortaleciendo la enseñanza de la Lengua y la Literatura para mejorar aún más estas cifras y fomentar habilidades de lectura y comprensión.

Con estrategias didácticas adecuadas, es posible transformar la percepción de los estudiantes sobre el aprendizaje de la Lengua y la Literatura, ayudándoles a ver su relevancia en la vida cotidiana y en su desarrollo personal. Esto puede resultar en una mayor participación en clase, en un mejor aprovechamiento de los contenidos y en un incremento de la autoestima académica. Por lo que, la incorporación de metodologías activas e interactivas, junto con el uso de herramientas tecnológicas como la aplicación Canva, puede ser clave para captar el interés de los estudiantes. Este enfoque será una contribución valiosa a la práctica pedagógica, ofreciendo modelos que otros docentes podrán replicar.

El interés y la participación impulsa a los estudiantes a mejorar su desempeño académico. La participación les ayuda a desarrollar habilidades como la organización, la gestión del tiempo y motivación en las actividades que realizan. También puede contribuir a superar sentimientos negativos de los niños de quinto grado tienen hacia la asignatura de Lengua y Literatura. Además, estimulan en estos niños la comprensión lectora de textos y el análisis literario, que son competencias para desarrollar en esta materia.

La investigación no solo contribuirá a entender mejor las dinámicas del aula en el contexto ecuatoriano donde se desarrolla la investigación, sino que también ofrecerá propuestas concretas y basadas en evidencias sobre estrategias efectivas que pueden ser aplicadas en otras instituciones educativas, lo que facilita la expansión de su impacto. En resumen, la justificación de este estudio radica en la necesidad urgente de modificar las estrategias didácticas en las aulas de la educación primaria para contribuir a promover el interés y la participación de los niños y niñas de 5to grado por el aprendizaje de Lengua y Literatura. La investigación ofrecerá un análisis profundo de este fenómeno y establecerá pautas y recomendaciones que impacten positivamente el proceso educativo, alineándose con las metas de mejora continua de calidad en la educación.

En el ámbito educativo, aprender su uso genera competencias en los estudiantes, les permite crear y compartir nuevos conocimientos, proporcionando nuevas oportunidades de



aprendizaje. Por esta razón, enseñar el uso de Canva a los estudiantes de quinto grado de educación general básica tiene muchos beneficios sociales, teóricos y metodológicos. En lo social, esta herramienta permite desarrollar trabajo colaborativo y comunicación entre pares mediante actividades o proyectos visuales en clase, lo que aumenta el interés de los educandos, ya que la herramienta facilita expresar ideas de forma creativa y visual, favoreciendo su confianza y autoestima. Teóricamente, ayuda al estudiante pensar críticamente sobre cómo presentar información de manera creativa y organizada, siendo más efectiva al momento de presentarla. Mientras, metodológicamente, permite al docente y al estudiante hacer un trabajo personalizado, creando diseños profesionales sin necesidad de conocimientos avanzados en diseño, gracias a su variedad de material educativo.

### **Planteamiento del problema**

La Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo”, está ubicado en la Parroquia Pascuales Km. 14 ½ vía a Daule, en la ciudad de Guayaquil. Brinda una oferta educativa de inicial, educación Básica y bachillerato técnico, con un total de 1.700 estudiantes matriculados legalmente, con 75 docentes, en sección matutina, en el presente estudio pretende abordar una posible solución a la problemática en el área de Lengua y Literatura, se trabajará con los estudiantes de quinto grado de EGB que corresponde a 96 estudiantes distribuido en tres paralelos.

Los estudiantes de quinto grado presentan poco interés al momento de desarrollar la clase, consideran la materia un poco aburrida, poco interactiva de tal forma que esto afecta en el desempeño académico y al interés que los estudiantes deben tener en la lectura y escritura. Asimismo, el docente de Lengua y Literatura presenta pocas estrategias novedosas e innovadoras. Por ello, las clases carecen de dinamismo y creatividad, desmotivando a los estudiantes a participar en las actividades. Además, a pesar de la potencialidad de Canva, no ha sido aún incorporada. Esto sugiere indagar en ¿De qué manera el uso estratégico de Canva como herramienta didáctica influye en el fomento del interés y la participación en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de quinto grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Padres Somascos El Cenáculo?



### **Precisión del tema**

La investigación se enfoca en la estrategia didáctica con Canva centrada en recursos educativos que integren la interactividad y la gamificación para fomentar el interés y la participación en Lengua y Literatura en estudiantes de quinto grado de EGB de la Unidad Educativa “Padres Somascos El Cenáculo” ubicada en la Costa ecuatoriana. La línea de investigación “innovación y tecnologías aplicadas” se ajusta al contexto del estudio, puesto que, en el contexto educativo actual, la digitalización y el uso de herramientas tecnológicas se han convertido en elementos clave para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, el uso de plataformas como Canva se presenta como una estrategia innovadora para fomentar el interés y la participación de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, puesto que, es una herramienta de diseño gráfico accesible y fácil de usar, permite a los estudiantes crear presentaciones visuales, infografías y otros recursos creativos que hacen más atractiva la materia. Al integrar esta tecnología en el aula, se promueve un aprendizaje activo y colaborativo, donde los alumnos pueden expresar sus ideas de manera creativa. Además, su uso se alinea con las metodologías contemporáneas que buscan transformar la educación tradicional en experiencias más dinámicas y participativas. A través de proyectos en grupo, los estudiantes pueden trabajar juntos para diseñar materiales que reflejen su comprensión de los temas tratados, lo que fomenta la colaboración y el intercambio de ideas. De esta forma, se contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo y estimulante.

### **Objeto de investigación**

Interés y participación de los estudiantes de quinto grado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.

### **Objetivo general**

Diseñar una estrategia didáctica sustentada en el empleo de la aplicación Canva para promover, mediante recursos educativos que integren la interactividad y la gamificación, el interés y la participación de los estudiantes de quinto grado en el proceso de enseñanza-

aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura que se desarrollara en la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo” en la parroquia Pascuales de Guayaquil.

### **Declaración de las variables**

La variable dependiente es: Interés y participación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de Lengua y literatura. Mientras, las dimensiones son la Motivación intrínseca y extrínseca; Interacción con los recursos educativos; y Colaboración y trabajo en equipo.

La variable independiente es: Estrategias didácticas sustentadas en el empleo de la aplicación Canva. Mientras, las dimensiones son Interactividad y participación; Gamificación y recursos educativos; Accesibilidad y usabilidad; y Satisfacción y percepción de los estudiantes.

### **Preguntas científicas**

- ¿Qué referentes teóricos y metodológicos sustentan el interés y la motivación en la asignatura de Lengua y la Literatura en estudiantes de 5to grado?
- ¿Cuál es el estado inicial del interés y la participación en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de 5to grado?
- ¿Qué elementos considerar en una estrategia didáctica con soporte en la aplicación Canva para promover el interés y la participación de los estudiantes de 5to grado en el PEA de Lengua y Literatura?
- ¿Qué validez tiene la estrategia didáctica con soporte en la aplicación Canva para promover el interés y la participación de los estudiantes de 5to grado en PEA de Lengua y Literatura?

### **Objetivos específicos**

- Establecer los referentes teóricos y metodológicos que sustentan el interés y participación de los estudiantes de quinto grado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.
- Caracterizar el estado inicial del interés y participación de los estudiantes de quinto grado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.



- Diseñar una estrategia didáctica con soporte en la aplicación Canva para promover el interés y participación de los estudiantes de quinto grado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.
- Determinar la validez de la estrategia didáctica con soporte en la aplicación Canva para promover el interés y participación de los estudiantes de quinto grado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.

### **Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)**

Los métodos teóricos son enfoques utilizados en la investigación científica para explorar y comprender conceptos, leyes y teorías sin depender de la recolección de datos empíricos o experimentales. Se empleó el analítico-sintético, inductivo-deductivo, histórico-lógico, sistémico-estructural-funcional y modelación.

Los métodos empíricos se utilizaron para recolectar datos de la realidad, entre ellos, encuestas, entrevistas, observación, prueba pedagógica, análisis de documentos, diarios de clase o reflexivos, grupos focales. En este sentido, se empleó la observación, entrevista y encuesta.

Los métodos matemáticos-estadísticos se consideraron para realizar un análisis cuantitativo de los datos recolectados con los métodos empíricos, entre ellos se destacó la tabulación, graficación y análisis descriptivo.

### **Declaración de la población y muestra**

La población está compuesta por los noventa y seis estudiantes, y cuatro docentes de quinto grado de la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo. Por su parte, la muestra tuvo en consideración a los treinta y un estudiantes, y dos docentes correspondientes a quinto grado de EGB paralelo “B”. La muestra se selecciona de manera intencional pues se trata del grupo en que desarrollan su función docente las autoras de esta investigación.



### **Declaración del tipo de investigación**

La investigación es cuantitativa-cualitativa, no experimental y de tipo descriptiva y transversal por tener lugar en un momento específico de desarrollo del objetivo de investigación, emplear métodos empíricos cuantitativos y cualitativos para la recolección e interpretación de los datos que se obtienen de forma directa de los estudiantes sobre el estado inicial del interés y la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Padres Somascos El Cenáculo.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

Esta investigación es importante porque las herramientas tecnológicas pueden hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo para los estudiantes, un enfoque gamificado en aplicaciones y plataformas que incluyan cuestionarios, juegos y actividades innovadoras mantiene al educando interesado y motivado en el aprendizaje. Además, en muchos contextos, se ha observado que los estudiantes presentan niveles de desinterés y desmotivación hacia las materias académicas, especialmente en áreas como Lengua y Literatura.

La investigación se realiza por la necesidad de involucrar a los estudiantes activamente en su proceso de aprendizaje, es fundamental debido a que aprender y practicar el lenguaje desde pequeños ayuda a desarrollar habilidades comunicativas esenciales que le servirán toda la vida. Además, crear recursos que integren interactividad y gamificación utilizando plataformas digitales puede ser un paso innovador hacia una educación de calidad. Asimismo, contribuye a desarrollar habilidades, los motiva a ser más participativos al completar tareas presentadas como juegos con desafíos, los mantiene comprometidos y enfocados en mejorar y alcanzar sus metas, lo que, a su vez, mejora su proceso de aprendizaje. La investigación se sitúa en la tendencia actual hacia la transformación digital en la educación, que busca facilitar el aprendizaje y la colaboración entre estudiantes y profesores con el fin de realizar un trabajo en equipo más efectivo.

### Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

El informe está conformado por apartados: en la introducción se presenta el contexto general de la investigación, incluye: justificación del problema, planteamiento del problema, precisión del tema, objeto de la investigación, objetivo general, planteamientos hipotéticos, declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar, objetivos específicos de la investigación, identificación de los métodos a emplear, declaración de la población y muestra, tipo de investigación, principales aportes, importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica, descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.

En el capítulo 1 se esbozan los referentes a nivel internacional, regional y local que sustentan el objetivo de la investigación, revisión teórica de las variables: interés y participación de los estudiantes de quinto grado; y estrategia de aprendizaje con Canva. Seguidamente en el capítulo 2, se expone la descripción del proceso utilizado en la investigación como el enfoque, diseño y tipo de investigación, métodos teóricos, empíricos y matemáticos. Se aborda población y muestra, y los resultados del diagnóstico inicial. Mientras, en el capítulo 3 se explica la estrategia didáctica con soporte en la aplicación Canva como propuesta que permita promover el interés y participación de los estudiantes de quinto grado. Además, se expone la validación de dicha propuesta mediante el criterio de expertos. Posteriormente, se declaran las conclusiones y recomendaciones del estudio, se listan las referencias bibliográficas y los anexos.

### Cronograma de actividades

**Tabla 1**

*Cronograma de actividades*

Actividades	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4
Desarrollo de la justificación																
Planteamiento problema																
Diseño de los objetivos																
Selección de métodos de investigación																
Selección de población y muestra																



## **CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN**

Este capítulo se centra en el abordaje de los fundamentos teóricos que respaldan el uso de la plataforma Canva para fomentar el interés y la participación en la asignatura de la Lengua y Literatura. A lo largo de este capítulo, se presentan diversos epígrafes y subepígrafes cuyos títulos se relacionan con las variables de investigación: Canva, e interés y participación en Lengua y Literatura. Para ello, se considerarán las aportaciones de varios autores que han estudiado esta temática de investigación a través de artículos científicos y tesis académicas.

### **1.1. Antecedentes investigativos**

En la actualidad, el uso de herramientas digitales como estrategia didáctica en el ámbito educativo es de gran relevancia. Es así como Canva se presenta como una alternativa para abordar la mejora y el fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Diversos estudios previos se han interesado en esta temática, evidenciando el impacto positivo de Canva en el aprendizaje de los estudiantes. A continuación, se presentan los antecedentes de investigación:

Autores como Arcentales et al. (2020), realizaron un estudio mixto que buscó establecer la incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje, en la asignatura de Lengua y Literatura. Entre los resultados evidenciaron que, los estudiantes si usan las herramientas tecnológicas para realizar actividades o tareas en las diferentes disciplinas, específicamente en el desarrollo de las competencias de lectura y escritura. No obstante, en relación con Canva la gran mayoría desconoce cómo manejarla y las propiedades que posee este recurso. Por ello, proponen el uso de CANVA bajo las siguientes etapas: repetición, centralización, organización y elaboración, que en conjunto permitirá que el aprendizaje sea duradero y significativo en los estudiantes, además, favorecer el trabajo creativo e individual, el incentivo el trabajo colaborativo y la interactividad, en tiempos sincrónicos y asincrónicos.

De manera similar, Ruiz y Intriago (2022) realizó un estudio mixto que, tuvo por objetivo determinar el aporte adquirido por el uso de las herramientas Tecnológicas, como Canva en la enseñanza creativa. Los hallazgos señalaron que, a partir de su implementación se



obtuvieron respuestas positivas en relación con las ventajas, es decir, se evidenció un alto nivel de destrezas. Por tanto, concluyen que, se convirtió en una herramienta indispensable para continuar con la formación de la comunidad, sin embargo, resaltan la necesidad brindar capacitaciones a los docentes para la innovación educativa.

Mientras, autores como Tuarez et al. (2024), desarrollaron un estudio cuantitativo que permitió el fortalecimiento de habilidades y destrezas en el uso de los recursos tecnológicos de Canva, tanto en docentes como estudiantes. Con relación a los estudiantes, los autores señalan que, en un 86% se logró que posean una ambientación tecnológica y metodológica para viabilizar los objetivos establecidos dentro del proceso del aprendizaje.

En una investigación de doctorado, realizada por Gaspar (2023), tuvo como finalidad determinar la aplicación de la herramienta Canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes. Se encontró que, esta herramienta presentó una relación positiva muy fuerte con la dimensión de la motivación en el aprendizaje significativo, y un coeficiente de correlación de 0,788. Asimismo, su funcionalidad e interés muestran una correlación positiva muy fuerte de 0,735. Además, la participación en el aprendizaje significativo se relaciona aún más, alcanzando un valor de 0,852, lo que señala una correlación muy fuerte. En síntesis, concluyeron que el uso de Canva como estrategia en estudiantes manifiesta una correlación positiva fuerte de 0,682 en el desarrollo del aprendizaje significativo.

Por su parte, Delgado y Castillo (2024) en su estudio mixto, determinó la incidencia de la herramienta Canva en el aprendizaje de estudiantes de básica media. En primera instancia, identificaron el uso de la herramienta, en el que el 75% de los estudiantes y docentes la califican como muy importante, y un 5% importante; así mismo, un 19% moderadamente importante. Con relación a la comprensión de contenido, el 79% señala que está de acuerdo, es decir, estos logran una comprensión más profunda sobre los temas impartidos en la Lengua y Literatura. En este sentido, mostró un impacto positivo en el aprendizaje, generando altos niveles de participación y motivación.

Estos estudios reflejan la creciente importancia y relevancia de estrategia didáctica sustentadas en la plataforma de Canva en el ámbito educativo. Por un lado, destacando su

potencial para mejorar el aprendizaje significativo en conjunto con la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes, y, asimismo, con las competencias digitales de los docentes.

## **1.2. Fundamentación teórica o bases teóricas**

### ***1.2.1. Interés y participación en el aprendizaje***

El interés y la participación son aspectos esenciales en el proceso de aprendizaje, especialmente en áreas como la Lengua y Literatura, pues, estos factores no solo influyen en la motivación de los estudiantes, sino que también lo hacen en el desempeño académico y desarrollo integral en las diversas áreas del conocimiento (Ochoa et al., 2021; Velazco y Rolón, 2024).

Desde el ámbito de la neuroeducación, que integra conocimientos de la neurociencia y la educación, se proporciona evidencia sobre la importancia del interés y la participación en el aprendizaje. Algunos hallazgos relevantes incluyen:

- **Activación de Circuitos Neurales:** Estudios han demostrado que el interés activa áreas del cerebro relacionadas con la atención y la memoria (Martínez et al., 2018). Esto indica que cuando los estudiantes se encuentran interesados, la capacidad para retener la información y aprender, se ve significativamente aumentada.
- **Producción de dopamina:** La neurociencia indica que el interés está relacionado con la liberación de dopamina, un neurotransmisor que juega un papel clave en la motivación y el placer (Briones y Benavides, 2021).
- **Aprendizaje Emocional:** Investigaciones han demostrado que las emociones positivas, como el interés, están vinculadas a una mayor capacidad de aprendizaje (Granados, 2019). La participación, a su vez, facilita experiencias emocionales positivas que son esenciales para la retención del conocimiento (Bueno y Flores, 2019; Ranz y Giménez, 2018).

En síntesis, la neuroeducación respalda la idea de que fomentar estas variables no solo mejora la experiencia educativa, pues también optimiza el proceso de aprendizaje, haciendo que los estudiantes se conviertan en aprendices más comprometidos y autónomos.



**1.2.1.1. Conceptualización del interés en el aprendizaje.** El interés académico ha sido objeto de estudio por diversos autores a lo largo de la historia, y sus definiciones han evolucionado con el tiempo. Incluso, autores como Schiefele (1991, citado en García et al., 2021) señalan que, el interés es un término multidimensional, el cual es confundido por los constructos de motivación y actitud. El autor enfatiza que, con relación a la motivación, el interés es uno de los componentes principales y la que mueve a esta. Por otra parte, la actitud es una respuesta subjetiva que llega a ser positiva o negativa frente a los estímulos de su entorno, en este sentido, el interés es un factor influyente en la actitud.

Desde el punto de vista psicológico, Hidi (2006, citado en García et al., 2021) indica que, el interés es considerado como la predisposición psicológica que el individuo presenta, es decir, es la preferencia hacia una actividad en específico, la cual puede estar influenciada por los factores endógenos y factores exógenos. De manera similar Bravo y Jama (2022) enfatizan que, es una predisposición personal que se manifiesta cuando se interactúa con el entorno, además contribuye tanto al crecimiento cognitivo como al afectivo.

Desde el ámbito de la educación, Renninger et al. (2015), mencionan que el interés se identifica a través de las siguientes características: surge a partir de la interacción con algún contenido determinado, como las que se imparten en las diversas áreas de conocimiento o asignaturas; refiere a la relación particular que establece el aprendiz con su entorno; está condicionado por componentes afectivos y cognoscitivos; el aprendiz puede estar consciente o no, que su interés ha sido despertado; tiene una dimensión fisiológica o neurológica; y es una recompensa que facilita explorar nuevos recursos y desafíos.

En este orden, se ha tomado como referencia principalmente a Hidi y Renninger. Bajo la perspectiva de estos autores, se logra definir al interés como la predisposición psicológica personal y multifacética que permite a los estudiantes a interactuar con contenidos específicos, lo que influye en su proceso educativo. Esta predisposición se encuentra condicionada por factores internos y externos, además, se manifiesta a través de la relación del estudiante con su entorno. Así mismo, el interés no solo contribuye al desarrollo cognitivo, sino que también afecta las emociones y actitudes del individuo frente a las actividades académicas en las diversas áreas del conocimiento.



**1.2.1.2. La participación estudiantil en el proceso de aprendizaje.** En el contexto educativo, se define a la participación como la “estrategia didáctica y evaluativa empleada frecuentemente en las aulas” (Rueda et al., 2019, p. 149). Por su parte, Velazco y Rolón (2024) la identifica como “una herramienta potente para desarrollar la autonomía, mejorar el razonamiento, internalizar valores, ayudar en la adquisición de habilidades comunicativas, entre otras cuestiones”. Mientras, para Hidalgo y Perines (2018) es la intervención de los estudiantes para la toma de decisiones en el aula. En este sentido, Flores y Durán (2022) expresan que, es el involucramiento activo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje en la dinámica del aula y en la comunidad escolar. Es decir, esto implica que los estudiantes contribuyen con ideas, preguntas y opiniones de forma interactiva y significativa con el contenido, con sus compañeros y con los docentes.

A partir de este orden de conceptualizaciones, se define a la participación como aquella estrategia o herramienta que permite el involucramiento activo y significativo de los estudiantes en todo el proceso de aprendizaje. Además, es la contribución de ideas, posturas y preguntas que pueden influir en la toma de decisiones, desarrollar habilidades comunicativas y autonomía. En este sentido, la participación estudiantil es clave para crear un ambiente colaborativo y enriquecedor en la comunidad escolar.

La participación estudiantil es un componente esencial del proceso de aprendizaje, y diversos modelos han sido propuestos para entender su dinámica en el aula. Uno de estos modelos es el de Freire, quien propuso un modelo de enseñanza que enfatiza la importancia del diálogo, la reflexión crítica y la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Su obra más influyente, "Pedagogía del oprimido", que aboga por una educación como proceso de transformación social donde los estudiantes se convierten en agentes de cambio y no solo un simple acto de trasmisión de conocimientos (Verdeja, 2019). Desde esta perspectiva se sostiene que, los estudiantes deben ser participantes activos en su propio aprendizaje, cuestionando y discutiendo los contenidos.

De acuerdo con Verdeja (2019), la participación empodera a los estudiantes, lo que les otorga el sentido de responsabilidad sobre su proceso educativo, pues al involucrarse en la toma de decisiones y en el diálogo crítico, desarrollan habilidades comunicativas que los prepara para ser ciudadanos activos y comprometidos en la sociedad. De este modo, la educación se

convierte en la vía para la transformación social, donde la participación estudiantil se convierte en un vehículo para cuestionar y cambiar estructuras de poder y desigualdad. Así, la participación no solo enriquece el aula, sino que también contribuye a la construcción de una sociedad más justa y equitativa. Sin embargo, hay factores que intervienen en la participación que pueden facilitarla u obstaculizarla. Flores y Durán (2022) los clasifican en factores internos, que corresponden a las características que poseen los estudiantes y, factores externos que abordan las características que corresponden al contexto educativo.

Por un lado, entre los factores internos, se encuentran los facilitadores como la Motivación Intrínseca: proviene del interés y pasión del estudiante por una actividad en específico (Cedeño y Hernández, 2022), Autoconfianza: creen en su propia capacidad para realizar un conjunto de tareas (Colón y Delgado, 2022), Habilidades de Comunicación: conjunto de destrezas que le son útiles para expresarse (Morales et al., 2022), Conocimientos Previos: es toda información almacenada en la memoria del estudiante (Bethencourt y Arana, 2019). En relación con los obstaculizadores son, el Miedo al Fracaso: temor de no ser capaz y fallar (Munuera et al., 2018), Baja Autoestima: valoración negativa de sus capacidades (Gamarra et al., 2024), y Falta de Interés: no encuentra conexión o relevancia en las actividades (Bravo y Jama, 2022).

Por otra parte, en los factores externos, los facilitadores son el Ambiente de Apoyo: entorno que promueve la participación y el respeto (Hernández et al., 2024), Métodos de Enseñanza Activos: son metodologías que permiten a los estudiantes ser activos en su propio aprendizaje (Narváez, 2023), Feedback Positivo: son comentarios constructivos (Espinoza, 2021), Recursos Adecuados: abordan materiales y herramientas que faciliten el proceso educativo (Cobeña et al., 2024). Mientras, entre los obstaculizadores está el Ambiente Hostil: entorno que provoca conductas negativas (Hernández et al., 2024), Métodos de Enseñanza Tradicionales: metodología centrada en la teórica y la memorización (Galván y Siado, 2021), Falta de Feedback: No se emiten orientaciones y comentarios (Espinoza, 2021), Recursos Insuficientes: ausencia e inaccesibilidad de los materiales adecuados (Cobeña et al., 2024).

También se han desarrollado estudios que las abordan mediante diversas alternativas. Freire et al. (2024) en su investigación destacan al aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas (ABP), aprendizaje colaborativo, flipped classroom, aprendizaje

adaptativo, uso de realidad virtual (VR), gamificación y herramientas tecnológicas, como las estrategias que fomentan la participación activa y el compromiso de los estudiantes, pues cada una está diseñada para atender a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje.

Por su parte, Guzmán et al. (2024) señala de manera específica al uso de las tecnologías interactivas, pues “las plataformas en línea, aplicaciones móviles y herramientas de colaboración ofrecen oportunidades para una mayor interacción y participación, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje más dinámica y enriquecedora” (p. 2182). De esta forma, mediante sus diferentes herramientas como los ejercicios interactivos, juegos educativos y retroalimentación inmediata, se aumenta el interés y motivación, facilitando a que participen activamente y colaboren con sus compañeros. Además, propicia un entorno accesible y flexible, puesto que, facilita el acceso a materiales sin importar el tiempo, momento y lugar en que se encuentren, permitiéndoles adaptar su aprendizaje en dependencia de sus necesidades.

**1.2.1.3. Dimensiones del interés y la participación en estudiantes.** Entre estas dimensiones se identifican:

**Motivación intrínseca y extrínseca:** En la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan, (1985) se distinguen diferentes tipos de motivación en función de las diferentes razones u objetivos que dan lugar a una acción. Por un lado, la motivación intrínseca se refiere a realización de una actividad por las propias satisfacciones inherentes. Esto significa que una persona ejecuta una tarea por placer, desafío o interés que esta le genera, sin depender de recompensas externas o presiones.

Por otra parte, la motivación extrínseca se basa en la realización de una actividad con el propósito de obtener un resultado separable. Esto implica que se actúa para lograr un objetivo que no está relacionado directamente con la actividad en sí, sino con las consecuencias que esta puede traer. Por ejemplo, un estudiante que hace sus deberes para evitar malas calificaciones y ser sancionado por sus padres. Sin embargo, la motivación extrínseca también varía en su autonomía; por ejemplo, un estudiante que realiza tareas porque considera que son valiosas para su futuro profesional, en este caso su motivación es más autónoma y positiva (Ryan y Deci, 2000).



Bajo esta perspectiva se pueden establecer indicadores para cada tipo de motivación, por ejemplo: para la Motivación Intrínseca: Interacción con el contenido, Iniciativa Personal; Actitud positiva, y para la Motivación Extrínseca: Cumplimiento de Tareas, Enfoque de resultados, Reacción ante Recompensas.

**Interacción con los recursos educativos:** La interacción con los recursos educativos, conocidos por ser el “apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente” (Vargas, 2017, p. 68), se refiere a cómo los estudiantes usan y se relacionan con los diversos materiales, herramientas y plataformas de aprendizaje para adquirir conocimientos, habilidades y competencias.

Según Vargas (2017), las funciones de los recursos educativos se caracterizan por:

- a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar a los estudiantes.
- (p, 69)

Por otra parte, la interacción que tiene el estudiante con estos recursos puede ser de manera física y virtual. En relación con este último, Torres y García (2019) señalan que, los recursos didácticos virtuales deben estar diseñados desde “enfoques flexibles, interactivos y que se adapten a las características de los estudiantes” (p. 9). Es decir, se ofrece flexibilidad, interactividad y adaptabilidad, lo que enriquece el proceso educativo del estudiante.

Entre los indicadores para evaluar a la interacción con los recursos se destaca a: el uso de recursos, frecuencia de intervenciones en el uso de los recursos, y satisfacción.

**Colaboración y trabajo en equipo:** Para Ruiz et al. (2023), el trabajo en equipo y la colaboración, son parte de las habilidades blandas, las cuales “se centran en los aspectos interpersonales relacionados con cómo enfrentar la vida cotidiana, cómo se resuelven los problemas e incluso, cómo se relacionan las personas con amigos y compañeros de trabajo” (p. 371). En este sentido, ambas habilidades facilitan al estudiante la participación, la formación de grupos e interacción entre personas que persiguen una meta u objetivo en común.



Entre los indicadores para evaluar la colaboración y trabajo en equipo se señala la frecuencia de participación grupal, interacción entre compañeros, responsabilidad compartida.

**Autonomía en el aprendizaje:** Villoria y Mendoza (2023) refiere a esta como la capacidad para gestionar el propio proceso educativo, es decir, facilita tomar decisiones sobre cómo, cuándo y qué aprender. A continuación, se detallan algunos indicadores que ayudarán a evaluar la autonomía en el aprendizaje: Elección o toma de decisiones, iniciativa de búsqueda, autorreflexión sobre el aprendizaje

**1.2.1.4. El Interés y la participación en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de 5to grado.** En el contexto ecuatoriano, específicamente en el Currículo de Lengua y Literatura se plantea que la asignatura de la Lengua y literatura debe ser enseñada a partir de la consideración de tres enfoques esenciales: “la lengua como medio, en cuanto a la expresión y transmisión de conocimientos; como método, en cuanto apoya a la reflexión y la construcción de conocimientos y; como objeto de conocimiento, en cuanto analiza su propia estructura” (Ministerio de Educación, 2016, p. 8). Aquello señala que, el lenguaje es más que simplemente memorizar las reglas o el vocabulario, pues implica la combinación de prácticas comunicativas, reflexivas, críticas, y analíticas que prepara a los estudiantes para ser competentes y pensadores críticos.

En este sentido, en el plan de estudios curricular se delimita que el objetivo del aprendizaje de Lengua y Literatura en quinto grado es desarrollar habilidades comunicativas, fomentar la comprensión lectora y promover la apreciación de la Literatura. Es decir, se busca que los estudiantes sean capaces de analizar textos, expresar sus ideas de manera clara y creativa, y comprender la importancia de la lectura en su formación personal y académica.

En este contexto, en los estudiantes en quinto grado de la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo, es fundamental lograr los objetivos principales de la asignatura de Lengua y Literatura, puesto que, se ha observado diferentes niveles de interés y participación, planteándose como un reto y oportunidad de emplear estrategias que aborden este fenómeno. Cuando los educandos se sienten motivados por el contenido, su compromiso con el aprendizaje se intensifica, lo que les permite interactuar de manera activa en el aula. En este sentido, la participación no solo mejoraría la asimilación de los textos, sino que también



fomentaría el desarrollo de habilidades comunicativas, además, al compartir ideas y perspectivas, se enriquece el aprendizaje y se construye conocimiento de manera colaborativa.

Diversas investigaciones han destacado los factores que permiten fomentar el interés y la participación en las clases de Lengua y Literatura. Se describe a continuación:

Autores como Cujilema y Castro (2022) indican que, los recursos digitales son herramientas efectivas para la asimilación de contenido en esta área del conocimiento, pues las diversas plataformas educativas y aplicaciones interactivas captan la atención de los educandos, haciendo que el aprendizaje sea más motivador, atractivo y relevante. Por su parte, Cerezo y Rivadeneira (2022), señalan que recursos como hellokids, Padlet, Kahoot, blogger, Brainstorming y Canva, permiten crear actividades de prelectura, lectura y, postlectura de forma interactiva y motivante para la mejora la comprensión lectora, es decir, con su uso pedagógico aprenden a leer con forma consciente y logran diferenciar la información mediante un análisis crítico.

Por otra parte, Berrones et al. (2023) señalan a la gamificación como la estrategia que fomenta la motivación y el rendimiento académico mediante la incorporación de elementos del juego. Esto coincide con Zambrano et al. (2020) quienes afirman que, las dinámicas, mecánicas y componentes facilita el entretenimiento en la realización de cualquier actividad, pues la primera incentiva inquietud, la segunda permite que se involucre en la actividad, y la tercera son estrategias determinadas de las dinámicas y mecánicas del juego.

Prieto et al. (2022) en su investigación explica que, las insignias, tablas de clasificación y puntos, generan reacciones emocionales positivas en los estudiantes, propiciando un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo, aumentado su compromiso con las diferentes actividades planteadas en clases. Sin embargo, a partir de sus resultados expresan que,

los procesos de gamificación no se presentan como un impulso motivador indispensable en educación, es decir, un único factor motivador, simplemente son metodologías facilitadoras para implicar al alumnado en la tarea y motivarle hacia el aprendizaje, desde nuestro punto de vista, el factor más relevante, el verdadero impulso motivacional para que la educación sea significativa, lo tiene la actitud,

personalidad y vocación que posee cada docente expresada en su particular estilo de enseñanza. (p. 17)

Desde esta perspectiva, la gamificación es solo uno de los factores externos que pueden impactar en la motivación y mejorar el rendimiento en los estudiantes.

Como indica Garcés et al. (2020), “las percepciones del estudiantado determinan su nivel de satisfacción por la asignatura, en función de las experiencias obtenidas” (p. 27), es decir, la calidad de la enseñanza, relevancia del contenido y ambiente de aprendizaje juegan un rol importante en cómo los estudiantes perciben la asignatura y se sienten satisfechos con su aprendizaje. En este sentido, resulta importante medir la percepción de los estudiantes respecto a las estrategias aplicadas. Para ello, se lleva a cabo la aplicación de un diagnóstico inicial y final que permite comparar el impacto de la intervención en la asignatura de la Lengua y Literatura. Además, se señala establecer un grupo de control (no recibe la intervención) y un grupo experimental (si reciben la intervención) para evaluar los cambios significativos de la satisfacción y percepción en ambas muestras (Garcés et al., 2020).

Por otra parte, el trabajo colaborativo es otra estrategia que influencia el aprendizaje en Lengua y Literatura. Autores como Ricuarte (2021) sugieren al trabajo en equipo mediante talleres, a razón de que “promueven en el estudiante habilidades en su interactuar, facilitan destrezas para construir, descubrir, transformar y acrecentar los contenidos literarios de manera grupal; así como socializar en forma clara con las personas que se encuentran en su entorno educativo” (p. 796). Desde esta perspectiva, también se trabajan en conjunto “habilidades personales y grupales como: escuchar, participar, liderar, coordinar actividades y realizar el seguimiento del aprendizaje de la literatura” (p. 796). Todas estas esenciales para mejorar las habilidades comunicativas y generar una participación más activa, donde los estudiantes se logren sentir cómodos, valorados y motivados.

En síntesis, el interés y la participación en el aprendizaje de Lengua y Literatura están influidos por diversos factores interrelacionados como los recursos digitales, gamificación, satisfacción estudiantil y trabajo colaborativo. Estos son aspectos fundamentales que pueden viabilizar las estrategias que fortalecen un aprendizaje significativo y efectivo en el aula. De esta forma, abordar cada elemento, se logra crear un entorno educativo fomenta el interés y

participación por la asignatura, y además mejore el rendimiento académico y la formación integral de los educandos.

### ***1.2.2. Estrategias didácticas***

Para comprender el término de las estrategias didácticas, se citan a algunos autores que abordan de manera independiente el concepto de la didáctica y la estrategia. En este sentido, se detalla, a continuación:

Autores como Abreu et al. (2018), señala a la didáctica como una de las ciencias de la educación. Picco (2022) amplía esta visión al señalar que es un campo constituido por el estudio y la intervención en la enseñanza-aprendizaje, además, se preocupa del diseño e implementación de dispositivos que logran concretar el derecho a una educación, así mismo, es la que permite “alcanzar a la totalidad de los sujetos en edad escolar y cumplir con el principio de justicia social y distribución democrática de saberes” (p. 4).

Por su parte, Marcano et al. (2023) enfatizan el papel de la didáctica en la educación al expresar que, “la didáctica se encarga del estudio de los procesos de enseñanza-aprendizaje; su objetivo es comprender cómo se producen estos procesos, con el fin de mejorar la calidad de la educación” (p. 486). Mientras, Abreu et al. (2018) añaden una dimensión dinámica a la didáctica, al describirla como un proceso en constante evolución, es así como destacan que, el objeto de la didáctica “incluye toda la dinámica y la dialéctica del proceso de enseñanza - aprendizaje y a sus protagonistas, es dinámico, abierto, flexible y está en constante construcción y desarrollo” (p. 81).

Estas concepciones resaltan la importancia de la didáctica como aquella ciencia que se encuentra en constante evolución y que no solo busca entender y comprender el acto educativo, sino también mejorar los procesos de la enseñanza-aprendizaje.

Con relación al término de las estrategias, desde el contexto educativo, Herrera y Villafuerte (2023) enfatiza que, estas son aquellas que “permiten la implementación de la didáctica para la enseñanza y aprendizaje planificados con los múltiples medios de representación y expresión” (p. 759). De manera similar, según Reynoso et al. (2020) la define como la acción y el componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, que viabiliza la ejecución de una tarea basada en la flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones y necesidades del

educando. Bajo esta perspectiva, las estrategias son las acciones que emplea y usa el docente para facilitar el aprendizaje de manera efectiva.

En este sentido, se cita a autores como Coello et al., (2023); Herrera y Villafuerte (2023); y Reynoso et al., (2020), quienes coinciden que, las estrategias didácticas son todas las acciones y actividades realizadas por los docentes con la finalidad de estimular, favorecer y mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes, además, deben ser conciliadoras y reflexivas ante la necesidad educativa diagnosticada.

**1.2.2.1. Estrategias didácticas con Canva.** Herrera y Villafuerte (2023) expresa diversas estrategias didácticas, entre ellas, destaca a las herramientas digitales. Esto refiere que, los educadores incorporan a la tecnología de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas en las diferentes áreas del conocimiento para aumentar la interacción y la participación de los estudiantes. En ese sentido, resulta fundamental profundizar en las características de Canva como herramienta digital para el desarrollo de estrategias didácticas en el área de la Lengua y Literatura.

En el contexto educativo, para Moro (2024) y Ruiz y Intriago (2022), Canva es una plataforma intuitiva de diseño gráfico en línea que ofrece una diversidad de plantillas, imágenes, gráficos, entre otros, donde los docentes crean sus propios diseños o editan los materiales visuales que ya se encuentran disponibles. Esta herramienta tiene una gran ventaja pues es de fácil acceso por su versión gratuita (Moro, 2024b). Además, también ofrece “funciones de colaboración que permiten a los usuarios trabajar juntos en proyectos de diseño” (Quilca et al., 2024, p. 108). En el caso de trabajos grupales, esta opción colaborativa les facilita a los docentes y estudiantes a ser partícipes en la actividad sin importar la hora y lugar.

En concordancia con Quilca et al. (2024), esta plataforma también es utilizada por los estudiantes para diseñar sus presentaciones visuales llamativas en las exposiciones orales con el propósito de transmitir el mensaje de forma dinámica y efectiva en el aula de clases. Como explica Moro (2024), también crean infografías sobre aspectos culturales de la lengua, además de “presentaciones y juegos que expliquen y repasen reglas gramaticales, o incluso crear videos sobre libros leídos” (p. 6). Desde estas opciones que ofrece la herramienta, se

logra promover la creatividad y la innovación, permitiendo la expresión de ideas de forma más interactiva y personalizada (Arcentales et al., 2020).

En este orden de ideas, la plataforma facilita el acceso, la creación de materiales visualmente atractivos, y otras funcionalidades que integran la interactividad, participación y la incorporación de la gamificación. En relación con este último, Canva se transforma en una estrategia para motivar, al incorporar componentes del juego en las actividades en clases, como insignias, puntos y niveles de dificultad (Zambrano et al., 2020), los estudiantes se comprometen (Prieto et al., 2022) y se entusiasman por participar (Berrones et al., 2023). De manera particular, en Lenguaje y Literatura, se pueden diseñar juegos de palabras, desafíos de escritura creativa y actividades de lectura mediante videos que aumenten el interés de los estudiantes.

Para complementar las ideas expuestas anteriormente, es fundamental que en el diseño de esta estrategia didáctica basada en Canva, los docentes consideren el modelo de las 4 Qs o SMA, puesto que, es una herramienta conceptual clave para la creación de experiencias gamificadas. Como explica Hernández (2021), este modelo de basa en cuatro preguntas importantes que se deben trazar para la elaboración de la estrategia y la incorporación de la herramienta. A continuación, se describe:

1. ¿Quién?: Esta pregunta responde quienes son los participantes de la experiencia gamificada, además, de identificar los intereses, motivaciones y características que estos poseen, en este caso, los estudiantes. Esta formulación ayuda a que se personalice la experiencia según la necesidad del educando con la finalidad de que sea más atractiva y relevante para ellos.

2. ¿Por qué?: Esta pregunta se centra en delimitar cual es el Objetivo que se pretende alcanzar. En el contexto del problema se establece como: Fomentar el interés y la participación en Lengua y Literatura.

3. ¿Qué?: Esta formulación está relacionada a las acciones, es decir, que actividades los jugadores (estudiantes) van a realizar desde la experiencia gamificada. En ella se pueden incluir diversos desafíos, misiones o tareas para mantener a los estudiantes comprometidos con la actividad.



4. ¿Cómo?: Se hace énfasis en el sistema de las reglas, las recompensas y las estructuras que sirven de guía en la experiencia gamificada. En esta se considera la mecánica del juego como puntos, niveles, insignias u otros elementos que permitan la motivación para participar y avanzar.

En síntesis, el uso de esta estrategia didáctica digital basada en este modelo se convierte en una guía y en un recurso clave para viabilizar el interés y la participación en el aprendizaje de la Lengua y Literatura, además, de la adaptación de las necesidades de una generación cada vez más digitalizada.

**1.2.2.2. Dimensiones de las estrategias educativas con Canva.** Se identifican como dimensiones las siguientes:

**Interactividad y participación:** Esta dimensión refiere al grado en que los estudiantes se involucran de manera activa en su proceso de aprendizaje. A través de estrategias didácticas, como la plataforma de Canva se permite crear un entorno de aprendizaje dinámico y que facilite el aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes con el contenido digital.

Los indicadores pueden ser: grado de involucramiento, colaboración en proyectos y uso de herramientas interactivas

**Gamificación y recursos educativos:** La gamificación involucra la integración de elementos de juego con fines educativos (Prieto et al., 2022), es decir, a través de la introducción de desafíos, recompensas y actividades lúdicas, se transforma el aprendizaje en una experiencia más atractiva y divertida. Junto a ello, se emplean recursos educativos visuales creados en Canva, que facilita la comprensión de conceptos complejos y hace del aprendizaje más ameno y efectivo.

Los indicadores pueden ser: finalización de retos y desafíos, efectividad de los recursos visuales.

**Accesibilidad y usabilidad:** Enfatiza la facilidad con la que los estudiantes logran acceder y usar Canva en su aprendizaje de la Lengua y Literatura.

Los indicadores pueden ser: facilidad de acceso a la plataforma, dificultades técnicas, y dominio de funcionalidades.

**Satisfacción y percepción de los estudiantes:** Con relación a esta dimensión, se refiere al aspecto crucial para evaluar la efectividad de las estrategias (Hurtado et al., 2021) sustentadas en el empleo de Canva. Es decir, aborda las diversas opiniones de los educadores y educandos respecto a la experiencia de aprendizaje con esta herramienta, pues a partir de la retroalimentación o información proporcionada se logra conocer cómo esta fortalece la enseñanza de la Lengua y Literatura.

Los indicadores pueden ser: Mejora de la comprensión de contenido, desempeño académico, interés y participación, y retroalimentación

### **1.3. Bases normativas y legales**

Para la elaboración del marco legal de este trabajo de investigación se consideran como principales referencias la Constitución de la República del Ecuador y la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

Según la Constitución de la República del Ecuador, en su título II relacionado con los derechos, se establece que:

Art.26.-La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, la familia y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art.27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y la democracia, será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz, estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008, p. 16)



Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]. En el literal j del Artículo 6, Capítulo Segundo de las obligaciones del estado al derecho a la educación se establece “garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Asamblea Nacional, 2017, p. 16).

Bajo estas perspectivas legales, se reafirma asegurar la preparación de estudiantes y docentes para desenvolverse en entornos digitales y formar una experiencia educativa basada en tecnologías y manejo de recursos. En este sentido, la promoción de la alfabetización digital mediante el uso de Canva permite que los estudiantes creen, editen y compartan el contenido visual, con la finalidad de promover un aprendizaje transversal y autónomo, además de aportar al dinamismo, la creatividad e interactividad. De esta forma la incorporación de las herramientas educativas como Canva responden a las exigencias para los retos del siglo XXI que conecta al aprendizaje con el entorno productivo que demanda competencias como la comunicación, colaboración y creatividad.



## CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

El capítulo abordó la metodología para el diagnóstico sobre el interés y la participación en la asignatura de Lengua y literatura en los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo”. En primera instancia, se desarrolló la conceptualización y operacionalización de las variables, se detalló el enfoque mixto y alcance descriptivo, los métodos teóricos, empíricos y matemático-estadísticos para la recolección y análisis de datos, los instrumentos diseñados para evaluar las variables, la delimitación de la población y muestra, así como la estrategia metodológica adoptada para el diagnóstico inicial y la presentación de resultados. Por último, los resultados del diagnóstico.

### 2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

#### 2.1.1. Variable dependiente: interés y participación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de 5<sup>o</sup> grado

Según Hidi (2006, citado en García et al., 2021), el interés es considerado como la predisposición psicológica que el individuo presenta, es decir, es la preferencia hacia una actividad en específico, la cual puede estar influenciada por los factores endógenos y factores exógenos. Mientras, Hidalgo y Perines (2018) definen a la participación como la intervención de los estudiantes para la toma de decisiones en el aula. En la tabla 2 se muestran las dimensiones e indicadores que se han identificado para esta variable dependiente.

**Tabla 2**

*Operacionalización de la variable dependiente: Participación e interés*

Dimensión	Indicadores	Instrumentos	Escala valorativa	
1. Motivación intrínseca y extrínseca	1.1. Interacciona con el contenido	Encuesta a estudiantes	Se empleará una escala valorativa con cinco categorías (ver anexo 1)	
	1.2. Muestra Iniciativa Personal			
	1.3. Manifiesta actitud positiva			
	1.4. Cumple con las tareas			
	1.5. Se enfoca en los resultados			
	1.6. Reacciona ante recompensas			
2. Interacción con los recursos educativos	2.1. Usa con frecuencia los recursos disponibles	Entrevista a docentes	Se empleará una escala valorativa con cinco categorías (ver anexo 1)	
	2.2. Expresa satisfacción al emplear recursos educativos			
3. Colaboración y trabajo en equipo	3.1. Su participación grupal es frecuente	Guía de observación		Se empleará una escala valorativa con cinco categorías (ver anexo 1)
	3.2. Interactúa entre compañeros			

3.3. Tiene responsabilidad compartida

*Fuente:* Elaboración propia de las autoras

### **2.1.2. Variable independiente: estrategias didácticas sustentadas en el empleo de la aplicación Canva**

Autores como Coello et al., (2023); Herrera y Villafuerte (2023); y Reynoso et al., (2020) coinciden que, las estrategias didácticas son todas las acciones realizadas por los docentes con la finalidad de estimular, favorecer y mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes, además, deben ser conciliadoras y reflexivas ante la necesidad educativa diagnosticada. Herrera y Villafuerte (2023) explican que, entre las diversas estrategias didácticas, se destaca a las herramientas digitales como Canva. Para Moro (2024) y Ruiz y Intriago (2022), es una plataforma intuitiva de diseño gráfico en línea que ofrece una diversidad de plantillas, imágenes, gráficos, entre otros, donde los docentes crean sus propios diseños o editan los materiales visuales que ya se encuentran disponibles. En la tabla 3 se muestran las dimensiones e indicadores que se han identificado para esta variable independiente.

**Tabla 3**

*Operacionalización de la variable independiente: Estrategia didáctica sustentadas en el empleo de la aplicación Canva*

<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Escala valorativa</b>
1. Interactividad y participación	1.1. Permite el involucramiento en clase	Encuesta a especialistas	Se empleará una escala valorativa con cinco categorías (ver anexo 2)
	1.2. Permite la colaboración en las actividades		
	1.3. Permite que participen de manera frecuente en clases		
2.1. Permite enfrentar retos y desafíos			
2. Gamificación y recursos educativos	2.2. Permite que se integren recursos visuales diversos y atractivos		
	3.1. Permite el fácil acceso		
3. Accesibilidad y usabilidad	3.2. Permite el dominio de las funcionalidades		
	4.1. Permite la comprensión de contenido		
4. Satisfacción y percepción	4.2. Permite la retroalimentación		

*Fuente:* Elaboración propia de las autoras

## **2.2. Enfoque de la investigación**

La investigación es mixta, una combinación de enfoque cuantitativo y cualitativo, ya que, se emplearon métodos de ambos enfoques. Cueva et al. (2023) explica que permite obtener una comprensión e interpretación más completa y profunda del problema de investigación. El componente cualitativo permitió profundizar en las percepciones y experiencias de los estudiantes respecto a la asignatura, mientras, el cuantitativo aportó datos estadísticos que reflejan el nivel de interés y participación antes de implementar la estrategia didáctica y también sobre la pertinencia del diseño mediante el criterio de especialistas.

## **2.3. Alcance de la investigación**

El alcance es descriptivo, como señala Ramos (2020) permite describir de manera representativa y detallada las características del fenómeno abordado. Se logró caracterizar el estado inicial del interés y participación de los estudiantes de quinto grado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, así como la estrategia didáctica sustentada en Canva diseñada, sin establecer una relación causa efecto entre la variable independiente y dependiente, puesto que, no se estudió el resultado de la implementación práctica de la estrategia diseñada sobre el interés y la participación de los estudiantes, simplemente se describió el estado de ambas variables.

## **2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación**

Autores como Hernández y Mendoza (2018) señalan que, la investigación de campo consiste en recopilar información de manera directa en el lugar donde se produce el fenómeno para comprender, interactuar y observar con el entorno real. En este sentido, la investigación se llevó a cabo en el quinto grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo” en la parroquia Pascuales de Guayaquil. Se asumió un corte transversal, como expresa Cvetkovic et al. (2021), permiten observar y recopilar datos en un periodo corto. Por ello, se recopiló información en marzo del Periodo Lectivo 2024-2025.



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

### 2.5.1. Métodos teóricos

Se emplearon para explorar y comprender conceptos, leyes y teorías sin depender únicamente de la recolección de datos empíricos, esto se justifica mediante López y Ramos (2021) quienes expresan que, “posibilitan procesar los resultados obtenidos mediante el uso de los métodos empíricos, sistematizarlos, analizarlos, explicarlos, descubrir qué tienen en común, para llegar a conclusiones confiables que permitan resolver el problema” (p. 24). A continuación, se describen los siguientes:

**Método analítico-sintético.** Según Rodríguez y Pérez (2017), el análisis y la síntesis son “procesos intelectuales inversos que operan en unidad” (p. 186). Por un lado, se empleará el análisis para descomponer las características del estado inicial del interés y participación de los estudiantes, mientras, la síntesis permitirá establecer la unión de las características previamente analizadas, posibilitando descubrir relaciones de la realidad educativa, es decir, “el análisis se produce mediante la síntesis de las propiedades y características de cada parte del todo, mientras que la síntesis se realiza sobre la base de los resultados del análisis” (p. 186).

**Método inductivo-deductivo.** Para López y Ramos (2021), “la inducción y la deducción se complementan en el proceso del conocimiento y la investigación científica” (p. 24). Rodríguez y Pérez (2017) explica que,

mediante la inducción se establecen generalizaciones a partir de lo común en varios casos, luego a partir de esa generalización se deducen varias conclusiones lógicas, que mediante la inducción se traducen en generalizaciones enriquecidas, por lo que forman una unidad dialéctica. (p. 188)

Esto permitirá generalizar conclusiones a partir de casos específicos de interés y participación, siendo esencial para el diseño y validación la efectividad de la estrategia didáctica con soporte en la aplicación Canva.

**Método histórico-lógico.** Según Rodríguez y Pérez (2017) es útil para “la búsqueda de información para tratar de forma lógica los antecedentes relacionados con el objeto de

estudio” (p. 190). En el marco teórico se empleó este método para los antecedentes de las estrategias didácticas con soporte en la aplicación Canva enfatizando en la indagación respecto a la selección, elaboración y uso de estas estrategias en la participación e interés de los estudiantes, así como la lógica de las concepciones teóricas que respaldan su implementación.

### **2.5.2. Métodos empíricos**

Para responder a los objetivos específicos se utilizaron los siguientes métodos empíricos pues, según Rojas et al. (2018):

los métodos empíricos a emplear en la investigación científica se determinan atendiendo, en primer lugar, a la naturaleza del objeto de investigación y a su estrecha relación con el problema científico, el objetivo de la investigación y las tareas científicas; en segundo lugar, a la operacionalización de las variables, es decir, la determinación de los indicadores que se necesita evaluar o medir. (p. 239)

En este sentido, fueron clave para el desarrollo de la investigación, ya que permitió obtener datos concretos y verificables. Además, su uso es implorante, ya que no solo guio el proceso de recolección de información, sino que también aseguró que los resultados sean relevantes y aplicables al fenómeno estudiado. Para el estudio se ha seleccionado encuesta, entrevista y observación. A continuación, se detalla:

**Encuesta a estudiantes:** Casas et al. (2003) explica que, “la técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (p. 143). Desde esta postura, por el número de estudiantes se eligió la encuesta para una recopilación de fácil acceso y, además, porque permitió recoger información relacionado a la dimensión de Motivación intrínseca y extrínseca, y sus indicadores.

**Entrevista a docentes:** Feria et al. (2020) indica que la entrevista se emplea para la recopilación de datos no numéricos a través de un diálogo, además, es caracterizado por ser un recurso flexible y dinámico que se adecua a las características del entrevistado y al contexto estudiado. Desde esta perspectiva, la entrevista, mediante la elaboración de la guía

de entrevista, permitió recopilar información directa con los docentes acerca de las dimensiones de la interacción con los recursos educativos y, sus indicadores.

**Observación:** Según López y Ramos (2021), “la observación, o más precisamente la observación científica, es el método en el cual la información llega al investigador de forma directa por la percepción del objeto o fenómeno estudiado” (p. 26). En este sentido, en esta investigación se empleó una escala valorativa para llevar a cabo la observación, a razón de que, es una herramienta que se usa para medir y evaluar las características del fenómeno (Alfonso et al., 2024).

### **2.5.3. Métodos matemático-estadísticos**

Para el procesamiento de información se empleó el Programa de IBM SPSS Statics versión 26. Rivadeneira et al. (2020) resalta que:

el programa SPSS cuenta con opciones de menú que permite analizar los tratamientos de datos de acuerdo con los requerimientos que los investigadores y /o estudiantes necesitan al momento de elaborar sus trabajos estadísticos, usando las opciones para manipular datos dentro del menú (Datos y Transformar), y analizarlos (Analizar y Gráficos). Dentro de los resultados de estas actividades se pueden generar tablas, gráficos y anotaciones textuales, las mismas que tendrán su aparición en el Visor de Resultados. (p. 22)

A partir de esto, mediante la estadística descriptiva de SPSS, los datos recopilados en los instrumentos se procesaron de manera resumida y clara, representados en tablas y gráficos que facilitaron una mejor visualización. En este sentido, se demuestra la distribución de frecuencias tabulados en frecuencia y porcentajes, con estos se logró representar con gráficos de barras la distribución. De esta manera, se proporcionó una visión general de cómo están distribuidos los datos de la variable dependiente.

## **2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

### **2.6.1. Cuestionario de encuesta para estudiantes**

En el Anexo 3 se presenta el cuestionario de encuesta, como el instrumento que permitió recoger información relacionada con la dimensión de Motivación intrínseca-extrínseca y sus indicadores. Se diseñó el cuestionario con 6 preguntas, en que se solicita a los estudiantes que seleccionen una opción de la escala Likert: 5. Siempre, 4. Casi siempre, 3. A veces, 2. Casi Nunca, y 1. Nunca, para responder cada ítem. Fue aplicado a los estudiantes en formato impreso al concluir una de las clases de Lengua y Literatura.

### **2.6.2. Guía de entrevista para docentes**

En el Anexo 4 se detalla la guía de entrevista semiestructurada diseñada con 10 preguntas que permitieron recolectar datos relacionados con las dimensiones de interacción con los recursos educativos y sus respectivos indicadores. La entrevista se llevó a cabo en una sesión presencial en la institución educativa y las respuestas fueron grabadas y registradas en un documento para el posterior procesamiento de la información.

### **2.6.3. Escala valorativa de observación**

En el anexo 5 se presenta la escala valorativa de observación, en ella se logró evaluar los indicadores de la dimensión de Colaboración y trabajo en equipo en el aula de clases de Lengua y Literatura. Cada uno de los aspectos considerados se evaluó bajo la escala de Likert: 5. Siempre, 4. Casi siempre, 3. A veces, 2. Casi Nunca, y 1. Nunca. La observación directa fue llevada a cabo por las autoras de la presente investigación durante el desarrollo de las clases de Lenguaje y Literatura con los estudiantes de la muestra.

### **2.6.4. Cuestionario de encuesta para especialistas**

En el Anexo 6 se muestra el cuestionario de encuesta dirigido a los especialistas, en que se solicita a ocho docentes con 10 o más años de experiencia de trabajo en el área de Lengua y Literatura y la tecnológica con el propósito de que valoren la propuesta mediante los indicadores identificados en la variable independiente (Tabla 2.2) con la escala Likert: 1. Muy

en desacuerdo; 2. En desacuerdo; 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4. De acuerdo y 5. Muy de acuerdo. Además, se incluye una opción de respuesta abierta para la posibilidad de aportar con sugerencias y perfeccionar la propuesta.

## 2.7. Delimitación de la población y la muestra

Según Vizcaíno et al. (2023) el concepto de la población y la muestra en investigación resulta esencial para la validez y generalización de resultados, desde esta perspectiva, la población es el conjunto completo de individuos o fenómenos con características en común, mientras, la muestra es el subconjunto representativo de la población. Bajo esta premisa, la Tabla 4 detalla que la población se ubica en Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo”, y la muestra estuvo conformada por 2 docentes y 32 estudiantes del 5to Año de EGB. Para la elección de los participantes se empleó el método de muestreo intencional quienes cumplieron con criterios de selección (Hernández, 2021), principalmente, que los docentes impartan la asignatura y que los estudiantes también la reciban, además, de que estos últimos tengan el consentimiento informado de los representantes.

**Tabla 4**  
*Población y muestra*

Descripción	Población	Muestra
Docentes de Lengua y Literatura del 5to grado de EGB	4	2
Estudiantes del paralelo A, B, C, D del 5to grado de EGB	96	32
<b>Total</b>	100	34

Fuente: Elaboración propia

## 2.8. Estrategia metodológica investigativa en el proceso de investigación

De acuerdo con el alcance del estudio y los objetivos planteados, a continuación, se detallan acciones realizadas:

- En primera instancia, mediante la revisión bibliográfica y documental se logró determinar los referentes teórico-metodológicos que sustentan el empleo de la estrategia didáctica con Canva para promover el interés y la participación en las clases de Lengua y Literatura en 5to grado.



- Posteriormente, se diseñó, aplicó y procesó un cuestionario a los estudiantes, una entrevista a docentes y una escala valorativa de observación para determinar el estado inicial del interés y la participación en las clases de Lengua y Literatura en 5to grado en la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo”.
- A partir del resultado del diagnóstico generado y de los referentes teóricos asumidos, se procedió al diseño de una estrategia didáctica con Canva para promover el interés y la participación en las clases de lenguaje y literatura en 5to grado, que luego fue validada por el criterio de especialistas (se presenta en el capítulo 3).
- Se elaboró el informe final.

## **2.9.Descripción de la metodología de acuerdo con las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito**

A continuación, se realiza una descripción de las etapas en el proceso investigativo y su propósito:

- Etapa 1 del estudio teórico: Fue llevada a cabo mediante la revisión bibliográfica y documental, la cual orientó conceptualmente las variables y el desarrollo completo del capítulo 1.
- Etapa 2 del diagnóstico inicial: Se realizó mediante la aplicación de un cuestionario a los estudiantes, una entrevista a los docentes y una escala valorativa de observación para determinar el estado actual del interés y la participación en las clases de Lengua y Literatura en 5to grado en la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo” (Capítulo 2).
- Etapa 3 de la modelación de la propuesta: Se diseñó una estrategia didáctica con Canva para promover el interés y la participación en las clases de Lengua y Literatura en 5to grado (Capítulo 3).
- Etapa 4 de validación de la propuesta: Se realizó mediante un cuestionario a especialistas (Capítulo 3).

## 2.10. Resultados presentación de los resultados del estudio diagnóstico

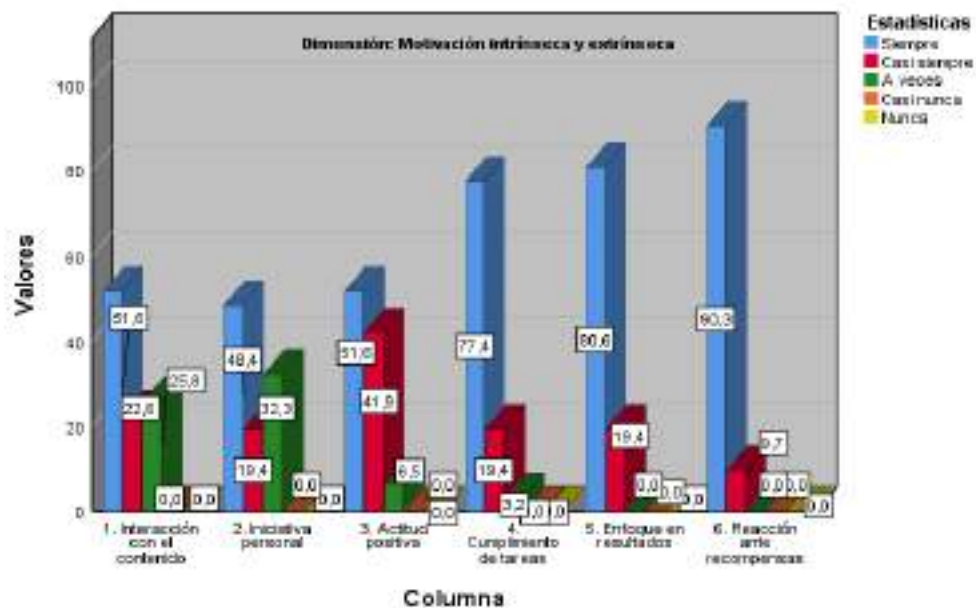
### 2.10.1. Encuesta a estudiantes

En la Figura 1 se resumió el estado actual del interés y la participación de los estudiantes mediante la dimensión de la motivación intrínseca y extrínseca. En el Anexo 7 se aprecia cómo fueron procesados los datos obtenidos mediante el cuestionario de encuesta a los estudiantes. A continuación, se detalla:

1. En primera instancia, se realizó la encuesta a estudiantes mediante un formulario de Google Forms, luego los resultados fueron transferidos a un archivo de Excel donde se tradujeron las respuestas de los estudiantes mediante los valores de la escala con que fue evaluado cada pregunta.
2. Se procedió a importar los datos del Excel en IBM SPSS Statistics, donde en la vista de variables se asignaron los “Valores” de la escala por indicador y también se ajustó la “Medida” a escala ordinal.
3. Luego se analizó la información con la herramienta de tablas personalizadas en el que seleccionaron las 6 preguntas para obtener una tabulación general del porcentaje de respuestas y generar la Figura.

**Figura 1**

*Resultado de encuesta*



Fuente: Gráfico elaborado y extraído en IBM SPSS Statistics versión 26.



Los resultados señalan que, en relación con el indicador de la *Interacción con el contenido*, la mayoría de los estudiantes (74.2% sumando “Siempre” y “Casi siempre”) interactúan con el contenido, sin embargo, una minoría (25.8%) lo hace a veces. Este resultado resalta que se debe abordar la motivación de los estudiantes hacia el contenido de la asignatura. En la *iniciativa personal* la mayoría señala que poseen de autonomía y proactividad en clases (67.8% sumando “Siempre” y “Casi siempre”). No obstante, el restante (32.3%) solo a veces toma la iniciativa en las diversas actividades.

La mayor parte de los estudiantes (93.5% sumando “Siempre” y “Casi siempre”) mantienen una *actitud positiva*, es decir cuentan con disposición y entusiasmo hacia las actividades desarrolladas en clases. Por el contrario, solo un 6.5% señala que solo a veces mantienen este tipo de actitud. Este hallazgo requiere que se fortalezca la motivación para que la actitud positiva de los estudiantes sea frecuente. Asimismo, la mayoría de los estudiantes (96.8% sumando “Siempre” y “Casi siempre”) cumplen con las tareas asignadas, esto señala que existe un alto nivel de responsabilidad y compromiso con las actividades por parte de los estudiantes. No obstante, en la gráfica también se evidencia que un 3,2% de ellos a veces las cumplen a tiempo.

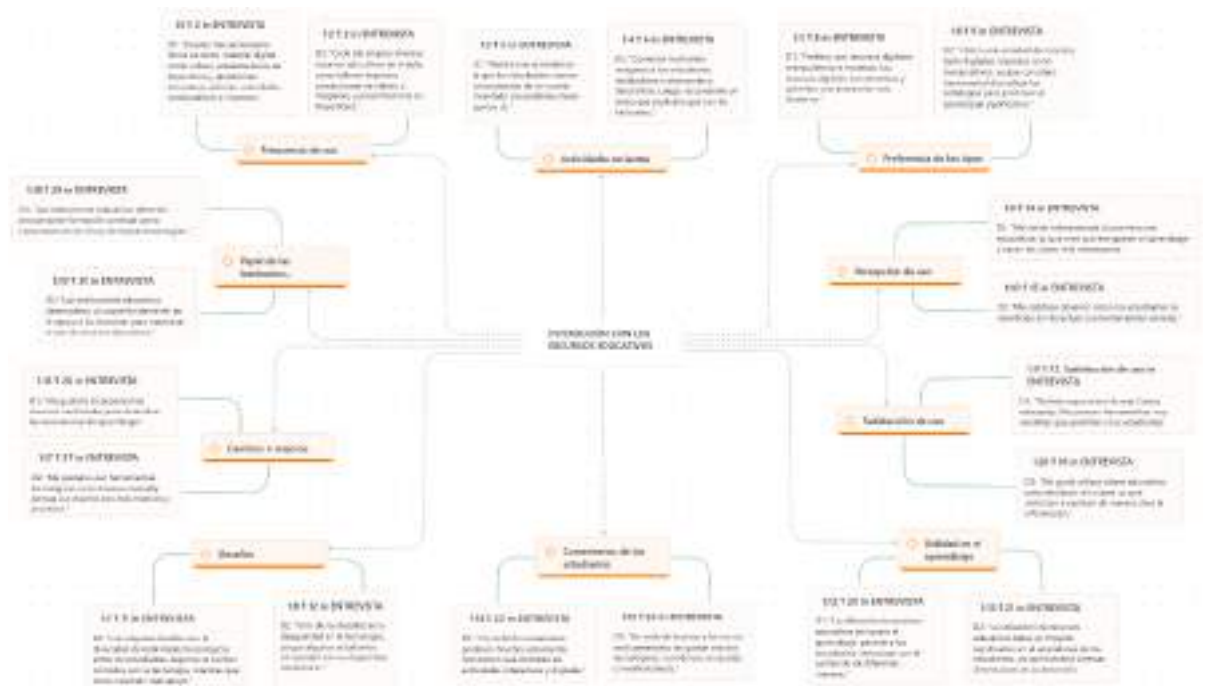
Por otra parte, el 100% (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) se *enfocan en los resultados*, es decir, mantienen una clara orientación hacia el logro de los objetivos para una próxima mejora en las actividades. Esto se puede considerar como una fortaleza de la motivación extrínseca, no obstante, este indicador también señala que se debe impulsar la motivación intrínseca basado en el interés y compromiso y no solo por factores externos. De la misma forma, en el indicador de *reacción ante recompensas* el 100% de los estudiantes (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) reaccionan de manera positiva ante las recompensas, por tanto, se infiere que existe una motivación extrínseca otorgado por los incentivos y reconocimientos en el aula de clases.

En síntesis, los resultados evidencian que los estudiantes se inclinan hacia la motivación extrínseca en los indicadores evaluados. Esto implica que se debe trabajar en el fortalecimiento de la motivación intrínseca para que tanto el compromiso, como la iniciativa, la actitud positiva y el enfoque en resultados se mantengan de manera frecuente.

**2.10.2. Entrevista a docentes**

En la Figura 2 detallan los resultados de la entrevista a las docentes mediante 10 códigos de color naranja que responden a la dimensión de la interacción con los recursos educativos.

**Figura 2**  
*Red semántica de los resultados de entrevista*



*Fuente:* Elaboración propia del autor.

Con relación a la *frecuencia de uso*, ambos docentes emplean recursos educativos de manera frecuente en sus clases de Lengua y Literatura. Esto señala que prevalece una integración significativa de los recursos educativos en la práctica, lo que contribuye a un aprendizaje más dinámico y atractivo. Mientras, en el código de *actividad reciente*, describen actividades creativas donde los estudiantes crean narración, y en otras utilizan imágenes y videos para enseñar sobre historias. Esto indica que los docentes están utilizando recursos para involucrar a los estudiantes de manera efectiva.

En la *preferencia de los tipos* de estos recursos, se enfatiza la preferencia de recursos digitales y manipulativos, destacando la interactividad y el aprendizaje práctico, también se valora la diversidad en los recursos. Esta preferencia aborda una tendencia hacia métodos de enseñanza



que promueven la participación y el interés. En el código de *percepción de uso*, de manera general, las docentes se sienten entusiasmadas, por ello, valoran cómo los estudiantes se benefician de diversas herramientas. La percepción positiva enfatiza que los docentes creen en la eficacia y están motivados para seguir utilizando estos recursos. El indicador de la *satisfacción del uso*, expresan que disfrutaban de estas herramientas, entre ellas, Canva y Educaplay, además de videos educativos. La satisfacción con herramientas específicas como las mencionadas, los docentes encuentran valor en los recursos que seleccionan.

La *utilidad en el aprendizaje*, ambos docentes coinciden que los recursos enriquecen el aprendizaje, fomentan la interacción y el pensamiento crítico. La percepción de utilidad señala que los recursos además de ser herramientas también son fundamentales para abordar habilidades cognitivas importantes en el aprendizaje. En relación con los *comentarios de los estudiantes*, expresan que, si reciben comentarios positivos sobre las actividades interactivas planificadas, además, destacan que les gustan más los recursos tecnológicos.

En los *Desafíos*, las docentes mencionan la diversidad de habilidades tecnológicas y limitaciones de tiempo, mientras que, otra enfatiza que se enfoca en la desigualdad en el acceso a la tecnología. Estas dificultades respaldan la importancia de un apoyo adicional para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de los recursos educativos, por ello, la formación y equipamiento adecuado son cruciales para abordar estas desigualdades. El código de los *Cambios o Mejoras Deseadas*, expresan el deseo de incorporar de más recursos multimedia, y herramientas como Canva y Genially. Esta búsqueda de mejoras señala el compromiso continuo con la innovación educativa y la adaptación a las nuevas tecnologías.

En+ el código del *Papel de la Institución*, los docentes expresaron la necesidad de que la institución cumpla con el rol de formar de manera continua junto con equipamiento como el acceso a recursos disponibles. Mediante este enfoque de perspectiva, se infiere que, instituciones educativas tienen un papel importante en la capacitación y el soporte logístico para que la planta docente logre manejar eficazmente los recursos educativos, lo que asegura un entorno de aprendizaje más participativo e interesante.

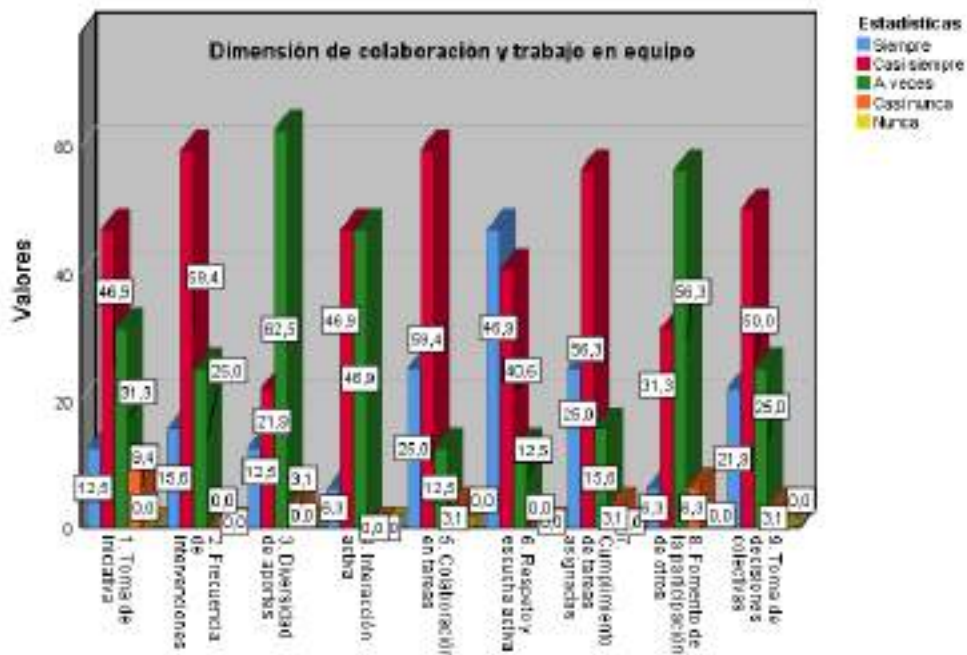
### 2.10.3. Escala valorativa de observación

En la Figura 3 se resumen los resultados de la escala valorativa de observación con base a la dimensión de colaboración y trabajo en equipo de los estudiantes.

En el Anexo 8 se aprecia cómo fueron arribado los datos obtenidos mediante la escala valorativa de observación. A continuación, se detalla:

1. Los datos de la observación se plasmaron en un formato de Excel para su posterior traducción numérica mediante los valores de la escala con que fue evaluado cada indicador.
2. Se procedió a importar los datos del Excel en IBM SPSS Statistics, donde en la vista de variables se asignaron los “Valores” de la escala por indicador y también se ajustó la “Medida” a escala ordinal.
3. Luego se analizó la información con la herramienta de “tablas personalizadas” en el que seleccionaron las 9 preguntas para obtener una tabulación general del porcentaje de respuestas y generar el gráfico.

**Figura 3**  
*Resultados de la Observación*



*Nota.* Gráfico elaborado y extraído en IBM SPSS Statistics versión 26.



En el indicador de la *toma la iniciativa* para hablar o compartir ideas en grupo, se observó que el 59.4% (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) realizan acciones como levantar la mano, hacer preguntas o proponer actividades en grupo. Este resultado es positivo, puesto que los estudiantes muestran proactividad. Sin embargo, el 31.3% solo “a veces” tomaba la iniciativa y el 9.4% casi nunca. Aquello señala que, algunos estudiantes requieren de más motivación o apoyo para participar de forma proactiva.

En el indicador de *frecuencia de intervenciones*, el 75% de los estudiantes (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) presenta mayor frecuencia sobre el tema de estudio durante la actividad del grupo, mientras el 25% solo “a veces”. Este hallazgo enfatiza una dinámica de participación. En la *diversidad de aportes*, el 34,4% de los estudiantes (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) frecuentemente ofrecen diferentes tipos de contribuciones, como información, preguntas o sugerencias, es decir, aportan ideas, plantean dudas y sugieren acciones en el grupo, Sin embargo, el 62,5% solo “a veces” y 3.1% “casi nunca”.

El indicador de *interacción activa* se observó que, el 53.2% de los estudiantes (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) siempre se dirigen a sus compañeros para hacer preguntas o buscar opiniones sobre un tema, lo que refleja que una dinámica de trabajo colaborativa para enriquecer su aprendizaje. No obstante, el 46.9% manifiesta en clases con una frecuencia de “a veces”. Aquello refleja que, si bien existe un grupo importante con interacción frecuente, hay otro grupo que puede beneficiarse aún más de la interacción y el intercambio de ideas entre pares.

En el indicador de *colaboración en tareas*, el 84.4% de ellos (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) trabajan en conjunto para resolver un problema o completar una tarea en equipo. Este dato se contrasta con el 12.5% que se mostraron con una frecuencia de “a veces” y el 3,1 con “casi siempre”. Este grupo minoritario puede presentar dificultades en el trabajo en equipo y requerir de un mayor acompañamiento para la colaboración entre todos los miembros.

En el indicador de *respeto y escucha activa*, el 87.5% de los estudiantes (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) mantienen contacto visual, asiente con respecto mientras los demás hablan y, además, no interrumpen en las participaciones. Por otro lado, el 12.5% solo “a veces, lo que se contrasta con la mayoría del grupo, sin embargo, este porcentaje puede ser beneficiado

con el refuerzo de estas habilidades interpersonales fundamental para un clima de confianza y colaboración entre pares.

El indicador del *cumplimiento de tareas asignadas*, el 46.9% de los estudiantes mostraron que “casi siempre” se ofrecen para realizar una parte del trabajo o recuerda a otros sobre sus responsabilidades para el cumplimiento de estas, lo que señala, un alto compromiso por parte del grupo de estudiantes. Mientras el 40.6% solo “a veces” y el 12.5 “casi nunca”. Este hallazgo enfatiza que, si bien existe un grupo que cumple con lo asignado, hay otro que no siempre asume de manera proactiva sus responsabilidades.

En el indicador del *fomento de participación de otros*, se constató que, el 37.6% de los estudiantes (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) invita a compañeros más tímidos a expresar sus ideas o contribuciones, lo que es un aspecto positivo para obtener un ambiente positivo y una red de apoyo dentro de los grupos. Pese a este resultado, el 56.3% solo realiza esta acción “a veces” y el 6.3% “casi nunca”. Estos resultados enfatizan que, aunque hay grupos que se preocupan por la participación de todos, hay una mayoría prevalente que no lo hace de manera constante, generando un grupo menos inclusivo donde algunos no puedan salir de su zona de confort y sean más tímidos y, además, tengan menos oportunidades para los aportes en el equipo.

En el indicador de *toma de decisiones*, se observó que el 71.9% de los grupos (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) participan en discusiones para llegar a un consenso sobre un tema o actividad; esta acción positiva, puesto que refleja una dinámica de trabajo colaborativa que valoran las diversas perspectivas y buscan tomar decisiones en conjunto. Pese a esto, también se evidenció que, el 25% presentó una frecuencia de “a veces”, es decir, hay grupos importantes que no siempre trabajan de manera activa ni consensuada. Adicionalmente, el 3.1% “casi nunca” intervienen con discusiones para llegar a un acuerdo, lo que señala que, toman decisiones de forma unilateral, sin considerar las opiniones de todos.

En síntesis, a partir del diagnóstico realizado sobre el interés y la participación en la asignatura de Lenguaje y literatura en los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo”, se han identificado las siguientes potenciales y carencias fundamentales: En primer lugar, se observa una notable motivación extrínseca,



evidenciada por la disposición de los estudiantes a participar y cumplir con las tareas asignadas. La mayoría de ellos muestra una actitud positiva y un alto nivel de responsabilidad, lo que señala un compromiso significativo hacia su aprendizaje. Asimismo, los docentes utilizan recursos educativos de manera frecuente, integrando herramientas digitales que fomentan un aprendizaje dinámico y atractivo. Por tanto, la combinación de motivación y uso efectivo de recursos crea un entorno propicio para el desarrollo del interés y participación.

Sin embargo, a pesar de las fortalezas identificadas, también se han detectado carencias que requieren atención. Por un lado, la motivación intrínseca de los estudiantes es baja, por tanto, su interés por el contenido no siempre es suficiente para mantener un compromiso constante. Asimismo, un porcentaje significativo de estudiantes no toma la iniciativa de participar activamente, lo que puede limitar su desenvolvimiento académico. Mientras tanto, la diversidad de aportes en las discusiones grupales también es insuficiente, aquello plantea la necesidad de crear más oportunidades para que todos los estudiantes se expresen. Por último, las desigualdades en el acceso a la tecnología y las habilidades digitales entre los estudiantes representan un desafío que debe abordarse para garantizar un aprendizaje equitativo, interesante y participativo.

En conclusión, el diagnóstico revela un panorama general positivo en términos de motivación y uso de recursos, pero también destaca la importancia de centrarse en el fortalecimiento de la motivación intrínseca y creación de ambientes que fomenten la participación activa y equitativa de todos los estudiantes de la Lengua y Literatura

## **CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA Y RESULTADOS**

### **3.1. Introducción**

En el contexto educativo actual, se ha detectado un creciente desinterés y baja participación en los estudiantes hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura, situación que trasciende el bajo rendimiento académico y afecta su desarrollo integral. El dominio de esta área no solo es esencial para la comunicación, sino también para la comprensión crítica del mundo, la apreciación cultural y el fortalecimiento del pensamiento lógico (Mallart, 2020). Sin embargo, los contenidos académicos suelen percibirse como abstractos, desconectados de la realidad cotidiana de los estudiantes, lo que convierte la asignatura en una materia percibida como árida y compleja (Jurado, 2022).

Esta desconexión limita no solo el desarrollo de habilidades técnicas (como la escritura y la lectura), sino también la capacidad de los estudiantes para vincular el lenguaje con otras disciplinas y contextos, lo que reduce las oportunidades de un aprendizaje significativo. Pues, se espera que, la Lengua y Literatura sea enseñada a partir de la consideración de tres enfoques esenciales: “la lengua como medio, en cuanto a la expresión y transmisión de conocimientos; como método, en cuanto apoya a la reflexión y la construcción de conocimientos y; como objeto de conocimiento, en cuanto analiza su propia estructura” (Ministerio de Educación, 2016, p. 8).

Frente a este escenario, resulta esencial incorporar metodologías activas e interactivas que, apoyadas en herramientas tecnológicas como Canva, permitan gamificar los contenidos, crear contenido visualmente atractivo y cercanos a los intereses de los estudiantes. En este sentido, la integración de estos recursos busca transformar la percepción de la asignatura, fomentando la participación, la creatividad y, en última instancia, una formación más holística y relevante para la vida.

En el presente capítulo se pretende presentar el diseño de una estrategia didáctica innovadora, sustentada en el uso de la aplicación Canva y la integración de elementos de interactividad y gamificación, con el fin de revitalizar el interés y la participación de los estudiantes de quinto

grado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, contribuyendo así a un aprendizaje más significativo, contextualizado y vinculado a su realidad cotidiana.

### **3.2. Fundamentación teórica de la propuesta**

#### **3.2.1. Bases pedagógicas**

**Teoría constructivista.** La estrategia didáctica sustentada en el empleo de la aplicación Canva para promover el interés y la participación de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes, se encuentra fundamentada en el modelo pedagógico constructivista, el cual señala que “un sujeto de aprendizaje pasa de ser inactivo a activo cuando compara conocimientos previos con los nuevos, lo anterior se da cuando un sujeto (estudiante) investiga o ejecuta con autonomía una determinada tarea, permitiendo incorporar constructos teóricos y experimentales” (Berni y Olivero, 2019 como se cita en Ordóñez et al., 2020). Además, desde la perspectiva constructivista, el docente emplea técnicas a manera de estrategias didácticas con la finalidad de brindar apoyo a los estudiantes en su autonomía y organización de aprendizaje, asimismo, la funcionalidad y el resultado de estas estrategias se convierten en técnicas de aprendizaje que son apropiadas por los estudiantes para dar cumplimiento a diferentes tareas y objetivos propios.

En este sentido, desde los principios constructivismo, la estrategia didáctica propuesta en el uso de Canva permite que el estudiante investigue sobre diferentes géneros literarios, autores y obras, creando sus propios materiales visuales, o al diseñar infografías y cuentos ilustrados, los estudiantes no solo aplican lo aprendido, sino que también generan un producto que refleja su comprensión y creatividad. Asimismo, la utilización de Canva promueve la interacción entre los estudiantes, ya que pueden trabajar en grupos para desarrollar proyectos. Esta colaboración es fundamental en el constructivismo, pues permite compartir ideas y construir conocimientos de manera conjunta.

El constructivismo, y sus precursores como Piaget y Vygotsky, se sostiene que el conocimiento se construye mediante la interacción activa del estudiante con su entorno. En este marco, Canva opera como una herramienta de creación que permite a los estudiantes diseñar recursos educativos (infografías, cómics, presentaciones), fomentando un rol

protagónico en su aprendizaje (Hernández y López, 2025). Según Jonassen et al. (1998), las tecnologías deben ser “herramientas de la mente” que faciliten la construcción de significado, principio que Canva satisface al permitir la representación visual de conceptos literarios.

En la perspectiva constructivista, el rol del docente es guiar y facilitar el aprendizaje. En este contexto, el docente puede proporcionar recursos, fomentar la reflexión mediante el incentivo sobre sus procesos creativos y el uso de Canva, evaluar de manera formativa empleando rúbricas que no solo evalúen el producto final, sino también el proceso de aprendizaje, promoviendo la autoevaluación. De esta manera, se promueve el aprendizaje activo, ya que, los estudiantes se involucran en su proceso de aprendizaje, lo que aumenta su motivación y compromiso.

Esta metodología no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros de manera creativa y crítica. La integración de la tecnología en este contexto se convierte en un aliado poderoso para el desarrollo de competencias y habilidades esenciales en el siglo XXI.

**Teoría de la carga cognitiva.** Canva optimiza el procesamiento de información al:

- Reducir la carga extrínseca mediante diseños intuitivos (plantillas preestablecidas).
- Potenciar la carga germana al organizar contenidos literarios en formatos visuales (infografías), facilitando la comprensión (Sweller, 2020).

**Teoría del conectivismo.** La era digital exige habilidades para gestionar información en red. Canva permite:

- Trabajo en equipo para crear recursos compartidos.
- Integración de videos, imágenes y textos en un solo espacio.

### **3.2.2. *Importancia de la interactividad y la gamificación en la motivación estudiantil***

La interactividad y la gamificación son fundamentales para aumentar la motivación estudiantil, ya que transforman el aprendizaje en una experiencia dinámica y atractiva que fomenta la participación activa de los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos y



actividades interactivas, se estimula el interés y la curiosidad, lo que facilita la conexión emocional con el contenido. Esta metodología no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también promueve la colaboración y el trabajo en equipo, permitiendo a los estudiantes asumir un papel activo en su proceso educativo. Además, la retroalimentación instantánea y el reconocimiento de logros a través de sistemas de puntos o recompensas refuerzan la autoestima y el compromiso, creando un ambiente propicio para el aprendizaje significativo.

Deterding et al. (2011) señala que, la gamificación integra mecánicas de juego en contextos no lúdicos para aumentar la motivación intrínseca. Estudios recientes destacan su eficacia en educación:

- El uso de recompensas (badges, puntos) en actividades con Canva incrementa el compromiso estudiantil (Zainuddin et al., 2020)
- La creación de recursos gamificados (ej.: "trivias literarias" en Canva) activa la dopamina, asociada a la curiosidad y la retención (Kapp, 2012 como se citó en Sánchez, 2019).

Además, estudios recientes evidencian que:

- La interactividad en plataformas digitales mejora la retención en un 40% frente a métodos pasivos (Huang et al., 2022).
- La gamificación en Lengua y Literatura aumenta la participación en un 60% (Albán et al., 2024), especialmente en competencias de escritura creativa.

### **3.3. Canva como herramienta educativa**

#### **3.3.1. *Potencial didáctico de Canva***

La potencialidad didáctica de Canva se sustenta en las ideas de Moro (2024a), ya que, es una de las plataformas de diseño gráfico que permite crear una amplia variedad de materiales visuales como presentaciones, infografías, vídeos, pósteres o gráficos, entre otros. Asimismo, posee una interfaz intuitiva y amplia biblioteca de plantillas y recursos, además, facilita

realizar trabajos de manera colaborativa en línea, lo que la ha convertido en una plataforma puntera en la enseñanza.

Entre sus ventajas de Canva es se encuentra la accesibilidad por ser intuitiva y de uso sencillo. Asimismo, permite a los usuarios crear materiales atractivos y de calidad profesional con facilidad que se traduce en una capacidad para diseñar contenido visualmente impactante sin necesidad de tener conocimientos avanzados en diseño gráfico o tecnología, es decir, principiantes como usuarios más avanzados puedan diseñar presentaciones, infografías, y otros recursos visuales que captan la atención. También fomenta la creatividad y promueve ambientes de trabajo positivos con la posibilidad de colaborar en tiempo real, lo que significa que varios usuarios pueden trabajar a la vez en un mismo proyecto.

Estas herramientas incorporadas en Canva, la convierten en un programa versátil y práctico para ser aplicado como parte de la enseñanza, facilitando tanto a docentes como a estudiantes, crear materiales didácticos personalizados, actividades, presentaciones, entre otras, adaptados a las necesidades específicas y los objetivos curriculares.

### ***3.3.2. Evidencia previa de su uso exitoso en educación***

En la actualidad, el uso de herramientas digitales como estrategia didáctica en el ámbito educativo es de gran relevancia. Es así como Canva se presenta como una alternativa para abordar la mejora y el fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Diversos estudios se han interesado en esta temática, evidenciando el impacto positivo de Canva en el aprendizaje de los estudiantes.

Autores como Arcentales et al. (2020), realizaron un estudio mixto que buscó establecer la incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje, en la asignatura de Lengua y Literatura. Entre los resultados evidenciaron que, los estudiantes si usan las herramientas tecnológicas para realizar actividades o tareas en las diferentes disciplinas, específicamente en el desarrollo de las competencias de lectura y escritura. No obstante, en relación con Canva la gran mayoría desconoce cómo manejarla y las propiedades que posee este recurso. Por ello, proponen el uso de CANVA bajo las siguientes etapas: repetición, centralización, organización y elaboración, que en conjunto permitirá que el aprendizaje sea duradero y significativo en los

estudiantes, además, favorecer el trabajo creativo e individual, el incentivo el trabajo colaborativo y la interactividad, en tiempos sincrónicos y asincrónicos.

De manera similar, Ruiz y Intriago (2022) realizó un estudio mixto que, tuvo por objetivo determinar el aporte adquirido por el uso de las herramientas Tecnológicas, como Canva en la enseñanza creativa. Los hallazgos señalaron que, a partir de su implementación se obtuvieron respuestas positivas en relación con las ventajas, es decir, se evidenció un alto nivel de destrezas. Por tanto, concluyen que, se convirtió en una herramienta indispensable para continuar con la formación de la comunidad, sin embargo, resaltan la necesidad brindar capacitaciones a los docentes para la innovación educativa.

Mientras, autores como Tuarez et al. (2024), desarrollaron un estudio cuantitativo que permitió el fortalecimiento de habilidades y destrezas en el uso de los recursos tecnológicos de Canva, tanto en docentes como estudiantes. Con relación a los estudiantes, los autores señalan que, en un 86% se logró que posean una ambientación tecnológica y metodológica para viabilizar los objetivos establecidos dentro del proceso del aprendizaje.

En una investigación de doctorado, realizada por Gaspar (2023), tuvo como finalidad determinar la aplicación de la herramienta Canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes. Se encontró que, esta herramienta presentó una relación positiva muy fuerte con la dimensión de la motivación en el aprendizaje significativo, y un coeficiente de correlación de 0,788. Asimismo, su funcionalidad e interés muestran una correlación positiva muy fuerte de 0,735. Además, la participación en el aprendizaje significativo se relaciona aún más, alcanzando un valor de 0,852, lo que señala una correlación muy fuerte. En síntesis, concluyeron que el uso de Canva como estrategia en estudiantes manifiesta una correlación positiva fuerte de 0,682 en el desarrollo del aprendizaje significativo.

Por su parte, Delgado y Castillo (2024) en su estudio mixto, determinó la incidencia de la herramienta Canva en el aprendizaje de estudiantes de básica media. En primera instancia, identificaron el uso de la herramienta, en el que el 75% de los estudiantes y docentes la califican como muy importante, y un 5% importante; así mismo, un 19% moderadamente importante. Con relación a la comprensión de contenido, el 79% señala que está de acuerdo,



es decir, estos logran una comprensión más profunda sobre los temas impartidos en la Lengua y Literatura. En este sentido, mostró un impacto positivo en el aprendizaje, generando altos niveles de participación y motivación.

Estos estudios reflejan la creciente importancia y relevancia de estrategia didáctica sustentadas en la plataforma de Canva en el ámbito educativo. Por un lado, destacando su potencial para mejorar el aprendizaje significativo en conjunto con la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes, y, asimismo, con las competencias digitales de los docentes.

### **3.4. Diseño de la estrategia didáctica**

#### **3.4.1. *Objetivos específicos de la estrategia***

La presente estrategia está delimitada en los siguientes objetivos específicos:

- Fomentar el interés de los estudiantes mediante recursos gamificados.
- Promover la participación activa de los estudiantes mediante las actividades de creación.
- Desarrollar habilidades de creación y expresión literaria a través de herramientas digitales

#### **3.4.2. *Componentes de la estrategia***

- Recursos interactivos: son todos los tipos de materiales a crear, entre ellos está: Infografías interactivas o dinámicas, las cuales se trata de resúmenes visuales de obras literarias o reglas gramaticales con elementos clicables; cómics digitales, que sirve para la creación de historietas por estudiantes para narrar cuentos o representar diálogos; presentaciones interactivas, realizadas en Slides con preguntas integradas; y podcasts o videos breves que facilitan las grabaciones de análisis literarios con apoyo de plantillas Canva.
- Elementos de gamificación: Se incorporarán mecánicas de juego integradas como sistema de puntos y badges, retos y desafíos literarios y competencias de booktubing.

- Secuencia didáctica: Se diseñan tres fases de implementación. Diagnóstico inicial, Talleres de creación y Reto final de booktubing.

### 3.4.3. Integración curricular

La estrategia se articula con los contenidos de Lengua y Literatura de 5to grado, enfocándose en el desarrollo de la expresión escrita, la comprensión lectora y la apreciación de los géneros literarios.

## 3.5. Metodología de implementación

### 3.5.1. Población y contexto: grupo objetivo (estudiantes, escuela).

La población comprende los 96 estudiantes de quinto grado de EGB, de la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo”, y el grupo objetivo estuvo conformado por 2 docentes y 31 estudiantes del 5to Año de EGB paralelo “B”.

**Tabla 5**

*Población y muestra de la Unidad Educativa Particular Padres Somascos “El Cenáculo”*

Descripción	Población	Muestra
Docentes de Lengua y Literatura del 5to grado de EGB	4	2
Estudiantes del paralelo A, B, C, D del 5to grado de EGB	96	32
<b>Total</b>	100	34

Fuente: Elaboración propia

### 3.5.2. Plan de actividades

A continuación, en la Tabla 6 se detalla el plan de actividades de la estrategia didáctica con soporte en la plataforma de Canva para promover el interés y participación de los estudiantes de quinto grado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura. Asimismo, se evidencia el enlace de las plantillas creadas en la misma aplicación. Algunas están destinadas a la presentación, mientras que, otras son para edición.



**Tabla 6**  
*Plan de Actividades*

Fase	Actividad	Descripción	Recursos Canva	Tiempo
Diagnóstico	Encuesta inicial sobre intereses literarios y manejo de herramientas digitales.	<b>Introducción (10 min):</b> El docente explica a los estudiantes que realizarán una encuesta para conocer sus intereses y habilidades previas. <b>Desarrollo (20 min):</b> El docente crea un formulario interactivo en Canva con preguntas sobre géneros literarios favoritos, experiencia con booktubing y manejo de herramientas digitales. Los estudiantes, de manera individual, acceden al formulario y responden las preguntas. <b>Cierre (10 min):</b> El docente revisa los resultados de la encuesta y analiza los intereses y necesidades de los estudiantes	Plantilla de formulario interactivo. Docente: <a href="https://www.canva.com/design/DAGol9IKrBU/FlduMHUyGcYEBJR1PXbAfg/edit?utm_content=DAGol9IKrBU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGol9IKrBU/FlduMHUyGcYEBJR1PXbAfg/edit?utm_content=DAGol9IKrBU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a> Estudiantes: <a href="https://www.canva.com/design/DAGol9IKrBU/Ofwmvt0WVfMdxPvBwJw3Pw/viaw?utm_content=DAGol9IKrBU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=unique_links&amp;utm_id=h1bc74d9b98">https://www.canva.com/design/DAGol9IKrBU/Ofwmvt0WVfMdxPvBwJw3Pw/viaw?utm_content=DAGol9IKrBU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=unique_links&amp;utm_id=h1bc74d9b98</a>	1 sesión
Taller 1	"Diseña tu personaje literario": Creación de avatares para cuentos.	<b>Introducción (15 min):</b> El docente muestra ejemplos de avatares y personajes de cuentos creados en Canva con la aplicación DALL-E. Analiza los elementos que hacen que estos personajes sean atractivos y representativos de sus historias. <b>Desarrollo (2 horas):</b>	Plantillas de cuentos Docente: <a href="https://www.canva.com/design/DAGol1IeSY/c8Hot9AM6Z_o-0cL4dNmFA/view?utm_content=DAGol1IeSY&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=unique_links">https://www.canva.com/design/DAGol1IeSY/c8Hot9AM6Z_o-0cL4dNmFA/view?utm_content=DAGol1IeSY&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=unique_links</a>	2 sesiones



Los estudiantes, organizados en equipos, seleccionan un cuento o personaje literario que les interese. Utilizando las plantillas y herramientas de diseño de Canva, crean su propio avatar o personaje, añadiendo detalles, rasgos de personalidad y backstories.

**Cierre (30 min):**

Cada equipo presenta su personaje literario y comparte la historia que lo inspira.

Se genera una galería virtual de los personajes en la plataforma donde los estudiantes pueden explorar y comentar las creaciones de sus compañeros.

[ks&utlId=hae8a3792a0](https://www.canva.com/design/DAGomV3KPRk/voQ2BJvwXjxnYcp0B2JfvA/edit?utm_content=DAGomV3KPRk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Estudiante:

[https://www.canva.com/design/DAGomV3KPRk/voQ2BJvwXjxnYcp0B2JfvA/edit?utm\\_content=DAGomV3KPRk&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGomV3KPRk/voQ2BJvwXjxnYcp0B2JfvA/edit?utm_content=DAGomV3KPRk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

**Introducción (15 min):**

El docente proyecta una infografía modelo en Canva sobre "Las fábulas de Esopo".

Analiza los elementos clave de la infografía: estructura, iconos, tipografía, uso del color, etc.

Enfatiza cómo estos recursos

visuales ayudan a comunicar de manera efectiva las ideas principales.

**Desarrollo (1 hora):**

El docente divide a los estudiantes en grupos pequeños.

Cada grupo recibe la asignación de una fábula específica que han trabajado previamente en clase.

Los estudiantes, en sus equipos, utilizan las herramientas de diseño, animación y enlaces de Canva para crear su propia infografía interactiva sobre la fábula asignada.

Deben considerar la estructura, los elementos visuales y la información clave a incluir para

Plantilla de infografías

Docente:

[https://www.canva.com/design/DAGomalNtr0/AhL5vNJGyquYPeYzuz3DuA/edit?utm\\_content=DAGomalNtr0&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGomalNtr0/AhL5vNJGyquYPeYzuz3DuA/edit?utm_content=DAGomalNtr0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Estudiante:

[https://www.canva.com/design/DAGomj4GJeE/b6Thyw8cnIo5WZ6p51jWGw/edit?utm\\_content=DAGomj4GJeE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGomj4GJeE/b6Thyw8cnIo5WZ6p51jWGw/edit?utm_content=DAGomj4GJeE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Taller 2

"Infografía interactiva": Resumen visual de una fábula trabajada en clase.

2  
sesiones



transmitir de manera efectiva la enseñanza moral de la fábula. El docente brinda acompañamiento y asesoría a los grupos durante el proceso de creación.

**Cierre (15 min):**

Cada grupo comparte su infografía interactiva en Padlet (embebido en Canva).

Los estudiantes navegan a través de las infografías de sus compañeros y votan por la "Mejor enseñanza moral" representada en las creaciones.

Se genera una discusión sobre los diferentes enfoques y recursos visuales utilizados por los grupos para comunicar las ideas clave de las fábulas.

El docente destaca los aspectos más exitosos de las infografías y ofrece retroalimentación constructiva.

Reto final	"Concursos de booktubers": Grabación de reseñas literarias con apoyo de Canva.	<p><b>Introducción (10 min):</b> El docente presenta el reto de crear reseñas literarias en formato de booktubing. Explica los objetivos de la actividad: promover la lectura y el análisis crítico de obras literarias.</p> <p><b>Desarrollo (1 hora):</b> Los estudiantes, de forma individual o en parejas, seleccionan un libro que desean reseñar. Utilizan las plantillas de diseño de Canva para crear las miniaturas y fondos de sus videos de booktubing. Grabán sus reseñas literarias y las comparten en una plataforma como YouTube.</p> <p><b>Cierre (10 min):</b></p>	Plantillas para videos/miniaturas. Docente: <a href="https://www.canva.com/design/DAGom_8oBU/DVAvKfB1XS5z-TCstI1F3g/view?utm_content=DAGom_8oBU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=uniqueinks&amp;utm_id=h9d176e5608">https://www.canva.com/design/DAGom_8oBU/DVAvKfB1XS5z-TCstI1F3g/view?utm_content=DAGom_8oBU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=uniqueinks&amp;utm_id=h9d176e5608</a> Estudiante: <a href="https://www.canva.com/design/DAGomy-7WLC/wzwTSdNxxQ6AtUCoP-ymiw/edit?utm_content=">https://www.canva.com/design/DAGomy-7WLC/wzwTSdNxxQ6AtUCoP-ymiw/edit?utm_content=</a>	1 sesión
------------	--	---	---	----------



Se realiza un "Concurso de booktubers" donde se evalúan los videos en términos de contenido, creatividad y presentación. Los mejores trabajos son premiados y reconocidos. El docente destaca los aspectos más destacados de las reseñas y ofrece retroalimentación constructiva.

[nt=DAGomy-7WLC&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](#)

Fuente: Elaboración propia

**Descripción de las plantillas diseñadas en Canva.** A continuación, se realiza una descripción detallada de cada uno de los recursos diseñados en la plataforma de Canva para cada una de las fases declaradas:

La Figura 4 presenta la plantilla del formulario interactivo diseñada por las investigadoras. Este recurso fue elaborado con preguntas cerradas sobre géneros literarios favoritos, experiencia con booktubing y manejo de herramientas digitales con el propósito de analizar los intereses y necesidades de cada uno de los estudiantes. Este formato puede ser enviado a todos los estudiantes con el enlace público que se encuentra en la Tabla 6, y, asimismo, puede ser editado ingresando al enlace generado para los docentes.

#### Figura 4

*Fase diagnóstico: Plantilla de formulario interactivo.*

Subgénero	Seleccionar
Novela	<input type="radio"/>
Novela	<input type="radio"/>
Novela	<input type="radio"/>
Novela	<input type="radio"/>
Novela	<input type="radio"/>
Novela	<input type="radio"/>
Novela	<input type="radio"/>

Fuente: Elaboración propia.



En la Figura 5 se muestra la plantilla de cuentos para enseñar la creación de personajes o avatares a través de la aplicación DALL-E. Esta es una aplicación que genera imágenes a partir de una sugerencia de texto simple, por ejemplo, “Hombre mago, vestido de traje color morado y una daga en la mano”. De esta manera, el estudiante tendrá que escribir lo que busca y automáticamente aparece la imagen que más se adecue a la descripción.

### Figura 5

Taller 1: Plantilla para enseñar la creación de los cuentos con personajes o avatares



Fuente: Elaboración propia.

En la Figura 6 plantilla para crear cuentos, fue diseñada específicamente para la creación de cuentos. Esta herramienta permitirá que los estudiantes redacten y desarrollen su propio relato, fomentando su creatividad y habilidades narrativas. Además, la plantilla incluye la funcionalidad de generar personajes personalizados utilizando la aplicación DALL-E, lo que enriquece aún más la experiencia de escritura. De esta manera, crean historias o cuentos y los personajes, desde una experiencia más inmersiva y atractiva.

**Figura 6**

*Taller 1: Plantilla para crear los cuentos con personajes o avatares*



Fuente: Elaboración propia.

La Figura 7 de la plantilla para enseñar a crear infografías, está diseñada para que los docentes interesados en utilizarlas puedan explicar a sus estudiantes de manera sencilla y dinámica cuál es la estructura de la fábula, además, cómo elaborar fábulas en CANVA con herramientas, entre ellos, la búsqueda de elementos (“ladrón”, “panal”, “abejas”, “apicultor” etc.); texto (diversas fuentes y tamaño); incluso buscar diseños de infografías que se adapten a la fábula que los estudiantes pretenden desarrollar.

**Figura 7**

*Taller 2: Plantilla para enseñar a crear infografía de una fábula trabajada en clase*



Fuente: Elaboración propia.

La Figura 8 presenta un ejemplo de las diversas plantillas de infografía dispone CANVA. En el plan de actividades se encuentra el enlace de la plantilla que se muestra en la figura, sin embargo, para realizar una búsqueda, es necesario dirigirse a la herramienta de “Diseño” y buscar “Infografías” para un mejor diseño de la Fábula.

### Figura 8

Taller 2: *Plantilla para buscar infografías y editar fábulas*



Fuente: Elaboración propia.

La Figura 9 muestra la plantilla de Formato A4 horizontal, en el que se ha incorporado un video colgado en la plataforma de Youtube que aborda la temática ¿Qué es un Booktubing? El propósito de esta fase de reto final se basó en que los estudiantes visualicen el contenido y comprendan de que se trata la temática.

### Figura 9

Reto final: *Plantilla con anexo de video explicativo de “Booktubing”*



Fuente: Elaboración propia.

La plantilla del reto final que se evidencia en la Figura 10, fue diseñada con la finalidad de que los estudiantes suban sus propios videos o se graben directamente por partes, según la estructura establecida.

### Figura 10

*Reto final: Plantilla para editar y subir el video de “Booktubing”*



Fuente: Elaboración propia.

### 3.5.3. Rol del docente

El docente del 5to grado cumplirá con los siguientes roles:

- **Facilitador técnico:** Guiará el uso de Canva (ej.: cómo descargar plantillas, agregar interactividad).
- **Diseñador de experiencias:** Adaptará los recursos a los contenidos curriculares (ej.: alinear infografías con los cuentos del plan de estudios).
- **Mediador emocional:** Fomentará un clima de confianza y creatividad, especialmente con estudiantes menos familiarizados con la tecnología.
- **Evaluador formativo:** Usará rúbricas para valorar no solo el producto final, sino el proceso (ej.: colaboración, originalidad).

### **3.6. Recursos y requerimientos**

Para el abordaje de la estrategia didáctica sustentada en Canva se necesitan de los siguientes elementos a nivel tecnológico, logístico y formación docente:

#### **Tecnológicos**

- Hardware: Computadores, móviles o tablets con acceso a internet (mínimo 1 por cada 2 estudiantes), proyector o pantalla interactiva para modelado docente.
- Software: Cuentas educativas gratuitas en Canva for Education.

#### **Logísticos**

- Ajustes y verificación de horarios para el uso del laboratorio de informática.

#### **Formación Docente**

- Talleres previos sobre Canva avanzado y gamificación aplicada.
- Soporte continuo con un banco de plantillas en Canva

#### **Adaptaciones al Contexto**

- Acceso tecnológico: Si algún estudiante no tiene dispositivo, se usarán los computadores del laboratorio escolar en horarios asignados.
- Enfoque inclusivo: Actividades en parejas o tríos para promover apoyo entre pares.
- Integrar valores somascos (ej.: "Creatividad al servicio de la comunidad") en las consignas de los proyectos.

### **3.7. Evaluación de la estrategia**

#### **3.7.1. Criterios de evaluación**

Para la elaboración del instrumento se retomaron las dimensiones con los indicadores establecidos en la operacionalización de la variable independiente (Véase Tabla 3, Capítulo 2).

### 3.7.2. *Instrumento de medición*

**Encuesta a especialista.** El instrumento de medición fue la encuesta a especialista (Véase Anexo 6. Cuestionario de Encuesta a Especialistas)

**Caracterización de los especialistas seleccionados.** Los ocho especialistas seleccionados para la valoración de la estrategia son docentes con una trayectoria de más de cinco años en el ámbito educativo, específicamente en el área de Lengua y Literatura. Su experiencia abarca diversas metodologías de enseñanza, lo que les permite adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes. Además, cuentan con formación de tercer o cuarto nivel en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que les proporciona un sólido conocimiento sobre la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta combinación de experiencia y formación les capacita para implementar estrategias innovadoras y efectivas, promoviendo un aprendizaje activo y significativo.

**Procedimiento del envío del cuestionario.** El proceso de envío del cuestionario se realizó a través del contacto de WhatsApp de los expertos. En el mensaje se proporcionó el enlace de Google Forms (<https://forms.gle/Sk6vKQ9jib5uiqqS6>) que incluye las preguntas de validación, y se adjuntó un documento PDF que detallaba de manera exhaustiva el plan de actividades correspondiente a la estrategia didáctica sustentada en la plataforma Canva.

Esta herramienta online de Google no solo facilitó el acceso a las preguntas, sino también a la recolección de las respuestas de los especialistas a través de la descarga en formato Excel, lo que simplificó la organización de la información recopilada (Véase Anexo 9. Datos de los especialistas).

**Cálculo de las medidas de la respuesta de los indicadores.** Para calcular el porcentaje de las respuestas de cada indicador se realizaron los siguientes pasos en el en el programa de IBM SPSS Statistics versión 26:

1. Ingresar en Archivo > Abrir > Datos, y posteriormente, aparecerá la ventana "Abrir datos"
2. En la lista "Tipo de archivo", seleccionar Excel



3. Buscar el archivo con el nombre que aparece en el campo “Datos de encuesta a expertos” y dar clic en Abrir”
4. Automáticamente, en las celdas se registrarán la respuesta de los ocho expertos, traducido en número (ver Anexo 10), en el programa de IBM SPSS Statistics versión 26.
5. Asignar los “Valores” de la escala de cada indicador en la ventana de variables: 1: Muy en desacuerdo; 2: En desacuerdo; 3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4: De acuerdo; y 5: Muy de acuerdo.
6. Asignar el nivel de medición de la variable como “Ordinal” en la opción de “Medida”. Las variables en cuestión son tratadas como ordinal, ya que sus valores representan categoría con clasificación intrínseca que va desde muy en desacuerdo hasta muy de acuerdo.
7. Procesar la información desde la herramienta de “Analizar” en “Tablas personalizadas”.
8. Organizar las dimensiones en columnas y la escala en fila.
9. Seleccionar el estadístico de “Porcentaje de columna (% del N de columna) y aceptar para obtener la tabulación de los Resultados del porcentaje de valoración
10. Dar doble clic en la Tabla
11. En la herramienta de “Gráfica”, escoger el tipo de representación “Diagrama de Barras”
12. Ajustar y personalizar el gráfico (colores, tamaño de fuente, dimensión, visualización de etiquetas).



### 3.8. Resultados de las medidas de las respuestas de cada especialista

**Tabla 7**

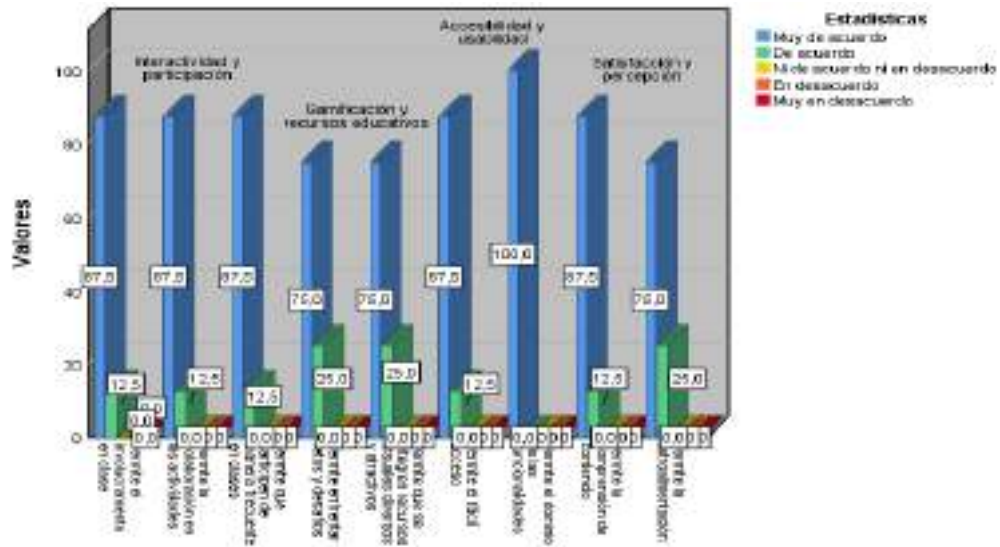
*Resultados del porcentaje de valoración*

	Permite el involucramiento en clase	Permite la colaboración en las actividades	Permite que participen de manera frecuente en clases	Permite enfrentar retos y desafíos	Permite que se integren recursos visuales diversos y atractivos	Permite el fácil acceso	Permite el dominio de las funcionalidades	Permite la comprensión de contenido	Permite la retroalimentación
Muy de acuerdo	87,5%	87,5%	87,5%	75,0%	75,0%	87,5%	100,0%	87,5%	75,0%
De acuerdo	12,5%	12,5%	12,5%	25,0%	25,0%	12,5%	0,0%	12,5%	25,0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
En desacuerdo	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
Muy en desacuerdo	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

Fuente: Elaboración propia de las autoras.

**Figura 11**

*Representación gráfica de la valoración de la propuesta*



Fuente: Elaboración propia de las autoras.

En los resultados de la validación de la estrategia didáctica sustentada en el uso de la aplicación Canva y la integración de elementos de interactividad y gamificación, con el fin de revitalizar el interés y la participación de los estudiantes, los expertos encuestados señalan respuestas positivas.

Se evidencia que, en la dimensión de interactividad y participación, el 87,5% de los expertos están “muy de acuerdo” y el 12,5% están “de acuerdo” en que, la estrategia didáctica les permitirá a los estudiantes involucrarse en clase, colaborar con las actividades y participar de manera frecuente.

En la dimensión de gamificación y recursos educativos, el 75% están “muy de acuerdo” y el 25% “de acuerdo” con que la estrategia está diseñada para que los estudiantes enfrente retos y desafíos, además, tiene la potencialidad de integrar recursos visuales, diversos y atractivos.

Con relación a la dimensión de accesibilidad y usabilidad, en el indicador de fácil acceso, el 87,5% se muestran como “muy de acuerdo” y el 12,5% como “de acuerdo”, mientras, el 100% coinciden estar “muy de acuerdo” que permite dominar sus funcionalidades.

Por otra parte, en la dimensión de satisfacción y percepción, los expertos indican que se sienten satisfechos, en el 87,5% se muestran como “muy de acuerdo” y el 12,5% como “de

acuerdo”, dado que lo diseñado le permite la comprensión del contenido. Mientras, el 75% están “muy de acuerdo” y el 25% “de acuerdo” señalan que si viabiliza la retroalimentación en el aula de clases.

En este sentido, los resultados de la propuesta permiten viabilizar no solo modernización de la enseñanza de Lengua y Literatura, sino que empodera a docentes y estudiantes como cocreadores de recursos, democratizando la innovación educativa en contextos reales como "El Cenáculo".

### **3.9. Conclusiones preliminares del capítulo**

#### **3.9.1. Aportes innovadores**

El presente estudio presenta aportes innovadores, en primera instancia, para la construcción de la estrategia didáctica se empleó la pedagogía centrada en el estudiante que consideró el modelo constructivista con herramientas digitales accesibles como Canva. Además, se consideraron mecánicas de juego que estuvieron alineadas a los contenidos curriculares de la asignatura de la lengua y literatura. Estos aportes mencionados enfatizan en una inclusividad digital que permite reducir las brechas al emplear esta plataforma gratuita e intuitiva.

#### **3.9.2. Limitaciones**

También se concluye que, a partir de la estrategia didáctica se lograron evidenciar limitaciones fuera del contexto escolar, entre ellos, en relación a los estudiantes la falta de dispositivos en los hogares podría limitar práctica del contenido de lengua y literatura fuera del aula, mientras, por parte de los docentes, aquellos que presentan baja alfabetización digital requerirán de acompañamiento adicional para que puedan enseñar a sus estudiantes en el aula de clases.

#### **3.9.3. Proyecciones**

Sin embargo, a partir de estas limitaciones se proyecta que, futuras investigaciones que aborden las variables en cuestión adapten la estrategia didáctica a otras asignaturas como Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Matemáticas, Educación Cultural y Artística, entre otras.



### Conclusiones

Se establecieron referentes teóricos y metodológicos que sustenten la importancia de la motivación, las estrategias didácticas innovadoras y el uso de herramientas las TIC basadas en herramientas como Canva para fomentar el interés y la participación en Lengua y Literatura. Asimismo, la revisión bibliográfica permitió identificar que herramientas visuales e interactivas, como Canva, favorecen la creatividad, el compromiso activo y la apropiación de contenidos en estudiantes de primaria, y a su vez, indagar en estudios previos que evidencien y respalden su uso y efectividad en el contexto de la educación.

La caracterización del estado inicial sobre el interés y participación de los estudiantes de quinto grado en la asignatura de Lengua y Literatura revelan un panorama mixto. Por un lado, se destaca una notable motivación extrínseca, evidenciada por la alta disposición a cumplir con tareas y una actitud positiva hacia las actividades escolares. Sin embargo, la motivación intrínseca se presenta como una debilidad, ya que muchos estudiantes no muestran un interés genuino por el contenido, lo que afecta su compromiso a largo plazo. Además, aunque la mayoría de los estudiantes interactúan con el contenido, un porcentaje significativo no toma la iniciativa en la participación activa, limitando así el enriquecimiento de las discusiones grupales. La integración de recursos educativos digitales por parte de los docentes es un punto fuerte, pero las desigualdades en el acceso a la tecnología y las habilidades digitales entre los estudiantes son desafíos que requieren atención. A partir de este diagnóstico, se justificó el diseño de la estrategia con soporte digital en CANVA.

La estrategia propuesta integra principios pedagógicos constructivistas y herramientas visuales de CANVA basado en creación de avatares para cuentos, infografía interactiva para resumen visual de fábula y concurso de booktubers mediante grabación, hicieron más atractivos los contenidos. Su estructura se diseñó para promover la participación activa mediante actividades creativas (diseño de materiales, narraciones digitales), aprovechando la familiaridad de los estudiantes con entornos digitales.

La consulta a expertos confirmó la pertinencia, viabilidad y potencial efectividad de la estrategia, destacando su alineación con las necesidades educativas actuales y su enfoque innovador. Además, se sugirieron ajustes menores en secuenciación y evaluación, que fueron incorporados para optimizar la implementación futura. Mediante este hallazgo, se señala que,



la investigación evidencia que el uso de Canva como recurso didáctico, sustentado en bases teóricas sólidas y en un diagnóstico contextualizado, es una alternativa válida para transformar prácticas pedagógicas tradicionales y motivar a los estudiantes. La validación por expertos respalda su aplicabilidad, aunque se recomienda una fase de pilotaje para medir su impacto real en el aula.

Pese a estos hallazgos, reconocer las limitaciones del estudio también es fundamental para un análisis crítico y consciente de sus resultados. Por ello, se concluye que, la muestra de considerada puede no ser representativa, lo que limita la generalización de los hallazgos. Además, el uso de encuestas y observaciones puede estar sujeto a sesgos de respuesta, ya que los estudiantes también pueden ofrecer respuestas amplias en lugar de opiniones auténticas. Por último, se reconoce que, el validar la propuesta no garantiza una eficacia completa, por ello, se sugiere que próximas investigaciones consideren un diseño experimental que permita la aplicación de la estrategia diseñada.



### Recomendaciones

Llevar a cabo una aplicación piloto de la estrategia en un entorno controlado para evaluar su impacto real, utilizando herramientas como encuestas, entrevistas y análisis del rendimiento académico de los estudiantes. Además, es importante establecer indicadores específicos que midan cambios cuantitativos, como calificaciones y asistencia, y cambios cualitativos en participación e interés de los estudiantes. Este seguimiento sistemático determinará si existieron cambios en el interés y rendimiento académico de los estudiantes.

Se sugiere explorar otras herramientas digitales, como Genially y Book Creator, para complementar la estrategia actual. Un estudio comparativo que analice la efectividad de estas herramientas en contextos similares puede ser beneficioso. Se debe evaluar su facilidad de uso, el nivel de interacción que fomentan y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Al recopilar datos sobre el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes con cada herramienta, se podrá identificar cuál resulta más efectiva en la promoción del interés y la participación en el aula, lo que permitirá optimizar la estrategia educativa

Finalmente, para la replicabilidad y escalabilidad de la estrategia, es fundamental ampliar el estudio a otros grados y asignaturas. Implementar la misma metodología en diferentes niveles educativos permitirá observar cambios consistentes o variados según el grupo etario o la materia. Asimismo, se recomienda considerar factores contextuales, como el entorno familiar y socioeconómico de los estudiantes, que podrían influir en los resultados. Esta ampliación no solo enriquecerá la comprensión de la estrategia, sino que también proporcionará información valiosa para su posible implementación a gran escala en el sistema educativo, beneficiando a una mayor cantidad de estudiantes.



### Referencias bibliográficas

- Abreu, O., Rhea, S., Arciniegas, G., & Rosero, M. (2018). Object of study the didactics: Epistemological and critical conceptual analysis of the concept. *Formacion Universitaria*, 11(6), 75–82. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000600075>
- Albán, J., Oña, A., Manobanda, E., & Cocha, M. (2024). El uso de la gamificación en la educación superior para mejorar el aprendizaje y la motivación. *Reincisol*, 3(6), 778–805. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)778-805](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)778-805)
- Alfonso, D., Saavedra, P., & Moreno, M. (2024). System of actions to improve the evaluation rating scale in inclusive Physical Education. *PODIUM Journal*, 19(2), 1–20. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1659>
- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3), 115–138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Asamblea Nacional. (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador 2008. In *Registro Oficial* (Vol. 449, Issue 20). [https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf)
- Berrones, L., Moyano, M., Espinoza, Lady, & Congacha, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo Del Conocimiento*, 84(7), 240–262. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i7>
- Bethencourt, & Arana, A. (2019). Del conocimiento previo a la elaboración conceptual: Un caso en educación primaria. *Alteridad*, 15(1), 88–101. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.07>



- Bravo, N., & Jama, V. (2022). El interés en el aprendizaje del nivel cognoscitivo en los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(4-2), 231–243. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1230>
- Briones, G., & Benavides, J. (2021). Neurodidactic strategies in the teaching-learning process of basic education. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 6(1), 72–79. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512773>
- Bueno, D., & Flores, A. (2019). Neurodidáctica en el aula: transformando la educación. *Revista Iboamericana de Educación*, 78(1), 13–25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7054405>
- Casas, J., Repullo, J., & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Aten Primaria*, 31(8), 143–162. <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-pdf-13047738>
- Cedeño, R., & Hernández, B. (2022). Factores externos que inciden en el aprendizaje de los estudiantes. *Dominio de Las Ciencias*, 8(2), 1483–1498. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2718>
- Cerezo, M., & Rivadeneira, M. (2022). Uso de herramientas tecnológicas para mejorar la comprensión lectora. *Polo Del Conocimiento*, 7(7), 779–791. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042960>
- Cobeña, M., Parrales, D., Vélez, A., & Mendoza, M. (2024). Recursos digitales y didácticos para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(2), 578–589. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2362>
- Coello, M., Esteves, Z., & Garcés, N. (2023). Estrategias didácticas para optimizar el aprendizaje en el estudiantado ecuatoriano. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2), 575–593. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2920>
- Colón, A., & Delgado, I. (2022). Self-confidence and satisfaction with active learning in university students of sciences programs Palabras clave. *Revista Varela*, 22(61), 67–76. <https://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/view/1330>



- Cueva, T., Jara, O., Arias, J., Flores, F., & Balmaceda, C. (2023). Métodos mixtos de investigación para principiantes. In *Métodos mixtos de investigación para principiantes*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.106>
- Cujilema, R., & Castro, A. (2022). Herramientas digitales para el desarrollo de la comprensión lectora. *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos Del Sur Global*, 3(9), 2–14. <https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.131>
- Cvetkovic, A., Maguiña, J., Soto, A., Lama, J., & Correa, L. (2021). Cross-sectional studies. *Revista de La Facultad de Medicina Humana*, 21(1), 179–185. <https://doi.org/10.25176/RFMH.V21I1.3069>
- Delgado, N., & Castillo, E. (2024). Herramienta Canva y el aprendizaje de estudiantes de básica media en la ruralidad de Chone. *Polo Del Conocimiento*, 9(7), 360–379. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i7.7506>
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. *CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 2425–2428. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Espinoza, E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4), 389–397. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202021000400389](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000400389)
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc@lia*, 11(3), 62–79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7692391>
- Flores, C., & Durán, A. (2022). Active participation in classes: Factors that intervene in the interaction of students in synchronous online classes. *Informacion, Cultura y Sociedad*, 7(46), 129–142. <https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>
- Freire, M., Orellana, V., Cabrera, J., Montenegro, I., & Cedeño, C. (2024). Estrategias para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en cursos en línea.



- Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 2879–2891.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12537](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12537)
- Galván, A., & Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA*, 7(12), 962–975.  
<https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>
- Gamarra, P., Camargo, P., & Rodríguez, L. (2024). Autoeficacia académica y autoestima en estudiantes universitarios. *Areté, Revista Digital Del Doctorado En Educación de La Universidad Central de Venezuela*, 10(19), 69–85.  
<https://doi.org/10.55560/arete.2024.19.10.4>
- Garcés, M., Lituma, J., Fernández, N. U., & Ortega, D. (2020). El refuerzo académico en Lengua y Literatura: percepciones de actores educativos desde la praxis virtual. *Revista RUNAE*, 7, 23–36. <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/707>
- García, R., Llapa, M., & Bartesaghi, W. (2021). Modelo de factores que afectan el interés individual en las ciencias básicas: diseño y validación de un cuestionario. *Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, 8(36), 1–16.  
<http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos-Consultadaenfecha>
- Gaspar, T. (2023). *La herramienta Canva como estrategia y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la Escuela de Educación de la Universidad Los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023* [Tesis de Doctorado]. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Granados, N. (2019). Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama. *Perfiles Educativos*, 41(165), 210–216.  
<https://doi.org/10.22201/IISUE.24486167E.2019.165.59403>
- Guzmán, C., Quezada, A., Alvarado, E., Llamas, B., & Alvarado, J. (2024). Estrategias para fomentar la participación activa de los estudiantes en el aula universitaria. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 2179–2188.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2187>

- Hernández, A., & López, F. (2025). Canva para la enseñanza de matemática. *SATHIRI, Especial*, 215–226. <https://doi.org/10.32645/13906925.1361>
- Hernández, G. (2021). *Aprendizaje basado en retos: breakout edu para desarrollar las destrezas lingüísticas: reading y writing en el idioma inglés de los estudiantes de 9eno EGB de la Unidad Educativa “Dr. Emilio Uzcátegui” en el año lectivo 2019-2020* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8318>
- Hernández, M., Rubiano, E., & Ramírez, G. (2024). Ambientes de Aprendizaje y su Incidencia en el Rendimiento Académico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 9906–9920. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.12123](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12123)
- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3), 1–3. <http://www.revmgj.sld.cu/index.php/mgi/article/view/907>
- Hernández Sampieri, Roberto., & Mendoza Torres, C. Paulina. (2018). *Metodología de la investigación : las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Herrera, C., & Villafuerte, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(28), 758–772. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
- Hidalgo, N., & Perines, H. (2018). Dar voz a los protagonistas: La participación estudiantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Educación*, 42(2), 438–464. <https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.27567>
- Huang, W., Hew, K., & Fryer, L. (2022). Chatbots for language learning—Are they really useful? A systematic review of chatbot-supported language learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(1), 237–257. <https://doi.org/10.1111/jcal.12610>
- Hurtado, A., Merma, W., Ccorisapra, F., Lazo, Y., & Boza, K. (2021). Estrategias de enseñanza docente en la satisfacción académica de los estudiantes universitarios. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 12(3), 217–228. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.12.3.559>



- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2022). *Cuarto estudio regional comparativo y explicativo ERCE*. [www.evaluacion.gob.ec](http://www.evaluacion.gob.ec)
- Jonassen, D., Carr, C., & Yueh, H. (1998). Computers as mindtools for engaging learners in critical thinking. *TechTrends*, 43(2), 24–32. <https://doi.org/10.1007/BF02818172>
- Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior RNPS: 2418*, 41(2), 1–17. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142022000200012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012)
- López, A., & Ramos, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22–31. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133>
- Mallart, J. (2020). Aprendizaje transversal a partir del área de lengua y literatura. *Innovación Educativa*, 30, 21–39. <https://doi.org/10.15304/ie.30.7111>
- Marcano, A., Vera, A., Marcano, V., & Marcano, V. (2023). Fundamentos teóricos de la didáctica general. *Impacto Científico*, 18(2), 483–496. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/impacto/article/view/41288>
- Martínez, A., Piqueras, J., Delgado, B., & García, J. (2018). Neuroeducación: aportaciones de la neurociencia a las competencias curriculares. *Publicaciones de La Facultad de Educación y Humanidades Del Campus de Melilla*, 48(2), 23–34. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v48i2.8331>
- Ministerio de Educación. (2016). *Guía didáctica de implementación Curricular para EGB y BGU. Lengua y Literatura*. <https://ecuaeduc.com/curri/0/g5.pdf>
- Morales, M., Chiluisa, C., Aveiga, M., & Guerrón, S. (2022). El desarrollo de habilidades comunicativas de estudiantes universitarios en el contexto ecuatoriano. *Revista Conrado*, 18(84), 146–154. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442022000100146](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100146)



- Moro, S. (2024a). Canva as a tool to promote meaningful learning in the teaching of English as a foreign language. *European Public and Social Innovation Review*, 9, 2–19. <https://doi.org/10.31637/EPSIR-2024-869>
- Moro, S. (2024b). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *European Public and Social Innovation Review*, 9(28), 1–19. <https://doi.org/10.31637/EPSIR-2024-869>
- Munuera, J., Gómez, M., Granero, A., & Sánchez, B. (2018). Miedo al fallo de los estudiantes y la relación con la intención de ser físicamente activo e importancia de la Educación Física en Educación Secundaria. *Estudios Pedagógicos*, 44(1), 279–291. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052018000100279](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052018000100279)
- Narváez, J. (2023). Métodos y estrategias de enseñanza orientadas a la innovación pedagógica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1475>
- Ochoa, A., Diez, E., & Garbus, P. (2021). Análisis del concepto de participación en estudiantes de secundarias públicas. *Sinéctica*, 5(54), 1–19. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2020\)0054-003](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2020)0054-003)
- Ordonez, B., Ochoa, M., & Espinoza, E. (2020). El constructivismo y su prevalencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica en Machala. Caso de Estudio. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 24–31. <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778107004.pdf>
- Picco, S. (2022). Desafíos para investigar en la formación docente en Uruguay. *Inter-Cambios Dilemas y Transiciones de La Educación Superior*, 9(2), 1–10. <https://doi.org/10.29156/inter.9.2.7>
- Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamification, Motivation, and Performance in Education: A Systematic Review. *Revista Electronica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>



- Quilca, J., Vaca, G., Bodero, L., & Yáñez, X. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8(2), 103–117. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>
- Ramos, C. (2020). Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Ranz, D., & Giménez, J. (2018). Principios educativos y neuroeducación: una fundamentación desde la Ciencia. *Edetania: Estudios y Propuestas Socio-Educativas*, 9(55), 156–180. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7054405>
- Reynoso, E., Serrano, E., Ortega, A., Navarro, O., Cruz, J., & Salazar, E. (2020). Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 259–266. [https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000100259](https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100259)
- Ricuarte, D. (2021). El trabajo colaborativo en el aprendizaje de la literatura. *Dominio de Las Ciencias*, 7(5), 780–797. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i5.2282>
- Rivadeneira, J., De La Hoz, A., & Barrera, M. (2020). Análisis general del spss y su utilidad en la estadística. *E-IDEA Journal of Business Sciences*, 2(4), 17–25. <https://revista.estudioidea.org/ojs/index.php/eidea/article/view/19>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 82, 175–195. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rojas, D., Vilaú, Y., & Camejo, M. (2018). La instrumentación de los métodos empíricos en los investigadores potenciales de las carreras pedagógicas. *Mendive. Revista de Educación*, 16(2), 238–246. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962018000200238](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962018000200238)
- Rueda, E., Mares, G., Gonzáles, L., Rivas, O., & Rocha, H. (2019). La participación en clase en alumnos universitarios: factores disposicionales y situacionales. *Revista*



- Iberoamericana de Educación*, 74(1), 149–161.  
<https://rieoei.org/historico/documentos/7793.pdf>
- Ruiz, E., Martínez, N., & Galindo, R. (2023). El trabajo en equipo y la colaboración como habilidades blandas para la formación de la ciudadanía democrática. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 368–378.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1323>
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa. *Sociedad Académica de Redes de Revistas Científicas e Investigación*, 6(11), 75–90. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.  
<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 7(2), 96–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16>
- Tuarez, L., Quispe, D., Ramos, H., & Yáñez, X. (2024). Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova.” *AlfaPublicaciones*, 6(3), 159–174.  
<https://doi.org/10.33262/ap.v6i3.535>
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68–74.  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1652-67762017000100011](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011)
- Velazco, C., & Rolón, M. (2024). Factores que afectan la participación activa de los estudiantes en clases, del primer año de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Pilar 2024. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2573–2588. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2799>
- Verdeja, M. (2019). Concepto de educación en Paulo Freire y virtudes inherentes a la práctica docente: orientaciones para una escuela intercultural. *Contextos: Estudios de*

*Humanidades y Ciencias Sociales*, 42, 1–17.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7021114>

Villoria, M., & Mendoza, E. (2023). Learning autonomy as a key factor in the knowledge construction process. *EduSol*, 23(83), 1–11. <https://orcid.org/0000-0001-7245-3066>

Vizcaíno, P., Cedeño, R., & Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723–9762. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)

Zainuddin, Z., Perera, C., Haruna, H., & Habiburrahim, H. (2020). Literacy in the new norm: stay-home game plan for parents. *Information and Learning Science*, 121(7–8), 645–653. <https://doi.org/10.1108/ILS-04-2020-0069>

Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>



## Anexos

**Anexo 1.** Escala valorativa de los indicadores de la variable dependiente “Interés y participación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de 5to. Grado”.

A continuación, se presentan los descriptores de la escala utilizada (1. Nunca; 2. Casi nunca; 3. A veces; 4. Casi siempre; 5. Siempre) para cada uno de los indicadores relacionados con el interés y la participación de los estudiantes de 5to en las clases de lenguaje y literatura.

### 1. Dimensión: Motivación intrínseca y extrínseca

#### 1.1 Interacciona con el contenido

- **1. Nunca:** El estudiante no muestra interés ni responde a las actividades relacionadas con el contenido.
- **2. Casi nunca:** El estudiante rara vez participa o interactúa con el contenido presentado.
- **3. A veces:** El estudiante muestra cierta interacción con el contenido, pero de forma inconsistente.
- **4. Casi siempre:** El estudiante frecuentemente interactúa y se involucra con el contenido de las clases.
- **5. Siempre:** El estudiante interactúa activamente con el contenido, haciendo preguntas y contribuyendo a la discusión.

#### 1.2. Muestra Iniciativa Personal

- **1. Nunca:** El estudiante no toma iniciativa alguna en las actividades.
- **2. Casi nunca:** El estudiante rara vez ofrece ideas o se presenta ante nuevas actividades.
- **3. A veces:** El estudiante muestra algo de iniciativa, pero no de manera regular.



- **4. Casi siempre:** El estudiante frecuentemente toma la iniciativa y propone ideas nuevas.
- **5. Siempre:** El estudiante constantemente muestra mucha iniciativa en las tareas y proyectos.

### 1.3. Manifiesta actitud positiva

- **1. Nunca:** El estudiante muestra desinterés o negatividad hacia las actividades.
- **2. Casi nunca:** El estudiante raramente tiene una actitud positiva, a menudo se muestra desmotivado.
- **3. A veces:** El estudiante tiene una actitud positiva en ciertas situaciones, pero no de manera frecuente.
- **4. Casi siempre:** El estudiante muestra una actitud positiva en la mayoría de las actividades.
- **5. Siempre:** El estudiante manifiesta consistentemente una actitud positiva y entusiasta hacia el aprendizaje.

### 1.4. Cumple con las tareas

- **1. Nunca:** El estudiante no presenta tareas.
- **2. Casi nunca:** El estudiante presenta pocas tareas y a menudo no las completa.
- **3. A veces:** El estudiante cumple con algunas tareas, pero no de manera regular.
- **4. Casi siempre:** El estudiante completa la mayoría de las tareas a tiempo y con esfuerzo.
- **5. Siempre:** El estudiante cumple consistentemente con todas las tareas, mostrando responsabilidad.

### 1.5. Se enfoca en los resultados

- **1. Nunca:** El estudiante no pone atención a los resultados de su trabajo.
- **2. Casi nunca:** El estudiante rara vez considera los resultados de sus actividades.



- **3. A veces:** El estudiante presta atención a los resultados, pero no con regularidad.
- **4. Casi siempre:** El estudiante frecuentemente se enfoca y reflexiona sobre los resultados de su trabajo.
- **5. Siempre:** El estudiante siempre se preocupa por los resultados y busca mejorar su desempeño.

#### **1.6. Reacciona ante Recompensas**

- **1. Nunca:** El estudiante no responde a las recompensas ofrecidas.
- **2. Casi nunca:** El estudiante muestra poco interés en las recompensas.
- **3. A veces:** El estudiante reacciona a las recompensas en algunas ocasiones, pero no siempre.
- **4. Casi siempre:** El estudiante frecuentemente se siente motivado por las recompensas.
- **5. Siempre:** El estudiante responde positivamente y se motiva con regularidad ante las recompensas.

### **2. Dimensión: Interacción con los recursos educativos**

#### **2.1 Usa con frecuencia los recursos disponibles**

- **1. Nunca:** El estudiante no utiliza los recursos disponibles.
- **2. Casi nunca:** El estudiante rara vez hace uso de los recursos ofrecidos.
- **3. A veces:** El estudiante utiliza algunos recursos, pero no de manera constante.
- **4. Casi siempre:** El estudiante suele hacer uso de los recursos disponibles en sus actividades.
- **5. Siempre:** El estudiante utiliza consistentemente todos los recursos a su disposición.

#### **2.2. Expresa satisfacción al emplear recursos educativos**

- **1. Nunca:** El estudiante no expresa satisfacción, mostrando desinterés.



- **2. Casi nunca:** El estudiante rara vez manifiesta satisfacción al usar los recursos.
- **3. A veces:** El estudiante muestra satisfacción en algunas ocasiones, pero no siempre.
- **4. Casi siempre:** El estudiante frecuentemente expresa satisfacción al utilizar los recursos educativos.
- **5. Siempre:** El estudiante siempre muestra satisfacción y entusiasmo al utilizar recursos educativos.

### **3. Dimensión: Colaboración y trabajo en equipo**

#### **3.1 Su participación grupal es frecuente**

- **1. Nunca:** El estudiante no participa en las actividades grupales.
- **2. Casi nunca:** El estudiante rara vez se involucra en el trabajo en equipo.
- **3. A veces:** El estudiante participa ocasionalmente en actividades grupales.
- **4. Casi siempre:** El estudiante suele participar en las actividades grupales de manera activa.
- **5. Siempre:** El estudiante participa consistentemente en las actividades grupales.

#### **3.2. Interactúa entre compañeros**

- **1. Nunca:** El estudiante no interactúa con sus compañeros.
- **2. Casi nunca:** El estudiante rara vez se comunica o colabora con otros.
- **3. A veces:** El estudiante interactúa con compañeros en algunas ocasiones.
- **4. Casi siempre:** El estudiante frecuentemente interactúa y colabora con sus compañeros.
- **5. Siempre:** El estudiante siempre se comunica y trabaja de manera efectiva con sus compañeros.

#### **3.3. Tiene responsabilidad compartida**

- **1. Nunca:** El estudiante no asume ninguna responsabilidad en el grupo.



- **2. Casi nunca:** El estudiante raramente toma responsabilidad en las actividades compartidas.
- **3. A veces:** El estudiante muestra responsabilidad compartida de forma ocasional.
- **4. Casi siempre:** El estudiante frecuentemente asume y comparte responsabilidades en el grupo.
- **5. Siempre:** El estudiante toma y gestiona de manera consistente su responsabilidad en el trabajo en equipo.

**Anexo 2.** Escala valorativa de los indicadores de la variable independiente “Estrategia didáctica sustentada en Canva”.

A continuación, se presentan los descriptores de la escala utilizada (1. Muy en desacuerdo; 2. En desacuerdo; 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4. De acuerdo; 5. Muy de acuerdo) para cada uno de los indicadores relacionados con la Estrategia didáctica sustentada en Canva

### **1.1 Permite el involucramiento en clase**

- **1. Muy en desacuerdo:** La estrategia no fomenta el involucramiento de los estudiantes en clase; los alumnos permanecen desinteresados.
- **2. En desacuerdo:** La estrategia tiene un impacto mínimo en el involucramiento; algunos estudiantes participan, pero la mayoría se muestra indiferente.
- **3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo:** No se observa un cambio claro en el involucramiento con la estrategia; la participación es variable.
- **4. De acuerdo:** La estrategia facilita el involucramiento de los estudiantes, quienes participan activamente en las actividades.
- **5. Muy de acuerdo:** La estrategia fomenta significativamente el involucramiento de los estudiantes, motivándolos a participar constantemente en clase.

### **1.2. Permite la colaboración en las actividades**



- **1. Muy en desacuerdo:** La estrategia no promueve la colaboración; los estudiantes trabajan de manera aislada sin interacción.
- **2. En desacuerdo:** Hay poca colaboración entre los estudiantes; la estrategia no parece facilitar el trabajo en equipo.
- **3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo:** La colaboración es esporádica; algunos estudiantes colaboran, pero no de forma consistente.
- **4. De acuerdo:** La estrategia permite una buena colaboración en las actividades, fomentando la interacción entre los estudiantes.
- **5. Muy de acuerdo:** La estrategia favorece y estimula constantemente la colaboración entre los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje cooperativo.

### 1.3. Permite que participen de manera frecuente en clases

- **1. Muy en desacuerdo:** La estrategia no invita a la participación frecuente de los estudiantes; rara vez interactúan.
- **2. En desacuerdo:** La participación es poco frecuente; la mayoría de los estudiantes permanece callado.
- **3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo:** La participación de los estudiantes es variable; algunos participan, pero no de manera regular.
- **4. De acuerdo:** La estrategia favorece la participación frecuente de los estudiantes en las discusiones y actividades en clase.
- **5. Muy de acuerdo:** La estrategia garantiza que los estudiantes participen de manera activa y frecuente en todas las sesiones de clase.

### 2.1 Permite enfrentar retos y desafíos

- **1. Muy en desacuerdo:** La estrategia no ofrece oportunidades para que los estudiantes enfrenten retos; se sienten cómodos sin desafíos.
- **2. En desacuerdo:** La estrategia rara vez presenta retos; los alumnos tienen pocas oportunidades de superar dificultades.



- **3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo:** Algunas actividades presentan desafíos, pero no todos los estudiantes los enfrentan de manera efectiva.
- **4. De acuerdo:** La estrategia permite que los estudiantes enfrenten retos y desafíos, promoviendo el aprendizaje activo.
- **5. Muy de acuerdo:** La estrategia proporciona constantemente retos que los estudiantes enfrentan y superan, potenciando su desarrollo académico.

## 2.2. Permite que se integren recursos visuales diversos y atractivos

- **1. Muy en desacuerdo:** La estrategia no incorpora recursos visuales; el material utilizado es monótono y poco atractivo.
- **2. En desacuerdo:** Hay escasa integración de recursos visuales variados; algunos elementos visuales son limitados.
- **3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo:** La estrategia incluye algunos recursos visuales, pero no todos son atractivos ni variados.
- **4. De acuerdo:** La estrategia permite integrar recursos visuales diversos y atractivos que enriquecen el aprendizaje.
- **5. Muy de acuerdo:** La estrategia facilita la integración de una amplia variedad de recursos visuales que captan la atención de los estudiantes y optimizan su aprendizaje.

## 3.1 Permite el fácil acceso

- **1. Muy en desacuerdo:** El acceso a la plataforma y a los recursos es complicado; los estudiantes tienen dificultades para utilizarlo.
- **2. En desacuerdo:** El acceso es limitado; algunos recursos son difíciles de encontrar y usar.
- **3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo:** El acceso es aceptable, pero hay momentos en que los estudiantes enfrentan dificultades para acceder a algunos materiales.
- **4. De acuerdo:** La estrategia permite un fácil acceso a los recursos y materiales, facilitando su uso.

- **5. Muy de acuerdo:** Los estudiantes tienen acceso fácil y fluido a todos los recursos, lo que mejora su capacidad para aprender.

### **3.2. Permite el dominio de las funcionalidades**

- **1. Muy en desacuerdo:** Los estudiantes no logran dominar las funcionalidades de la herramienta; tienen muchos obstáculos.
- **2. En desacuerdo:** Hay dificultades para que los estudiantes comprendan y dominen las herramientas y funcionalidades disponibles.
- **3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo:** Algunos estudiantes dominan las funcionalidades, mientras que otros aún tienen problemas.
- **4. De acuerdo:** La estrategia facilita el dominio de las funcionalidades por parte de los estudiantes, quienes las utilizan con eficacia.
- **5. Muy de acuerdo:** Los estudiantes dominan completamente las funcionalidades de la herramienta, lo que les permite aprender de manera efectiva.

### **4.1 Permite la comprensión de contenido**

- **1. Muy en desacuerdo:** La estrategia no facilita la comprensión del contenido; los estudiantes tienen dificultades continuas.
- **2. En desacuerdo:** Hay escasa mejora en la comprensión del contenido; muchos estudiantes no entienden plenamente los temas.
- **3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo:** La comprensión del contenido es variable; algunos estudiantes entienden, mientras que otros no.
- **4. De acuerdo:** La estrategia contribuye a una buena comprensión del contenido, ayudando a los estudiantes a captar los conceptos clave.
- **5. Muy de acuerdo:** La estrategia asegura una comprensión profunda y efectiva del contenido entre los estudiantes, clarificando conceptos complejos.

### **4.2. Permite la retroalimentación**



- **1. Muy en desacuerdo:** La estrategia no ofrece oportunidades para recibir retroalimentación; los estudiantes quedan sin información sobre su desempeño.
- **2. En desacuerdo:** Hay poca retroalimentación proporcionada; los estudiantes no saben cómo mejorar.
- **3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo:** La retroalimentación se brinda ocasionalmente, pero no es consistente ni útil.
- **4. De acuerdo:** La estrategia permite que los estudiantes reciban buena retroalimentación sobre su trabajo, facilitando el aprendizaje.
- **5. Muy de acuerdo:** La estrategia proporciona retroalimentación continua y efectiva, lo que ayuda a los estudiantes a mejorar continuamente.

Estos descriptores permitirán a los especialistas evaluar la efectividad de la estrategia didáctica sustentada en Canva, proporcionando información rica sobre su validez.

### **Anexo 3.** Encuesta a estudiantes

Estimado estudiante, marca tu respuesta de acuerdo con cada afirmación relacionada con tu interés y participación por el aprendizaje de lenguaje y literatura. Por favor, responde con sinceridad, tu respuesta solo será usada con fines investigativos y tu identidad no será develada.

1. Interaccionas con el contenido que la docente emplea en clase
  - Nunca
  - Casi nunca
  - A veces
  - Casi siempre
  - Siempre
2. Consideras que tienes iniciativa en las tareas, actividades y proyectos.
  - Nunca
  - Casi nunca
  - A veces
  - Casi siempre
  - Siempre
3. Muestras una actitud positiva hacia las actividades de la asignatura
  - Nunca



- Casi nunca
  - A veces
  - Casi siempre
  - Siempre
4. Cumples con las tareas asignadas por la docente
- Nunca
  - Casi nunca
  - A veces
  - Casi siempre
  - Siempre
5. Te importan los resultados de tus actividades para luego mejorar
- Nunca
  - Casi nunca
  - A veces
  - Casi siempre
  - Siempre
6. Respondes positivamente a las recompensas otorgadas por tu docente
- Nunca
  - Casi nunca
  - A veces
  - Casi siempre
  - Siempre

#### Anexo 4. Entrevista a docentes

Estimados docentes, se les solicita su colaboración para responder a las siguientes preguntas. Sus respuestas son fundamentales para la investigación y práctica educativa.

1. ¿Con qué frecuencia utilizas recursos educativos en tus clases? ¿Cuáles son estos recursos?

---

---

---

---

2. ¿Puedes describir alguna actividad reciente en la que hayas utilizado recursos educativos? ¿Cómo fue el proceso?

---

---



- 
3. ¿Qué tipo de recursos educativos prefieres usar (digitales, impresos, manipulativos, etc.) y por qué?

---

---

---

4. ¿Qué desafíos enfrentas al utilizar recursos educativos en tus clases?

---

---

---

5. ¿Cómo te sientes al usar estos recursos en tus clases? ¿Por qué?

---

---

---

6. ¿Hay algún recurso educativo que disfrutes particularmente utilizar? ¿Qué lo hace especial para ti?

---

---

---

7. ¿Cómo crees que la utilización de recursos educativos afecta el aprendizaje de tus estudiantes?

---

---

---

8. ¿Has recibido comentarios de tus estudiantes sobre los recursos que utilizas? ¿Qué te han dicho?

---

---

---

9. ¿Qué cambios o mejoras te gustaría implementar en el uso de recursos educativos en tus clases?



10. En tu opinión, ¿qué papel deberían jugar las instituciones educativas en apoyar a los docentes en el uso de recursos educativos?

**Anexo 5.** Instrumento de escala de valoración

Marcar en el casillero según lo observado en clase de Lengua y Literatura:

Criterios (Colaboración y trabajo en equipo)	Escala de valoración				
	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1. Toma la iniciativa para hablar o compartir ideas en grupo (Ejemplo: Levanta la mano, hace preguntas o propone actividades)					
2. Frecuencia de intervenciones: se cuantifican las veces que comenta sobre el tema de estudio durante la actividad del grupo.					
3. Diversidad de aportes: el estudiante ofrece diferentes tipos de contribuciones, como información, preguntas o sugerencias (Ejemplo: Aporta ideas, plantea dudas y sugiere acciones en el grupo)					
4. Interacción activa: Ejemplo, se dirige a sus compañeros para hacer					



preguntas o buscar opiniones sobre un tema.					
5. Colaboración en tareas: Ejemplo: Trabaja en conjunto para resolver un problema o completar una tarea.					
6. Respeto y escucha activa: Ejemplo: Hace contacto visual y asiente mientras los demás hablan, no interrumpe.					
7. Cumplimiento de tareas asignadas: Ejemplo: Se ofrece para realizar una parte del trabajo o recuerda a otros sobre sus responsabilidades					
8. Fomento de la participación de otros: Ejemplo: Invita a compañeros más tímidos a expresar sus ideas o contribuciones.					
9. Toma de decisiones colectivas: Ejemplo: Participa en discusiones para llegar a un consenso sobre un tema o actividad.					

#### Anexo 6. Cuestionario de Encuesta a Especialistas

Estimado especialista: El presente cuestionario tiene como propósito recoger información para validar la propuesta de estrategia didáctica con Canva para mejorar el interés y la participación de los estudiantes de 5to en las clases de lenguaje y literatura. Por favor

responda con sinceridad. Su respuesta será usada solo con fines investigativos y su identidad no será develada.

Por favor, antes de emitir sus criterios valorativos sobre cada uno de los aspectos que se someten a su consideración, estudie con detenimiento el resumen de la estrategia didáctica con Canva que se le suministra como adjunto a este cuestionario.

Para estandarizar y facilitar la emisión de sus criterios para cada aspecto (referido a la estrategia didáctica con Canva propuesta), exprese sus valoraciones marcando en el rango que considere más adecuado de la escala:

1. *Muy en desacuerdo*

2. *En desacuerdo*

3. *Ni de acuerdo ni en desacuerdo*

4. *De acuerdo*

5. *Muy de acuerdo*

1. Permite el involucramiento en clase frecuente en clases

- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

2. Permite la colaboración en las actividades

- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

3. Permite que participen de manera

- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo



- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo
4. Permite enfrentar retos y desafíos
- Muy en desacuerdo
  - En desacuerdo
  - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo
5. Permite que se integren recursos visuales diversos y atractivos
- Muy en desacuerdo
  - En desacuerdo
  - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo
6. Permite el fácil acceso
- Muy en desacuerdo
  - En desacuerdo
  - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo
7. Permite el dominio de las funcionalidades
- Muy en desacuerdo
  - En desacuerdo
  - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo
8. Permite la comprensión de contenido
- Muy en desacuerdo
  - En desacuerdo
  - Ni de acuerdo ni en desacuerdo



- De acuerdo
  - Muy de acuerdo
9. Permite la retroalimentación
- Muy en desacuerdo
  - En desacuerdo
  - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo

10. Sugerencias y recomendaciones para su perfeccionamiento:

---

---

---

---

---

11. Datos del experto

#	Especialista (#)
Nombre y apellidos	
Filiación: (ocupación, grado académico y lugar de trabajo)	
e-mail	
Teléfono o celular	
Fecha de validación	
Firma	

**Anexo 7.** Procesamiento de los datos recolectados con la encuesta a estudiantes

#	P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	4	3	4	5	4	5
2	5	5	5	5	5	5
3	4	5	4	5	5	5
4	5	5	5	5	5	5
5	4	3	4	4	5	5
6	5	5	5	4	5	5
7	5	5	5	5	5	5
8	5	4	5	5	5	5
9	3	3	5	5	5	5
10	5	5	5	5	5	5
11	4	5	4	4	5	5
12	5	4	4	5	5	5
13	3	3	4	4	4	4
14	4	4	4	5	5	5
15	3	5	5	5	5	4
16	5	4	5	5	5	5
17	3	3	4	5	4	5
18	5	4	5	5	4	5
19	3	3	4	5	4	5
20	5	5	5	5	5	4
21	5	5	4	5	5	5
22	5	5	5	5	5	5
23	5	5	5	5	5	5
24	5	5	5	5	5	5
25	3	4	3	5	5	5
26	5	5	5	5	5	5
27	3	3	3	5	5	5
28	4	3	4	4	5	5
29	3	3	4	3	4	5
30	5	5	5	5	5	5
31	4	3	4	4	5	5

**Escala para traducción de respuesta**

- 1: Nunca
- 2: Casi nunca
- 3: A veces
- 4: Casi siempre



5: Siempre

**Anexo 8.** Procesamiento de los datos recolectados con la escala valorativa de observación

#	I-1	I-2	I-3	I-4	I-5	I-6	I-7	I-8	I-9
1	4	5	3	4	3	4	4	4	4
2	4	5	5	3	5	5	5	3	4
3	5	5	4	3	5	5	4	3	4
4	4	4	3	4	4	5	4	4	5
5	4	4	4	3	3	3	4	3	4
6	3	3	3	3	4	4	4	3	3
7	3	4	3	4	3	4	4	4	3
8	2	3	3	3	4	5	5	3	4
9	5	4	5	4	5	4	5	4	5
10	5	4	5	5	5	5	5	5	5
11	3	3	3	3	4	4	4	3	3
12	2	4	3	4	3	5	5	3	4
13	4	4	3	3	4	5	4	3	4
14	3	4	3	4	5	5	5	3	4
15	4	5	4	4	5	5	4	4	5
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	3	4	3	4	5	5	4	3	4
18	3	4	3	4	4	5	3	3	5
19	4	4	3	4	4	5	4	3	5
20	3	4	3	4	4	5	4	3	4
21	2	4	3	4	4	4	4	3	4
22	4	4	3	4	4	3	2	2	3
23	4	4	3	3	4	4	4	3	3
24	3	3	2	3	2	3	3	2	2
25	4	4	4	3	4	4	4	4	4
26	4	3	4	4	4	3	3	4	3
27	4	3	4	4	4	4	3	3	3
28	4	4	4	3	4	5	5	4	4
29	4	4	3	3	4	4	4	4	4
30	4	4	3	3	4	4	4	4	4
31	3	3	3	3	4	4	4	3	4

**Escala para traducción de respuesta**

1: Nunca