



ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Herramienta digital Canva como estrategia didáctica para fomentar el emprendimiento y gestión en los estudiantes de bachillerato.

Canva digital tool as a didactic strategy to promote entrepreneurship and management in high school students.

Erika Lizet Segura

Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán-Ecuador, eryklizz@hotmail.es,
<https://orcid.org/0009-0001-7742-7200>

Enrique Gilberto Sánchez Robles

Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán-Ecuador, enriqueesanchezz@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-2527-1321>

Ennio Jesús Mérida Córdova

Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán-Ecuador, ejmeridac@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-5091-5522>

Narcisa Jockebec Rendón Guerrero

Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán-Ecuador, njrendong@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-6146-0915>

Autor de Correspondencia: Enrique Gilberto Sánchez Robles, enriqueesanchezz@gmail.com

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Recibido: 21 agosto 2025 | **Aceptado:** 28 agosto 2025 | **Publicado online:** 30 agosto 2025

CITACIÓN

Segura, E, Sánchez Robles, E, Mérida Córdova, E y Rendón Guerrero. (2025). Herramienta digital Canva como estrategia didáctica para fomentar el emprendimiento y gestión en los estudiantes de bachillerato. *Revista Social Fronteriza* 2025; 5(4): 851.
[https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(4\)851](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(4)851)



Esta obra está bajo una licencia internacional. [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).





RESUMEN

En este contexto de transformación digital, han surgido múltiples herramientas tecnológicas que facilitan la creación de contenidos educativos más atractivos y dinámicos. No obstante, en múltiples instituciones educativas se ha identificado que los estudiantes de Bachillerato presentan dificultades para transferir y aplicar en la práctica los conocimientos adquiridos en el aula. La presente investigación tiene como objetivo diseñar una estrategia didáctica sustentada en la herramienta digital Canva para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa General Vernaza. Se empleó una metodología con enfoque mixto sustentado en la aplicación de encuestas y entrevista. Los resultados indicaron que un 58.3% de los docentes considera que Canva ayuda a desarrollar habilidades como la creatividad e innovación, además de facilitar la planificación y la organización de ideas en proyectos educativos. Como resultado las encuestas revelaron que el 91.7% de los docentes conocía Canva, sin embargo, la utilizan con mínima frecuencia, destaca su utilidad para crear materiales visuales y presentaciones es bien valorada. Se concluye que el uso de esta herramienta digital mejora significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, facilitando la comprensión de conceptos y el desarrollo de competencias clave como la creatividad y la innovación.

Palabras Clave: herramientas digitales, Canva, proyectos educativos.

ABSTRACT

In this context of digital transformation, multiple technological tools have emerged that facilitate the creation of more attractive and dynamic educational content. However, in many educational institutions it has been identified that Baccalaureate students have difficulties in transferring and applying in practice the knowledge acquired in the classroom. The objective of this research is to design a didactic strategy based on the digital tool Canva to strengthen the teaching and learning process of the subject Entrepreneurship and Management in third year high school students of the Vernaza General Educational Unit. A methodology with a mixed approach was used, based on the application of surveys and interviews. The results indicated that 58.3% of teachers consider that Canva helps to develop skills such as creativity and innovation, in addition to facilitating the planning and organization of ideas in educational projects. As a result, the surveys revealed that 91.7% of teachers were aware of Canva, however, they use it with minimal frequency, highlighting its usefulness to create visual materials and presentations is well valued. It is concluded that the use of this digital tool significantly improves the teaching and learning process in the subject of Entrepreneurship and Management, facilitating the understanding of concepts and the development of key competences such as creativity and innovation.

Keywords: Digital tools, Canva, educational projects, entrepreneurship.





1. Introducción

La transformación de enfoques en la era digital durante el proceso de enseñanza y aprendizaje se considera sinónimo de educación. A pesar de las dificultades geográficas y las desigualdades, la era digital ha impulsado la innovación en el contexto educativo actual de América Latina. Según Camacho et al. (2020), esta transformación fue esencial para cerrar paradigmas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo cumplir con los objetivos académicos propuestos por las instituciones educativas durante la pandemia del Covid-19.

Santiago et al. (2015), menciona que las herramientas digitales son “aquellos software o programas no tangibles que se encuentran en los dispositivos digitales con los que se pueden realizar diversas tareas, donde se incluyen los programas de comunicación y de ejecución de tareas específicas” (p. 23); su uso facilita la ejecución de tareas específicas, como la comunicación y la gestión de actividades, contribuyendo a la optimización de procesos y al incremento de la eficiencia en diversos contextos. Mientras Peralta et al. (2022), señalan su flexibilidad y versatilidad cualidades que las posicionan como recursos fundamentales para el desarrollo de habilidades en los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje más dinámico.

En diversos países del mundo, la pandemia del COVID-19 puso en evidencia la relevancia de las herramientas digitales en el ámbito educativo, ya que se convirtieron en el principal recurso para asegurar la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje durante el confinamiento. Esta realidad reveló de forma clara que la incorporación de la tecnología en la educación no podía considerarse opcional, sino una necesidad urgente. El acceso a dispositivos, conectividad estable y plataformas virtuales se volvió fundamental para garantizar la participación activa de los estudiantes y la eficacia de la labor docente. como lo destaca Calle et al. (2021), las TIC están diseñadas para optimizar la gestión de tareas diarias, mejorar la colaboración y facilitar los procesos de aprendizaje.

En el contexto ecuatoriano, el uso de herramientas digitales en educación ha cobrado creciente relevancia, especialmente a partir de los desafíos derivados de la pandemia y la necesidad de modernizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. El Ministerio de Educación promovió diversas iniciativas para incorporar tecnologías digitales en las aulas, entre ellas la implementación de plataformas como *Educar Ecuador*, el acceso a recursos en línea mediante *Recursos2* y programas de formación docente en competencias digitales. Estas iniciativas están orientadas al desarrollo de habilidades tecnológicas y el mejoramiento de la





calidad educativa. Se sustentan en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), la cual establece el derecho de acceso a la educación de calidad, incluyente e innovadora.

Con la transformación digital, han surgido múltiples herramientas tecnológicas que facilitan la creación de contenidos educativos más atractivos y dinámicos. Entre ellas destaca Canva, que según lo referido por Lozano et al. (2019) es una herramienta innovadora que se aplica cada vez con mayor frecuencia, gracias a su capacidad para plasmar sobre un lienzo las realidades que todo emprendedor debe articular. Por su parte, Yambay (2023) la describe como una herramienta versátil que simplifica el diseño gráfico para usuarios de todos los niveles, promoviendo la creatividad como la comunicación visual.

El acceso a la tecnología educativa a través de la aplicación de *Canva* como estrategia didáctica para Arcentales et al. (2020), en la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura fomenta la creatividad y el aprendizaje visual, permitiendo a los estudiantes construir infografías, mapas conceptuales y narrativas digitales.

Mediante un diagnóstico fáctico realizado en la Unidad Educativa General Vernaza, se ha identificado que los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la asignatura "Emprendimiento y Gestión" presentan dificultades para transferir y aplicar en la práctica los conocimientos adquiridos en el aula. Esta situación se debe, a la falta de una adecuada sistematización de los contenidos, lo que dificulta su comprensión y aplicación en escenarios reales. Como consecuencia, cuando los estudiantes intentan llevar a la práctica lo aprendido, enfrentan obstáculos que limitan su desempeño y desarrollo de habilidades emprendedoras.

La ausencia de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos o el uso de tecnología educativa, reduce el nivel de motivación e interacción de los estudiantes, afectando su capacidad para integrar los conocimientos teóricos con la realidad del entorno empresarial. A partir de esta problemática se planteó la pregunta: ¿Cuáles son los factores influyentes en una estrategia didáctica que fomenten el emprendimiento y gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato?

Para dar respuesta a esta interrogante, se determina como objetivo: Diseñar una estrategia didáctica sustentada en la herramienta digital Canva para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa General Vernaza. Una estrategia didáctica sustentada en el uso de la herramienta digital *Canva* no solo fomenta la creatividad e





innovación entre los estudiantes, sino también los prepara con las competencias necesarias para enfrentar los retos del emprendimiento en un contexto adverso.

2. Desarrollo

La didáctica del emprendimiento y gestión aplicada en bachilleres del área técnica busca mejorar el aprendizaje de los contenidos, no obstante, se enfrentan a desafíos para lograr la participación de los estudiantes, en este sentido Espinoza y Lescay (2023) señalan que la inclusión de múltiples herramientas didácticas se convertirían en elementos de mediación en el proceso de enseñanza aprendizaje, al respecto, García (2023) destaca que el uso de recursos digitales como apoyo didáctico no solo incrementa el interés y la motivación del estudiantado, sino que también favorece el desarrollo de habilidades prácticas y competencias transversales necesarias para el entorno laboral.

La investigación se sostiene en el paradigma constructivista, el cual considera que el aprendizaje es un proceso activo y significativo donde el estudiante construye conocimientos a partir de sus experiencias previas y la interacción con su entorno; asimismo, la propuesta se respalda en los aportes del enfoque histórico-cultural de Vygotsky y el aprendizaje significativo de Ausubel, cuyo autor destaca el papel de las herramientas culturales y la interacción social como mediadores del desarrollo cognitivo, y en este contexto.

La asignatura de emprendimiento y gestión en el bachillerato debe evolucionar para incorporar herramientas digitales que faciliten el aprendizaje y la aplicación de conceptos emprendedores (García, 2023). Como alternativa, surge la herramienta digital Canva que se presenta como una solución innovadora que puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades como la creatividad, la planificación y la gestión de recursos.

En países como Ecuador, el emprendimiento aún se encuentra en una etapa incipiente en comparación con las economías industrializadas. Según Salgado (2023), esta condición genera una necesidad desde una perspectiva social, ya que el desarrollo del emprendimiento puede contribuir al crecimiento económico, la generación de empleo y la innovación, aspectos fundamentales para la competitividad y el progreso sostenible del país. En este sentido, la educación juega un papel fundamental en la preparación de los jóvenes para enfrentar desafíos que la realidad actual plantea.



La asignatura de emprendimiento y gestión en el bachillerato debe evolucionar para incorporar herramientas digitales que faciliten el aprendizaje y la aplicación de conceptos emprendedores (García, 2023). Aunque se han presentado desventajas o uso inapropiado de la herramienta en ciertos casos que deben ser analizados. La herramienta digital Canva según Damián y Cobos (2022) se presenta como una solución innovadora para transformar el proceso de enseñanza permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades como la creatividad, planificación y la gestión de recursos.

3. Metodología

La investigación adopta un enfoque mixto que se caracteriza por la combinación de métodos cualitativos y cuantitativos. Hernández et al. (2014) señala que el enfoque mixto es un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos numéricos como de naturaleza cualitativa, así como su integración y discusión conjunta. El enfoque cualitativo según Medina et al. (2023), está basado en la comprensión de los fenómenos desde la percepción de los participantes: sus experiencias y significados, no buscar cuantificar. El enfoque cuantitativo acorde a Rojas (2011) se basa en la recolección y análisis de datos numéricos, es utilizado para cuantificar, establecer relaciones y realizar generalizaciones estadísticas. Se emplea el enfoque cualitativo al interpretar cómo los docentes y estudiantes perciben y valoran el uso de la herramienta digital Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, se incorporó el enfoque cuantitativo para obtener datos medibles sobre la frecuencia de uso, nivel de aceptación y efectividad percibida de la estrategia didáctica aplicada. Esta combinación permitió no solo describir el fenómeno desde una perspectiva subjetiva, sino también respaldar los resultados con información numérica que contribuyó a una visión más objetiva.

El diseño de la investigación es no experimental porque se realiza sin manipular las variables, siendo los datos recolectados en su contexto original. El método inductivo-deductivo según Rodríguez (2007) parte de principios universales a casos concretos para generalizar; en esencia, sirvió para abordar el fenómeno educativo partiendo de teorías educativas que sustentan la importancia del uso de herramientas como Canva. También se empleó el método analítico -sintético, para la descomposición e integración de conceptos sobre el estudio.

Según Fidias (2012) la técnica de investigación, es “el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p.67). Las técnicas e instrumentos se presentan a continuación (ver tabla 1).

Tabla 1

Técnicas e instrumentos empleados

| Técnicas e instrumentos empleados | | |
|-----------------------------------|-----------------|------------------------|
| TÉCNICAS | INSTRUMENTOS | POBLACIÓN |
| Encuesta | Cuestionario | Estudiantes y docentes |
| Entrevista | Cuestionario | Directivo |
| Observación | Diario de campo | Estudiantes |

Fuente: Proceso investigativo, 2025

Los cuestionarios utilizados para la recolección de datos fueron elaborados mediante Google Forms, siguiendo un enfoque metódico que incluyó aspectos específicos de cada indicador de las variables de estudio, se integró por 10 preguntas dirigidas tanto a docentes como a estudiantes, empleando la escala de Likert para facilitar la evaluación. Los instrumentos fueron validados por jueces expertos. En ambos, la prueba V de Aiken arrojó un valor de 0.83, indicando alta relevancia de los ítems, y la confiabilidad medida con el alfa de Cronbach fue de 0.84, lo que refleja la consistencia de los instrumentos.

La población seleccionada de la Unidad Educativa General Vernaza contempló a 10 docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los tres paralelos del Bachillerato: el paralelo A, con 23 estudiantes; el paralelo B, con 24 estudiantes; y el paralelo C, con 41 estudiantes, sumando un total de 88 estudiantes. Para esta investigación, se eligió como muestra al paralelo B, compuesto por 24 estudiantes. Dicha muestra fue seleccionada de forma intencional mediante un muestreo no probabilístico.

Los criterios de inclusión fueron: ser estudiante de Bachillerato, tener acceso a dispositivos tecnológicos e internet, estar dispuesto a colaborar en el estudio, y contar con la autorización de sus representantes legales y de las autoridades de la institución.

Y como criterios de exclusión: estudiantes que ya tienen conocimiento sobre la herramienta Canva, y estudiantes con inasistencia frecuentes.

4. Resultados

Instrumento (cuestionario) aplicado a los docentes

A continuación, ver la tabla 2 donde se presenta los resultados de la encuesta realizada a los

estudiantes.

Tabla 2. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la institución educativa

| Pregunta | Figura | Interpretación | | | | | | | | | | | | |
|---|--|----------------|------------|--|-------|---|-------|---|-------|-------------------------------------|-------|--|-------|--|
| 1. ¿Conoce usted la herramienta Canva? | Figura 1. Incorporación de herramientas tecnológicas. <table border="1"> <tr><th>Respuesta</th><th>Porcentaje</th></tr> <tr><td>Si</td><td>91.7%</td></tr> <tr><td>No</td><td>8.3%</td></tr> </table> | Respuesta | Porcentaje | Si | 91.7% | No | 8.3% | El 91.7% de docentes encuestados conoce Canva, mientras que el 8.3% afirmó lo contrario. Se deduce que esta herramienta ha logrado una amplia difusión entre los docentes, siendo ampliamente identificada y reconocida en educación. | | | | | | |
| Respuesta | Porcentaje | | | | | | | | | | | | | |
| Si | 91.7% | | | | | | | | | | | | | |
| No | 8.3% | | | | | | | | | | | | | |
| 2. ¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta Canva? | Figura 2. Frecuencia de uso de Canva. <table border="1"> <tr><th>Frecuencia</th><th>Porcentaje</th></tr> <tr><td>Nunca</td><td>25%</td></tr> <tr><td>Poco</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>A veces</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>Frecuentemente</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>Siempre</td><td>25%</td></tr> </table> | Frecuencia | Porcentaje | Nunca | 25% | Poco | 16.7% | A veces | 16.7% | Frecuentemente | 16.7% | Siempre | 25% | El 25% del personal docente utiliza Canva con frecuencia, un porcentaje similar señaló que no usa esta herramienta, solamente el 16.7% lo emplea siempre. Los valores demuestran que una parte significativa del profesorado ha incorporado Canva en su labor de enseñanza. |
| Frecuencia | Porcentaje | | | | | | | | | | | | | |
| Nunca | 25% | | | | | | | | | | | | | |
| Poco | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| A veces | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| Frecuentemente | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| Siempre | 25% | | | | | | | | | | | | | |
| 3. ¿Cree que Canva facilita el aprendizaje de conceptos empresariales y de gestión? | Figura 3. Canva facilita el aprendizaje. <table border="1"> <tr><th>Opinión</th><th>Porcentaje</th></tr> <tr><td>Totalmente en desacuerdo</td><td>8.3%</td></tr> <tr><td>En desacuerdo</td><td>30%</td></tr> <tr><td>Neutral</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>De acuerdo</td><td>50%</td></tr> <tr><td>Totalmente de acuerdo</td><td>25%</td></tr> </table> | Opinión | Porcentaje | Totalmente en desacuerdo | 8.3% | En desacuerdo | 30% | Neutral | 16.7% | De acuerdo | 50% | Totalmente de acuerdo | 25% | El 50% considera que el uso de Canva facilita el aprendizaje de conceptos empresariales y de gestión, mientras que el 8.3% opina lo contrario. En esencia, más de la mitad del cuerpo docente está consciente del aporte de la herramienta Canva para el aprendizaje. |
| Opinión | Porcentaje | | | | | | | | | | | | | |
| Totalmente en desacuerdo | 8.3% | | | | | | | | | | | | | |
| En desacuerdo | 30% | | | | | | | | | | | | | |
| Neutral | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| De acuerdo | 50% | | | | | | | | | | | | | |
| Totalmente de acuerdo | 25% | | | | | | | | | | | | | |
| 4. ¿Qué tipo de actividades ha realizado usando Canva durante sus estudios? | Figura 4. Actividades usando Canva <table border="1"> <tr><th>Actividad</th><th>Porcentaje</th></tr> <tr><td>Creación de presentaciones</td><td>41.7%</td></tr> <tr><td>Diseño de logotipos o identidad visual</td><td>8.3%</td></tr> <tr><td>Creación de mapas conceptuales e infografías</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>Diseño de proyectos y propuestas</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>Desarrollo de material de marketing</td><td>16.7%</td></tr> </table> | Actividad | Porcentaje | Creación de presentaciones | 41.7% | Diseño de logotipos o identidad visual | 8.3% | Creación de mapas conceptuales e infografías | 16.7% | Diseño de proyectos y propuestas | 16.7% | Desarrollo de material de marketing | 16.7% | El 41.7% de los docentes emplea Canva para crear presentaciones y el 8.3% para la elaboración de material de marketing, proyectos y propuestas. Los resultados reafirman la utilidad de esta herramienta como una aplicación de diseño gráfico que brinda una gran variedad de plantillas personalizables. |
| Actividad | Porcentaje | | | | | | | | | | | | | |
| Creación de presentaciones | 41.7% | | | | | | | | | | | | | |
| Diseño de logotipos o identidad visual | 8.3% | | | | | | | | | | | | | |
| Creación de mapas conceptuales e infografías | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| Diseño de proyectos y propuestas | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| Desarrollo de material de marketing | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| 5. ¿Cree que el uso de Canva puede ayudar a desarrollar habilidades de emprendimiento, como la creatividad y la innovación? | Figura 6. Desarrollo de habilidades con Canva. <table border="1"> <tr><th>Opinión</th><th>Porcentaje</th></tr> <tr><td>Totalmente en desacuerdo</td><td>8.3%</td></tr> <tr><td>En desacuerdo</td><td>30.3%</td></tr> <tr><td>Neutral</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>De acuerdo</td><td>58.3%</td></tr> <tr><td>Totalmente de acuerdo</td><td>30.3%</td></tr> </table> | Opinión | Porcentaje | Totalmente en desacuerdo | 8.3% | En desacuerdo | 30.3% | Neutral | 16.7% | De acuerdo | 58.3% | Totalmente de acuerdo | 30.3% | El 58.3% del personal docentes considera que Canva contribuye al desarrollo de la creatividad e innovación en los negocios. Por otro lado, un 8.3% no está de acuerdo en el aporte de dicha herramienta hacia el desarrollo de estas habilidades. |
| Opinión | Porcentaje | | | | | | | | | | | | | |
| Totalmente en desacuerdo | 8.3% | | | | | | | | | | | | | |
| En desacuerdo | 30.3% | | | | | | | | | | | | | |
| Neutral | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| De acuerdo | 58.3% | | | | | | | | | | | | | |
| Totalmente de acuerdo | 30.3% | | | | | | | | | | | | | |
| 6. ¿Cómo ha contribuido Canva en su aprendizaje? | Figura 7. Contribución de Canva. <table border="1"> <tr><th>Contribución</th><th>Porcentaje</th></tr> <tr><td>Mejora la comunicación de ideas con otros.</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>Facilita la creación de materias visuales para proyectos.</td><td>33.3%</td></tr> <tr><td>Facilita la planificación y estructura de proyectos.</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>Organización adecuada de las ideas.</td><td>33.3%</td></tr> </table> | Contribución | Porcentaje | Mejora la comunicación de ideas con otros. | 16.7% | Facilita la creación de materias visuales para proyectos. | 33.3% | Facilita la planificación y estructura de proyectos. | 16.7% | Organización adecuada de las ideas. | 33.3% | El 33.3% de docentes señaló que Canva facilita la planificación y estructura de proyectos, un porcentaje similar mencionó la creación de materiales visuales para proyectos. Según el 16.70% contribuye en la organización de ideas y acorde a otro grupo igual promueve la comunicación de ideas. | | |
| Contribución | Porcentaje | | | | | | | | | | | | | |
| Mejora la comunicación de ideas con otros. | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| Facilita la creación de materias visuales para proyectos. | 33.3% | | | | | | | | | | | | | |
| Facilita la planificación y estructura de proyectos. | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| Organización adecuada de las ideas. | 33.3% | | | | | | | | | | | | | |

| Pregunta | Figura | Interpretación | | | | | | | | | | | | |
|---|--|----------------|------------|--------------------------|-------|-----------------------|-------|----------------|------|---|------|---------------|-------|---|
| 7. ¿Qué tan satisfecho se encuentra usted con el servicio que recibe de la herramienta digital Canva? | <p>Figura 9. Satisfacción de uso de Canva.</p> <table border="1"> <caption>Data for Figura 9</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Relativamente satisfecho</td> <td>41.7%</td> </tr> <tr> <td>Indiferente</td> <td>33.0%</td> </tr> <tr> <td>Muy satisfecho</td> <td>25%</td> </tr> </tbody> </table> | Categoría | Porcentaje | Relativamente satisfecho | 41.7% | Indiferente | 33.0% | Muy satisfecho | 25% | De la totalidad del personal docente, el 41.70% está relativamente satisfecho, al 33.30% les resulta indiferente y el 25% está completamente satisfecho con Canva. En esencia, la mayor proporción del profesorado mantiene una tendencia de satisfacción respecto al servicio que brinda esta herramienta digital. | | | | |
| Categoría | Porcentaje | | | | | | | | | | | | | |
| Relativamente satisfecho | 41.7% | | | | | | | | | | | | | |
| Indiferente | 33.0% | | | | | | | | | | | | | |
| Muy satisfecho | 25% | | | | | | | | | | | | | |
| 8. ¿Cree que el uso de Canva en sus actividades académicas lo ha motivado a pensar más en desarrollar proyectos y emprendimientos en el futuro? | <p>Figura 10. Uso de Canva en las actividades académica</p> <table border="1"> <caption>Data for Figura 10</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>De acuerdo</td> <td>58.3%</td> </tr> <tr> <td>Totalmente de acuerdo</td> <td>8.3%</td> </tr> <tr> <td>Neutral</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Totalmente en desacuerdo</td> <td>8.9%</td> </tr> <tr> <td>En desacuerdo</td> <td>4.5%</td> </tr> </tbody> </table> | Categoría | Porcentaje | De acuerdo | 58.3% | Totalmente de acuerdo | 8.3% | Neutral | 20% | Totalmente en desacuerdo | 8.9% | En desacuerdo | 4.5% | El 58.3% del personal docente está de acuerdo en que el uso de Canva incentiva el desarrollo de proyectos y emprendimiento, el 8.3% reafirma esa percepción y una proporción minoritaria similar se mostró totalmente en desacuerdo. |
| Categoría | Porcentaje | | | | | | | | | | | | | |
| De acuerdo | 58.3% | | | | | | | | | | | | | |
| Totalmente de acuerdo | 8.3% | | | | | | | | | | | | | |
| Neutral | 20% | | | | | | | | | | | | | |
| Totalmente en desacuerdo | 8.9% | | | | | | | | | | | | | |
| En desacuerdo | 4.5% | | | | | | | | | | | | | |
| 9. ¿Considera que el uso de Canva como herramienta para el desarrollo de proyectos y gestión es de gran utilidad? | <p>Figura 12. Uso de Canva para el desarrollo de proyectos y gestión</p> <table border="1"> <caption>Data for Figura 12</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>De acuerdo</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>Totalmente de acuerdo</td> <td>16.7%</td> </tr> <tr> <td>Neutral</td> <td>8.3%</td> </tr> <tr> <td>Totalmente en desacuerdo</td> <td>8.3%</td> </tr> <tr> <td>En desacuerdo</td> <td>11.7%</td> </tr> </tbody> </table> | Categoría | Porcentaje | De acuerdo | 75% | Totalmente de acuerdo | 16.7% | Neutral | 8.3% | Totalmente en desacuerdo | 8.3% | En desacuerdo | 11.7% | El 75% del está de acuerdo en que el uso de Canva para el desarrollo de proyectos y gestión es de gran utilidad, el 16.7% está totalmente de acuerdo y el 8.3% consideró que no es útil. La mayoría del profesorado muestra una tendencia favorable de integración de esta herramienta digital para la enseñanza de Emprendimiento. |
| Categoría | Porcentaje | | | | | | | | | | | | | |
| De acuerdo | 75% | | | | | | | | | | | | | |
| Totalmente de acuerdo | 16.7% | | | | | | | | | | | | | |
| Neutral | 8.3% | | | | | | | | | | | | | |
| Totalmente en desacuerdo | 8.3% | | | | | | | | | | | | | |
| En desacuerdo | 11.7% | | | | | | | | | | | | | |

Fuente: Proceso investigativo, 2025

Entrevista a directivos

La entrevista realizada a los directivos de la institución educativa, permitió conocer su percepción respecto al uso de Canva en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, los resultados a continuación (ver tabla 3).

Tabla 3

Resultado de la entrevista aplicada a directivos de la institución educativa

| Preguntas | Respuestas |
|---|--|
| 1: ¿Cómo considera que el uso de herramientas digitales como Canva puede beneficiar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje? | Canva es una herramienta accesible y creativa que ayuda a los estudiantes a expresar sus ideas, mejorar sus habilidades tecnológicas y aprender sobre emprendimiento y gestión. |
| 2: ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta la institución en la implementación de Canva como estrategia didáctica? | Uno de los retos principales es la familiaridad de docentes y estudiantes con herramientas digitales. Aunque Canva es fácil de usar, algunos educadores no tienen suficiente capacitación. |
| 3: ¿Qué impacto ha observado en los estudiantes en cuanto a su participación y motivación al utilizar Canva en sus proyectos? | El uso de herramientas digitales como Canva motiva a los estudiantes, ya que les permite ser más creativos en sus presentaciones y fortalecer su interés por el emprendimiento. |
| 4: En su opinión, ¿cómo influye Canva en el desarrollo de | Canva ayuda a los estudiantes a estructurar y presentar sus ideas de manera efectiva, esencial en el emprendimiento. Les permite |

| | |
|--|--|
| habilidades de gestión y emprendimiento en los estudiantes? | comprender la planificación, el diseño de propuestas de valor y la comunicación. |
| 5: ¿Cómo se podría mejorar el uso de Canva en el contexto educativo para maximizar sus beneficios en los estudiantes? | Sería beneficioso ofrecer más capacitación a docentes y estudiantes para aprovechar mejor las funciones avanzadas de Canva. También se podría mejorar la integración con otras plataformas educativas digitales para que los estudiantes combinen herramientas en proyectos más completos. |
| 6: ¿Qué resultados a largo plazo espera obtener al integrar Canva en la enseñanza del emprendimiento y la gestión? | A largo plazo, la integración de Canva en proyectos de emprendimiento puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una mentalidad emprendedora y competencias digitales clave para el mercado laboral. |

Fuente: Proceso investigativo, 2025

Estrategia didáctica

Según Moreno (2018) una estrategia didáctica es un conjunto de procedimientos planificados que el docente utiliza para facilitar la construcción del conocimiento. El desarrollo de la estrategia se basó en la estructura de Valle (2007), comienza con la definición de la misión, se desglosa en objetivos específicos que delinear los métodos, acciones y recursos necesarios para la implementación de la estrategia. Posteriormente, se lleva a cabo la ejecución de las acciones planificadas, seguida de una evaluación para medir su efectividad y realizar ajustes si es necesario, a continuación (ver tabla 4).

Principios de la metodología DUA y su desarrollo según la estructura de la estrategia

Tabla 4.

Metodología DUA y desarrollo según la estructura de la estrategia didáctica

| Unidad 3 | El mercado y la publicidad |
|--|---|
| Tema | Plan publicitario y comercial |
| Misión | Potenciar el aprendizaje visual y creativo, facilitando el desarrollo de habilidades de emprendimiento y gestión en los estudiantes de 3ero. Bachillerato de la Unidad Educativa General Vernaza. Su enfoque busca proporcionar una plataforma accesible y dinámica que permita a los alumnos diseñar, comunicar y estructurar ideas de negocio de manera efectiva, utilizando la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). |
| Objetivo general | Fortalecer el aprendizaje visual y creativo, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades clave para el emprendimiento y la gestión. A través de su uso, se busca que los alumnos puedan diseñar, comunicar y estructurar ideas de negocio de manera efectiva, fomentando la innovación y el pensamiento estratégico. |
| Destreza con criterio de desempeño: | EG.5.5.10. Describir y explicar los mecanismos de comunicación (publicidad y promoción) que se implementará en el futuro emprendimiento, en función de la caracterización del segmento de mercado que se aspira alcanzar. |

| Principio I | | Proporcionar múltiples formas de representación | | |
|---|---|--|--|---|
| Objetivo específico | Diseñar y formular un proyecto básico de emprendimiento con todos los elementos necesarios y componentes de innovación. | | | |
| Método | Acciones | Recursos | Implementación | Evaluación |
| Uso de la herramienta digital Canva para el desarrollo de un esquema de emprendimiento. | Permitir a los estudiantes demostrar su conocimiento adquiridos en la materia de emprendimiento y gestión, usando Canva. | Acceso a internet. Plantillas de Canva: Busca opciones prediseñadas específicas para planes de negocio. Bancos de imágenes y elementos gráficos. Datos y estadísticas. Fuentes tipográficas. | Capacitación previa para los estudiantes en el uso de Canva. Accesibilidad garantizada con opciones de personalización y adaptación según las necesidades de los estudiantes. Iniciar la actividad con una explicación clara de las reglas del juego y los objetivos de aprendizaje. | Evaluar la participación y el desempeño a través de la finalización de las actividades y el logro de metas. |
| Uso de la herramienta Canva para diseñar un menú | Diseñar un menú atractivo y funcional para un emprendimiento, seleccionando los productos a ofrecer, precios y elementos visuales llamativos. | Acceso a Canva Plantillas prediseñadas Imágenes de productos | Explicar a los estudiantes las funcionalidades que presenta Canva para la elaboración de menús o catálogos de productos, luego asignar la creación individual de un menú o catálogo. | Evaluar el diseño y contenido del menú o catálogo de acuerdo con una rúbrica que valore la creatividad, organización, presentación visual y coherencia con el emprendimiento. |
| Principio II | | Proporcionar múltiples formas de acción y expresión | | |
| Objetivo específico | Ofrecer a los estudiantes diversas maneras de interactuar con el contenido y demostrar su comprensión. | | | |
| Método | Acciones | Recursos | Implementación | Evaluación |
| Uso de la herramienta digital Canva para la creación de un video promocional. | Video promocional para captar la atención de posibles compradores y destacar la marca de un emprendimiento, utilizando las herramientas que ofrece Canva. | Acceso a internet. Herramienta digital Canva. Archivos de imágenes y videos: o usar la biblioteca de Canva. Texto y tipografía llamativa. Música y efectos de sonido. | Organizar talleres sobre cómo usar Canva. Accede a Canva y en la barra de búsqueda, elige "Video". Selecciona una plantilla o empieza desde cero. Añade imágenes y clips: Puedes arrastrarlos y organizarlos en la línea de tiempo. Edita y personaliza: Agrega texto, música, efectos y transiciones. | Monitorear el nivel de interacción y trabajo en equipo durante la creación del video promocional. Reflexión sobre el proceso de diseño, ajustes según sugerencias de compañeros. |

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| Inclusión de Canva para representar gráficamente la planificación de actividades | Crear un diagrama de Gantt que detalle las tareas principales del emprendimiento, sus responsables y duración estimada. | Acceso a internet. Herramienta digital Canva. Plantillas de cronograma Colores y formas | Explicar qué es diagrama de Gantt como se estructura y mostrar cómo personalizarlo en Canva. | Evaluar la organización del tiempo, la secuencia lógica de actividades y el diseño del cronograma en base a una rúbrica específica. |
| Principio III Proporcionar múltiples formas de implicación | | | | |
| Objetivo específico | Fomentar la participación activa, la colaboración y el compromiso emocional con el contenido educativo. | | | |
| Método | Acciones | Recursos | Implementación | Evaluación |
| Creación de un logotipo, para identificar y representar visualmente a un emprendimiento usando la Herramienta digital Canva. | Crear un logotipo usando la herramienta digital Canva usando plantillas que facilite su creación. | Acceso a internet y Canva. Formas y gráficos que representen la identidad visual. Colores adecuados Tipografía legible y acorde al propósito. Íconos y símbolos que refuercen el mensaje. | Realizar talleres sobre cómo usar Canva y técnicas de presentación Asignar tareas variadas que permitan a los estudiantes elegir la forma de expresar su aprendizaje, facilitar debates y presentaciones en grupo. | Utilizar rúbricas para evaluar el desempeño, creatividad y en la elaboración del logotipo usando Canva |
| Uso de Canva para representar la estructura jerárquica del emprendimiento | Diseñar un organigrama que identifique los diferentes cargos o roles dentro del negocio, mostrando las relaciones jerárquicas. | Acceso a internet y Canva. Plantillas de organigramas Colores adecuados Líneas de conexión | Explicar la importancia de la estructura organizacional en un negocio y guiar a los estudiantes en la creación de un organigrama adaptado al emprendimiento de cada estudiante. | Evaluar la organización jerárquica, claridad visual y coherencia entre los cargos y creatividad en el diseño en base a una rúbrica. |

Nota: Proceso investigativo, 2025

Resultados del instrumento aplicado a los estudiantes del paralelo B posterior a la implementación de la estrategia didáctica

De la encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa General Vernaza se han obtenido los siguientes resultados a continuación (ver tabla 5).

Tabla 5.
Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

| Pregunta | Gráfico | Análisis |
|--|---------|--|
| 1. ¿El uso de Canva ha facilitado la comprensión de los conceptos de emprendimiento y gestión? | | De acuerdo al 66.7% de estudiantes el uso de Canva ha facilitado la comprensión de los conceptos de emprendimiento y gestión y en un 33.30% están de acuerdo con esta aseveración. |

| Pregunta | Gráfico | Análisis | | | | | | | | | | |
|---|--|---|------------|--------------------------|--------|---------------|----|---------|----|------------|--------|---|
| 2. ¿Canva le ha permitido expresar sus ideas de manera más visual y organizada? | <table border="1"><thead><tr><th>Categoría</th><th>Porcentaje</th></tr></thead><tbody><tr><td>Totalmente en desacuerdo</td><td>16,70%</td></tr><tr><td>En desacuerdo</td><td>0%</td></tr><tr><td>Neutral</td><td>0%</td></tr><tr><td>De acuerdo</td><td>83,30%</td></tr></tbody></table> | Categoría | Porcentaje | Totalmente en desacuerdo | 16,70% | En desacuerdo | 0% | Neutral | 0% | De acuerdo | 83,30% | Un 83.30% del alumnado está totalmente convencido de que la herramienta digital Canva les ha permitido expresar sus ideas de forma visual y organizada y el 16.70% está de acuerdo. |
| Categoría | Porcentaje | | | | | | | | | | | |
| Totalmente en desacuerdo | 16,70% | | | | | | | | | | | |
| En desacuerdo | 0% | | | | | | | | | | | |
| Neutral | 0% | | | | | | | | | | | |
| De acuerdo | 83,30% | | | | | | | | | | | |
| 3. ¿Utilizar Canva en clases ha aumentado su interés por la asignatura de Emprendimiento y gestión? | <table border="1"><thead><tr><th>Categoría</th><th>Porcentaje</th></tr></thead><tbody><tr><td>Totalmente en desacuerdo</td><td>33,30%</td></tr><tr><td>En desacuerdo</td><td>0%</td></tr><tr><td>Neutral</td><td>0%</td></tr><tr><td>De acuerdo</td><td>66,70%</td></tr></tbody></table> | Categoría | Porcentaje | Totalmente en desacuerdo | 33,30% | En desacuerdo | 0% | Neutral | 0% | De acuerdo | 66,70% | El 66.70% de estudiantes afirma que el uso de Canva aumentó su interés por la asignatura de Emprendimiento y Gestión, mientras que el 33.30% más conforme todavía con el uso de esta herramienta. |
| Categoría | Porcentaje | | | | | | | | | | | |
| Totalmente en desacuerdo | 33,30% | | | | | | | | | | | |
| En desacuerdo | 0% | | | | | | | | | | | |
| Neutral | 0% | | | | | | | | | | | |
| De acuerdo | 66,70% | | | | | | | | | | | |
| 4. ¿Considera que Canva es una herramienta útil para el desarrollo de proyectos de emprendimiento? | <table border="1"><thead><tr><th>Categoría</th><th>Porcentaje</th></tr></thead><tbody><tr><td>Totalmente en desacuerdo</td><td>33,30%</td></tr><tr><td>En desacuerdo</td><td>0%</td></tr><tr><td>Neutral</td><td>0%</td></tr><tr><td>De acuerdo</td><td>66,70%</td></tr></tbody></table> | Categoría | Porcentaje | Totalmente en desacuerdo | 33,30% | En desacuerdo | 0% | Neutral | 0% | De acuerdo | 66,70% | El 66.70% del alumnado Canva está de acuerdo en que Canva es una herramienta útil para el desarrollo de proyectos de emprendimiento y el 33.30% se mostró totalmente de acuerdo. |
| Categoría | Porcentaje | | | | | | | | | | | |
| Totalmente en desacuerdo | 33,30% | | | | | | | | | | | |
| En desacuerdo | 0% | | | | | | | | | | | |
| Neutral | 0% | | | | | | | | | | | |
| De acuerdo | 66,70% | | | | | | | | | | | |
| 5. ¿Canva le ha ayudado a mejorar la creatividad en la elaboración de presentaciones de clases? | <table border="1"><thead><tr><th>Categoría</th><th>Porcentaje</th></tr></thead><tbody><tr><td>Totalmente en desacuerdo</td><td>16,70%</td></tr><tr><td>En desacuerdo</td><td>0%</td></tr><tr><td>Neutral</td><td>0%</td></tr><tr><td>De acuerdo</td><td>83,30%</td></tr></tbody></table> | Categoría | Porcentaje | Totalmente en desacuerdo | 16,70% | En desacuerdo | 0% | Neutral | 0% | De acuerdo | 83,30% | El 83.30% del alumnado asegura que Canva le ha ayudado a mejorar sus habilidades creativas en la elaboración de presentaciones de clases, por su parte el 16.70% coincide totalmente en dicha afirmación. |
| Categoría | Porcentaje | | | | | | | | | | | |
| Totalmente en desacuerdo | 16,70% | | | | | | | | | | | |
| En desacuerdo | 0% | | | | | | | | | | | |
| Neutral | 0% | | | | | | | | | | | |
| De acuerdo | 83,30% | | | | | | | | | | | |
| 6. ¿El uso de Canva le ha motivado a participar activamente en las actividades de clase? | <table border="1"><thead><tr><th>Categoría</th><th>Porcentaje</th></tr></thead><tbody><tr><td>Totalmente en desacuerdo</td><td>50,00%</td></tr><tr><td>En desacuerdo</td><td>0%</td></tr><tr><td>Neutral</td><td>0%</td></tr><tr><td>De acuerdo</td><td>50,00%</td></tr></tbody></table> | Categoría | Porcentaje | Totalmente en desacuerdo | 50,00% | En desacuerdo | 0% | Neutral | 0% | De acuerdo | 50,00% | De acuerdo al 50% de estudiantes el uso de Canva les permitió sentirse totalmente motivados y participar activamente en las actividades de clase, el restante 50% afirmó estar de acuerdo. |
| Categoría | Porcentaje | | | | | | | | | | | |
| Totalmente en desacuerdo | 50,00% | | | | | | | | | | | |
| En desacuerdo | 0% | | | | | | | | | | | |
| Neutral | 0% | | | | | | | | | | | |
| De acuerdo | 50,00% | | | | | | | | | | | |
| 7. ¿Cree que Canva ha facilitado la colaboración con sus compañeros en los proyectos de | | La totalidad de estudiantes afirmó que la herramienta digital Canva es fácil de usar para crear contenido relacionado con la asignatura, así mismo ha mejorado la | | | | | | | | | | |

| Pregunta | Gráfico | Análisis |
|---|--|--|
| emprendimiento y gestión? | <p>100,00%</p> <ul style="list-style-type: none"> Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Neutral | capacidad para comunicar sus ideas de forma efectiva. |
| 8.Considera que Canva es fácil de usar para crear contenido relacionado con la asignatura | <p>16,70%</p> <p>83,30%</p> <ul style="list-style-type: none"> Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Neutral | Según el 83.30% de estudiantes Canva es fácil de usar para crear contenido y organizarlo creativamente, 16.70% está totalmente de acuerdo en la capacidad de adaptación de esta herramienta digital. |
| 9.El uso de Canva ha mejorado la capacidad para comunicar sus ideas de manera efectiva | <p>100,00%</p> <ul style="list-style-type: none"> Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Neutral | La totalidad de estudiantes afirmaron que uso de Canva les ayudó a mejorar su capacidad para comunicar sus ideas de manera clara. |

Nota: Proceso investigativo, 2025

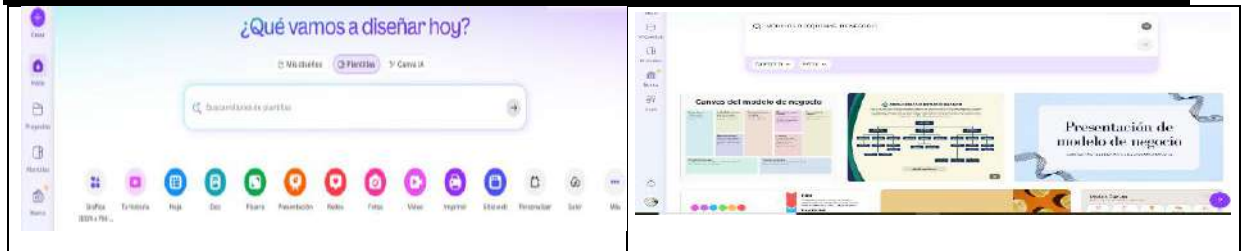
Formas de implementación de la propuesta

A continuación, se presentan las actividades desarrolladas con la herramienta Canva, las cuales contribuyeron al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, al desarrollo de habilidades emprendedoras y de gestión, así como al aumento de la motivación e interés de los estudiantes en la asignatura. (Ver tabla 6, 7, 8,9 y10).

Tabla 6.

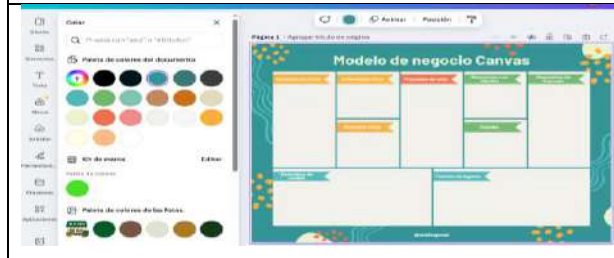
Actividad 1: Esquema de un emprendimiento

| | |
|---|---|
| 1.- Accede a Canva: Ve a Canva y crea una cuenta si aún no tienes una. | 2.- Busca plantillas: En la barra de búsqueda, escribe modelo o esquema de emprendimiento para explorar plantillas prediseñadas. |
|---|---|



3.- Selecciona una plantilla: Elige una plantilla para el emprendimiento de la cafetería. Puedes optar por diseños modernos, vintage, minimalistas, entre otros.

4.- Personaliza el diseño: Lo que prosigue es empezar a definir el segmento de clientes a los cuales se dirige el producto o servicio.



5.- Tal como se aprecia el esquema permite identificar los componentes: segmentos de mercado, propuesta de valor canales, relaciones con clientes, fuentes de ingreso, recursos clave, actividades clave, asociaciones clave y la estructura de costos:



Enlace: https://www.canva.com/design/DAGr9fOz72M/uVzMYKq4n5C-vZnoRJes5A/edit?utm_content=DAGr9fOz72M&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Tabla 7.
Actividad 2: Creación de un menú para el emprendimiento

| | |
|---|---|
| <p>1. El usuario ingresa a Canva con su correspondiente correo de Gmail</p> | <p>2. Una vez dentro se puede seleccionar entre una gran variedad de plantillas</p> |
| | |

| | |
|--|--|
| <p>3. Posteriormente se escoge una plantilla que sea adecuada para el emprendimiento y los productos</p> | <p>4. Lo siguiente es incluir texto identificando que se trata de un menú de productos que se ofrecerá a los clientes.</p> |
|  |  |
| <p>5. Una vez que se agregó el texto necesario, corresponde incluir las imágenes de los productos.</p> | <p>6. Si el diseño ya está listo, puede descargarlo desde la opción compartir, de acuerdo al formato más conveniente.</p> |
|  |  |
| <p>7. Los estudiantes podrán tener el diseño del menú, para el desarrollo de un catálogo el procedimiento sería similar, todo depende de la creatividad e ingenio del estudiante</p> | |
|  |  |

Enlace: https://www.canva.com/design/DAGpUkaiusM/UpH9a9wyR_89aqxK5wLEbQ/edit?utm_content=DAGpUkaiusM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Actividad 3: Desarrollo de un video promocional

https://www.canva.com/design/DAGr-KycJzk/uUX2r44s9O8Q1ECf_9sOTg/edit?utm_content=DAGr-KycJzk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Tabla 8.

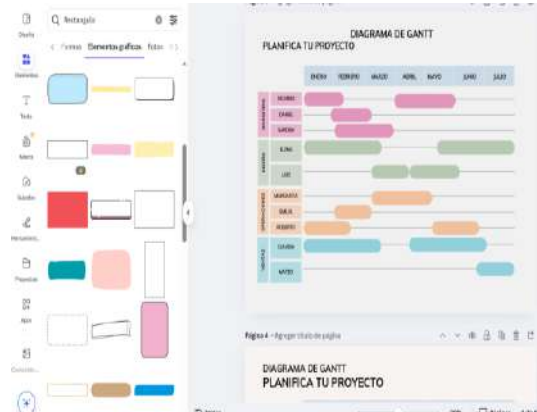
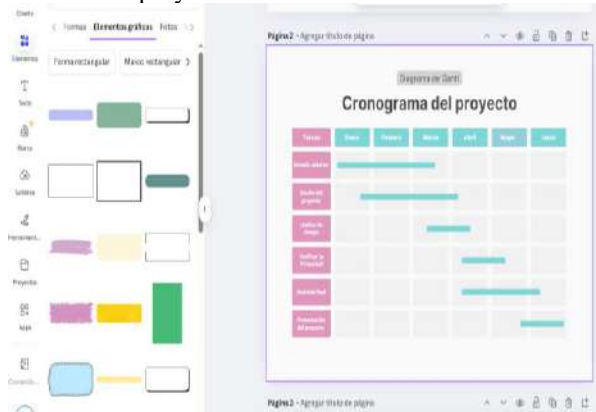
Actividad 4: Organización visual del emprendimiento: Diagrama de Gantt

- | | |
|---|--|
| <p>1.El estudiante ingresa a Canva con su correspondiente correo de Gmail</p> | <p>2.Una vez dentro se puede seleccionar algún formato existente y empezar a ajustarlo</p> |
|---|--|



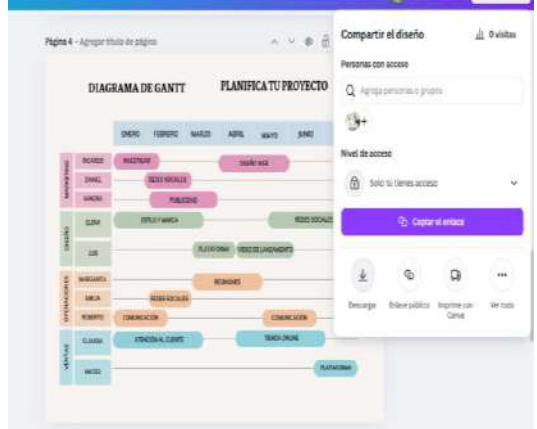
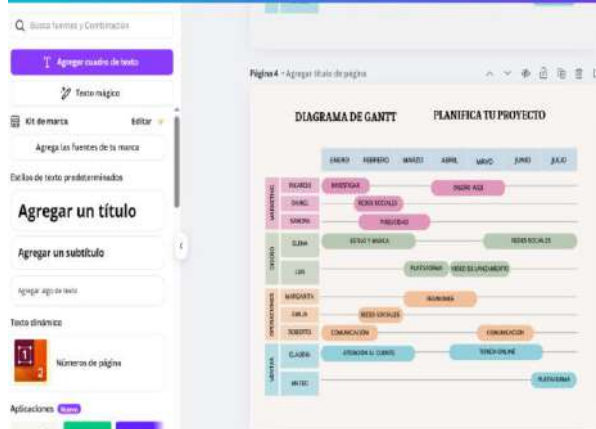
3. Se establecen la temporalidad y las actividades generales por meses o semanas según se espera medir los avances del proyecto

4. Por consiguiente, se asigna el personal que va a desarrollar las respectivas tareas



5. Una vez determinado el personal responsable de las actividades en forma general, corresponde definir con mayor detalle las actividades

6. Si el diseño ya está listo, puede descargarlo desde la opción compartir, de acuerdo al formato más conveniente.



Enlace:

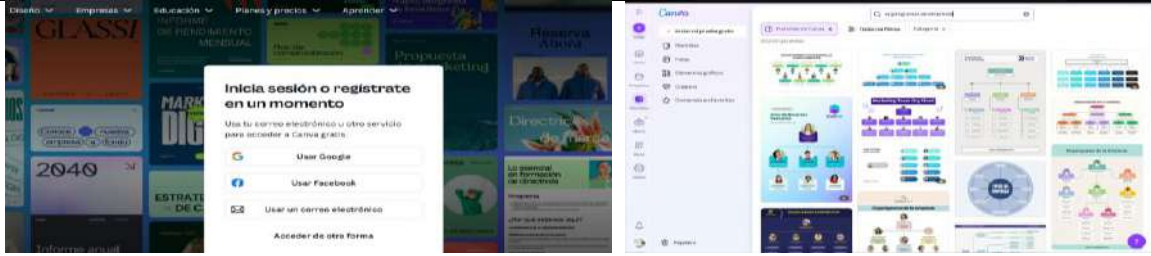
https://www.canva.com/design/DAGpVQMRj_s/kcqOTwQPUBgrCcLaUbNLxw/edit?utm_content=DAGpVQMRj_s&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Tabla 9.

Actividad 5: Planificación de la estructura organizacional del negocio

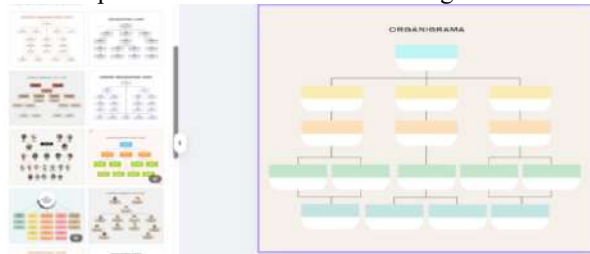
1. Los diseños visuales de Canva también simplifican la planificación de la estructura organizacional del negocio, nuevamente hay que ingresar a Canva

2. Como se puede apreciar la herramienta digital Canva cuenta con múltiples opciones de organigramas



3. Con una plantilla resulta más sencillo organizar las funciones y responsabilidades del personal que se necesita para el funcionamiento de un negocio

4. Por consiguiente, es necesario definir las áreas o departamentos.



5. Una vez determinado el personal responsable de las actividades se procedió a registrar sus nombres

6. Si el diseño ya está listo, puede descargarlo desde la opción compartir, de acuerdo al formato más conveniente.



7. Se presenta el diseño del organigrama en base a una plantilla de Canva



Enlace: https://www.canva.com/design/DAGpV5E9pO8/EahGGL4OHYzh1osnqFGQ/edit?utm_content=DAGpV5E9pO8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Tabla 10.

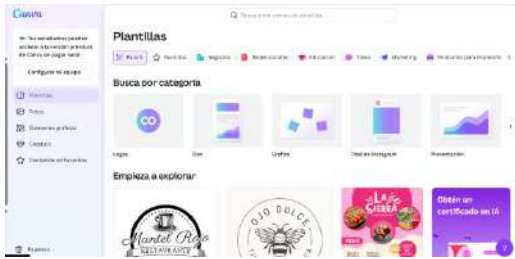
Actividad 6: Creación de un logotipo

1.- **Accede a Canva:** Ve a Canva y crea una cuenta si aún no tienes una.

2.- **Busca plantillas:** En la barra de búsqueda, escribe "logotipo de cafetería" para explorar plantillas prediseñadas.

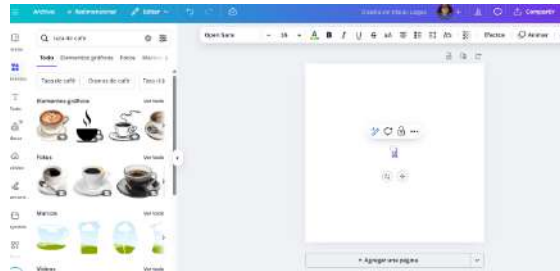


3.- Selecciona una plantilla: Elige una que se adapte al estilo de tu cafetería. Puedes optar por diseños modernos, vintage, minimalistas, entre otros.



4.- Personaliza el diseño:

Cambia los colores y agrega íconos o ilustraciones relacionadas con el café.



5.- Añade el nombre y eslogan: Escribe el nombre de tu cafetería y, si lo deseas, un eslogan atractivo.

6.- Revisa y ajusta: Asegúrate de que el diseño sea legible y visualmente atractivo para finalmente descargarlo

Enlace: https://www.canva.com/design/DAGugsddK4g/JkpxNFzE7Uvzp5EpsSbg/edit?utm_content=DAGugsddK4g&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Otras actividades didácticas que pueden ser elaboradas en Canva

En la tabla 9 se presenta una serie de actividades que pueden ser desarrolladas mediante el uso de la herramienta digital Canva, con un enfoque pedagógico dirigido a la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Estas actividades permiten a los estudiantes aplicar contenidos teóricos a situaciones prácticas, fomentar la creatividad, organizar información empresarial y fortalecer habilidades en planificación, comunicación visual y desarrollo de propuestas emprendedoras: (ver tabla 11).

Tabla 11.

Actividades didácticas que pueden ser desarrolladas en la herramienta Canva

| Actividad | Descripción |
|-----------------------------------|--|
| Presentaciones de Plan de Negocio | Crear diapositivas visuales para exponer el modelo de negocio. |
| Infografías de ideas de negocio | Resumir información clave como misión, visión, objetivos, etc. |
| Carteles publicitarios | Diseñar posters promocionales para productos o servicios. |

| | |
|------------------------------------|--|
| Plantilla de análisis FODA | Visualizar fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del emprendimiento. |
| Tarjetas de presentación | Crear tarjetas profesionales con datos del emprendedor y su negocio. |
| Diseño de empaque o etiquetas | Simular cómo se vería el empaque o etiquetas del producto. |
| Publicaciones para redes sociales | Crear contenido para Instagram, Facebook o TikTok relacionado al negocio. |
| Línea de tiempo del emprendimiento | Mostrar el proceso desde la idea hasta la ejecución con hitos clave. |
| Currículum emprendedor | Hoja de vida enfocada en habilidades y experiencia para liderar un negocio. |

Fuente: Elaboración propia

Validación de la estrategia didáctica basada en Canva en Emprendimiento y Gestión

La validación de la estrategia didáctica basada en Canva, orientada al fortalecimiento del aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, fue realizada en la Unidad Educativa General Vernaza por tres evaluadores especialistas que cuentan con amplia experiencia en tecnología educativa y pedagogía, entre ellos, el Rector, el Vicerrector Académico y el Director de Área.

Los resultados demostraron una valoración ampliamente positiva en los cinco criterios de referencia. La pertinencia pedagógica obtuvo un 90% reflejando que la estrategia se ajusta de forma sólida a los objetivos curriculares del área favoreciendo el desarrollo de competencias determinantes en el emprendimiento.

En cuanto a claridad y organización visual, se registra un 85% aquel valor porcentual destaca que la estrategia tiene una presentación comprensible, el parámetro de aplicabilidad práctica alcanzó un 100% lo cual confirma que el uso de Canva permite contextualizar los aprendizajes mediante situaciones reales. Tanto el criterio de motivación e interacción como el de innovación metodológica se valoraron favorablemente con 95% y 100% respectivamente: (ver tabla 12).

Tabla 122.

Validación de la estrategia didáctica

| Parámetros: | 1: Bastante adecuado 75 - 100% | 2: Adecuado 50 - 75% | 3: Poco adecuado 25% - 50% | 4: Nada adecuado 0-25% | 1 | 2 | 3 | 4 |
|------------------------|--|--------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|----------|----------|----------|----------|
| Pertinencia pedagógica | | | | | 90% | | | |



| | |
|---|------|
| La estrategia se alinea con los objetivos educativos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión | |
| Claridad y organización visual | 85% |
| El diseño es visualmente atractivo, claro y facilita la comprensión de contenidos. | |
| Aplicabilidad práctica | 100% |
| La facilidad de uso de Canva tanto para docentes como para estudiantes, permite aplicar los contenidos a situaciones reales. | |
| Interacción y motivación | 95% |
| La estrategia fomenta la participación activa de los estudiantes, integra elementos que capten la atención de los estudiantes. | |
| Innovación metodológica | |
| La estrategia rompe con esquemas tradicionales y propone enfoques novedosos que promueven el pensamiento disruptivo propio del espíritu emprendedor | 100% |

Fuente: Información obtenida del proceso de validación de la propuesta

5. Discusión

La incorporación de herramientas digitales en el proceso educativo ha permitido generar experiencias de aprendizaje más dinámicas, como el empleo de un recurso visual e interactivo como Canva ha resultado beneficioso para docentes y estudiantes. Según la percepción del personal docente de la Unidad Educativa General Vernaza, los resultados muestran que el 50 % consideran que esta herramienta facilita el aprendizaje de contenidos de gestión y emprendimiento, contribuye al fortalecimiento de habilidades como la creatividad y la innovación.

Estos hallazgos se alinean con los resultados de Vera et al. (2020), quienes en su investigación con docentes de educación media encontraron que el 92.86 % consideraba a Canva un recurso altamente beneficioso para enriquecer sus estrategias metodológicas, destacando su versatilidad para adaptar contenidos visuales, fomentar la autonomía del estudiante y mejorar la motivación en el aula.

En relación al uso pedagógico, se observa que la mayoría del profesorado utiliza dicha herramienta para la elaboración de presentaciones académicas, un porcentaje equivalente destaca su utilidad para organizar y planificar proyectos de aula, lo que representa un avance en comparación con lo reportado por Vera et al. (2020), quienes señalaron que el 42.8 % de docentes utilizaba escasamente herramientas digitales, lo que evidenciaba una brecha en la apropiación tecnológica.

Este contraste refleja un avance paulatino en la integración de tecnologías visuales como parte del diseño didáctico; esta perspectiva es respaldada por García (2023), quien resalta la





importancia de emplear recursos digitales innovadores como medio para fortalecer las habilidades emprendedoras desde edades tempranas, especialmente mediante metodologías visuales que conectan con los intereses del estudiantado.

Se observó un notable avance en la comprensión de los conceptos de la asignatura, y la capacidad de expresión de ideas de forma organizada y visual; resultados equivalentes presentó Yambay (2023), al reflejar en su estudio mejoras en el aprendizaje del alumnado, posterior a la aplicación de una estrategia didáctica basada en Canva. También se destaca el incremento del interés general de los estudiantes frente a los contenidos de la asignatura (66.7 %) y un incremento en la creatividad para desarrollar presentaciones (83.3 %). La mitad de los estudiantes indicó sentirse más motivada a participar en actividades de tipo económico y a colaborar activamente con sus compañeros.

La estrategia didáctica obtuvo una valoración sobresaliente por parte de los especialistas, destacando especialmente en su aplicabilidad práctica y su innovación metodológica, con una calificación del 100 % en ambos aspectos. Este resultado refleja su eficacia para estructurar ideas de negocio, visualizar procesos empresariales y desarrollar propuestas emprendedoras de forma clara. Estos resultados se relacionan con el estudio de García (2023) quien demostró que el uso de recursos visuales, como los que ofrece Canva, mejora significativamente la intención emprendedora de los estudiantes, al facilitar la comprensión de los contenidos y fortalecer competencias como la creatividad, la planificación y la comunicación.

Se valoró positivamente la capacidad de motivación, participación estudiantil y su adecuación pedagógica. Estos resultados coinciden con lo planteado por Morán et al. (2025), quienes al implementar una propuesta formativa basada en Canva en contextos escolares, destacaron su factibilidad, pertinencia y utilidad para estructurar ideas de negocio, promover la creatividad y dinamizar la participación estudiantil mediante entornos digitales accesibles e intuitivos.

6. Conclusiones

- En esencia, el uso de Canva como herramienta digital mejora significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, facilitando la comprensión de conceptos y el desarrollo de competencias clave como la creatividad y la innovación.





- Un alto porcentaje de los docentes considera que Canva es útil para la planificación y presentación de proyectos, lo cual sugiere que se acepta y reconoce su valor dentro del entorno educativo.
- El uso de Canva ha aumentado el interés y la participación activa de los estudiantes en las actividades de clase, lo que indica que las herramientas digitales pueden motivar a los alumnos y mejorar su implicación en el aprendizaje.
- La mayoría de los encuestados considera que Canva es fácil de utilizar, lo que promueve su adopción tanto en el aula como en proyectos individuales, facilitando la creación de contenido visual atractivo y efectivo.
- La herramienta fomentó la colaboración entre compañeros, lo que resalta la importancia de las estrategias digitales en la enseñanza, permitiendo un aprendizaje más dinámico y cooperativo, esencial para el desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo.

Conflicto de Intereses

Los autores declaran que este estudio no presenta conflictos de intereses y que, por tanto, se ha seguido de forma ética los procesos adaptados por esta revista, afirmando que este trabajo no ha sido publicado en otra revista de forma parcial o total.

Referencias Bibliográficas

- Aguilar, S. J. (2020). A research-based approach for evaluating resources for transitioning to teaching online. *Information and Learning Sciences*, 121(5), 301 - 310. doi:<https://doi.org/10.1108/ILS-04-2020-0072>
- Arcentales, F. M., García, D. G., Cárdenas, N. M., & Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Cienciamatria*, 6(3), 115 - 138. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318340>
- Aspiazu, H. S., Macay, G. D., Castro, V. V., Blacio, M. S., & López, P. J. (Septiembre - Octubre de 2024). El Acceso a Materiales Educativos Actualizados Sobre Tecnología en el Ámbito de la Educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 1437 - 1459. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13610
- Calle, G. A., García, H. D., & Mena, C. S. (2021). Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. *Revista Cienciamatria*, VII(13), 66 - 84. doi:[10.35381/cm.v7i13.472](https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.472)
- Camacho, M. R., Rivas, V. C., Gaspar, C. M., & Quiñonez, M. C. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Revista de ciencias sociales Ve*, 26(1), 459 - 471. doi:<https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/28064146030.pdf>
- CEPAL. (04 de 2020). *América Latina y el Caribe ante la pandemia del COVID-19: efectos económicos y sociales*. doi:<https://www.cepal.org/es/publicaciones/45337-america-latina-caribe-la-pandemia-covid-19-efectos-economicos-sociales>





- CEPAL. (2021). *Tecnologías digitales para un nuevo futuro*. Santiago: Comisión Económica para América Latina y el Caribe. Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/879779be-c0a0-4e11-8e08-cf80b41a4fd9/content>
- Damián, S. J., & Cobos, V. L. (2022). Educación emprendedora y competencias transversales: una propuesta para la educación primaria. *Estudios pedagógicos*, 48(1), 33 - 50. doi:<https://www.scielo.cl/pdf/estped/v48n1/0718-0705-estped-48-01-33.pdf>
- Espinoza, B. R., & Lescay, B. D. (2023). Estrategias didácticas para desarrollo del aprendizaje significativo en contabilidad a través del uso de las tac en el bachillerato técnico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 4571 - 4606. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6503
- Forbes . (26 de 06 de 2024). *Los 5 países de la región con mayor tasa de actividad emprendedora*. Obtenido de <https://www.forbes.com.ec/rankings/los-5-paises-region-mayor-tasa-actividad-emprendedora-n55118>
- García, I. Y. (2023). *Herramienta digital Canva como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura Emprendimiento y Gestión*. Tulcán: Universidad Politécnica Estatal del Carchi. doi:<https://repositorio.upec.edu.ec/items/8bf437b1-ab52-467e-84c0-9a98e156cc3a>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Ediciones McGraw Hill Educacion. doi:https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Hernández, S. R., & Mendoza, T. C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta* (1 ed.). México: Mc Graw Hill Education. doi:978-1-4562-6096-5
- Medina, M., Hurtado, D., Muñoz, J., Ochoa, D., & Izundegui, G. (2023). *Métodos mixtos*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. doi: <https://doi.org/10.35622/inudi.b.105>
- Mero, P. J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Revista científica: Dominio de las ciencias*, 7(1), 712 - 724. doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1735>
- Morán, K., Villacis, C., & Alzate, L. (2025). Estrategia didáctica basada en Canva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales. *Journal Scientific Mqr Investigar*, 9(1), 1-26 p. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR2025.9.1.2025.e192>
- Moreno, M. (2018). Diseño de una estrategia didáctica para fomentar el desarrollo de habilidades investigativas en los estudiantes de la carrera de administración de la Universidad Regional Autónoma de los Andes. *Uniandes Episteme*, 5(1), 898 - 907 p. Obtenido de <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1520>
- Peralta, R. L., Gaona, P. M., Luna, A. M., & Dávila, R. O. (2022). Herramientas digitales e indagación científica en estudiantes de educación secundaria: una revisión de la literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 1 - 18. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1933
- Rodríguez, F. (2007). Generalidades acerca de las técnicas de investigación cuantitativa. *Corporación Universitaria Unitec*, 30.
- Rojas, V. (2011). *Metodología de la investigación*. Ediciones de la U. doi:978-958-8675-94-7
- Ruiz, L. L., & Intriago, R. W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75 - 90. doi:<https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>
- Salgado, M. J. (2023). El Emprendimiento en el Ecuador. *Revista latinoamericana de ciencias sociales y humanidades. Redilat, IV(2)*, 4609. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.923>





- Santiago, R., Tralbaldo, S., Kamijo, M., & Fernandez, A. (2015). *Mobile Learning. Nuevas realidades en el aula. (Innovación Educativa)*. Digital-Text. Grupo Océano. doi:<http://digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/mlearning.pdf>
- Yambay, C. P. (2023). *Canva como herramienta didáctica para la enseñanza de Estudios Sociales de décimo EGB en la U.E. del Milenio de Penipe*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo. doi:<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11372>
- Zamora, B. C. (2018). La importancia del emprendimiento en la economía: el caso de Ecuador. *Revista espacios*, 39(7), 15. doi:<https://www.revistaespacios.com/a18v39n07/a18v39n07p15.pdf>

