

Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”

*Canva as a didactic strategy for the teaching learning of baccalaureate
students of the Educational Unit “Dr. Andrés F. Córdova”*

Lilia Juliana Tuarez Rodriguez., Denny Gissela Quisphe Yanchapaxi., Hendrics Ramos Companioni., &
Xavier Oswaldo Yánez Cando.

1	Lilia Juliana Tuarez Rodriguez		https://orcid.org/0009-0000-2291-7168
	Maestría en Entornos Digitales, Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayaquil, Ecuador. jltuarezr@ube.edu.ec		
2	Denny Gissela Quisphe Yanchapaxi		https://orcid.org/0009-0003-1587-4595
	Maestría en Entornos Digitales, Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayaquil, Ecuador. dgquisphey@ube.edu.ec		
3	Hendrics Ramos Companioni		https://orcid.org/0000-0002-9992-5075
	Dr.C. (P.T) Instituto de Estudios Superiores del Istmo de Tehuantepec. Oaxaca. México hramoscompanioni@gmail.com		
4	Xavier Oswaldo Yánez Cando		https://orcid.org/0000-0002-3053-1959
	PhD. Magíster en Educación Mención en Tecnología e Innovación Educativa Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayaquil, Ecuador. xoyanezc@ube.edu.ec		

Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado:

Revisado:

Aceptado:

Publicado:

DOI:

Cítese:



ALFA PUBLICACIONES, es una revista multidisciplinar, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://alfapublicaciones.com>
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons Attribution Non Commercial No Derivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Palabras claves:

Enseñanza,
aprendizaje,
herramientas
digitales,
competencias y
plataformas
digitales

Resumen

Introducción: el progreso e incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la docencia, ha impulsado el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) permitiendo de esta manera que el proceso de enseñanza aprendizaje se realice a través de la web mediante el uso de plataformas digitales. En tal virtud el presente trabajo de investigación es elaborado con el **objetivo** de Implementar el uso de Canva como una herramienta didáctica para mejorar la calidad y efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de bachillerato, promoviendo un entorno educativo innovador y dinámico, mejorando y fortaleciendo los contenidos curriculares en los contextos académicos y competencias digitales de los docentes de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”.

Para realizar este trabajo de investigación se tomó como muestra a los docentes de bachillerato de la Unidad Educativa antes mencionada, empleando la aplicación de encuestas y entrevistas para medir el uso y aceptación de Canva como una herramienta digital para enriquecer las habilidades y destrezas digitales en los docentes, procurando que adquieran la capacidad de integrar estas herramientas de una manera más efectiva en el aula de clases.

Se puede evidenciar que un 80% de los docentes están de acuerdo con el uso de esta herramienta digital Canva, ya que tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, el docente crea materiales educativos visualmente atractivos al utilizar la gran variedad de plantillas, gráficos, imágenes y herramientas de diseño e incentiva en los alumnos el aprendizaje autónomo.

Se observa que con la implementación de Canva como estrategia didáctica en las clases los docentes acortan brechas y desarrollan una mejor interrelación con las distintas materias que imparten promoviendo el aprendizaje independiente, colaborativo,

aportando un acceso ilimitado de recursos e información, mejorando la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El estudio concluye que la integración de la herramienta digital Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje enriquece el desarrollo de las competencias digitales en los docentes fomentando la creatividad, participación activa de los alumnos, promoviendo un aprendizaje más interactivo y dinámico. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Entornos digitales en la educación. **Tipo de artículo:** original.

Keywords:

Teaching,
learning, digital
tools, skills,
and digital
platforms

Abstract

the progress and incorporation of information and communication technologies (TIC) in teaching has promoted the use of Virtual Learning Environments (EVA), thus allowing the teaching-learning process to be carried out through the web through the use of digital platforms. As such, this research work is prepared with the objective of implementing the use of Canva as a teaching tool to improve the quality and effectiveness of the teaching-learning process at the high school level, promoting an innovative and dynamic educational environment, improving and strengthening the curricular contents in the academic contexts and digital competencies of the teachers of the “Dr. Andrés F. Córdova”.

To carry out this research work, high school teachers from the aforementioned Educational Unit were taken as a sample, using the application of surveys and interviews to measure the use and acceptance of Canva as a digital tool to enrich digital skills and abilities in the students. teachers, ensuring that they acquire the ability to integrate these tools more effectively in the classroom.

It can be seen that 80% of teachers agree with the use of this digital tool Canva, since it has a positive impact on the academic performance of students, the teacher creates visually attractive educational materials by using the wide variety of templates, graphics, images and design tools and encourages self-learning in students.

It is observed that with the implementation of Canva as a teaching strategy in classes, teachers’ close gaps and develop a better interrelation with the different subjects they teach, promoting independent, collaborative learning, providing unlimited access to resources and information, improving the quality of the process. teaching-learning.

The study concludes that the integration of the digital tool Canva in the teaching-learning process enriches the development of digital skills in teachers by promoting creativity, active participation of students, promoting more interactive and dynamic learning. **General area of study:** Education. **Specific study area:** Digital environments in education.

Introducción

Según Arcentales (2020), su investigación partió de un análisis de las herramientas tecnológicas, específicamente de la herramienta Canva, con el objetivo de establecer la incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje, en la asignatura de Lengua y Literatura, de los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Agronómico Salesiano”. Se abordó desde una metodología mixta, cualitativo y cuantitativo, no experimental los cuales incluyen encuestas a estudiantes del tercer año y entrevistas a un grupo focal pertenecientes al área de estudio; se aplicó en un solo cohorte de tiempo, por lo que es de tipo transversal. Se demostró que los estudiantes usan las herramientas tecnológicas de manera creativa para el desarrollo de destrezas, en especial de lectoescritura, sin embargo, un reducido número de estudiantes ha empleado Canva para generar textos escritos frente a las múltiples bondades que ofrece la herramienta.

Canguí (2023), en su publicación “Canva como estrategia pedagógica en la enseñanza de funciones cuadráticas a estudiantes de segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “La Inmaculada” de la ciudad de Latacunga”. Basó su trabajo de investigación en analizar la aplicación de, Canva como estrategia pedagógica en la enseñanza de funciones cuadráticas a estudiantes de segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “La Inmaculada” de la ciudad de Latacunga, de tal manera que el estudiantado aprecie la propuesta como atractiva e incremente el nivel de motivación, interés e interacción durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como también su promedio general.

Paredes (2022), propone la metodología Canvas como estrategia pedagógica en Emprendimiento y Gestión. El problema de la investigación fue: los estudiantes de tercero de bachillerato general unificado de una institución pública de la ciudad de Cumandá-Ecuador, no utilizan ninguna metodología en el desarrollo de un plan de negocios. El diseño metodológico posee un enfoque cuantitativo. Su importancia radica en que permite una mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que los estudiantes experimentan nuevas estrategias para adquirir habilidades y nuevos conocimientos.

En base a lo expuesto se puede llegar a la conclusión que las herramientas tecnológicas “Canva” fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje dando paso a un cambio en la

innovación educativa, fomentando en el estudiante el aprendizaje autónomo y responsable. Siendo estas herramientas tecnológicas un soporte para el docente, integrándolas a las planificaciones curriculares, procurando que los estudiantes desarrollen su creatividad participación e interacción en el aula de clases permitiendo el desarrollo del aprendizaje significativo.

Problema de la investigación ¿El uso de Canva como herramienta didáctica permitirá a los docentes desarrollar estrategias más efectivas para integrar la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa “Dr. Andrés F. Córdova”?

A pesar del crecimiento y la disponibilidad de recursos tecnológicos educativos, los docentes se enfrentan al desconocimiento en el uso las distintas herramientas y recursos digitales, la falta de habilidades y competencias tecnológicas, la resistencia al cambio son barreras que se presentan de manera frecuente, limitando la ejecución e integración de los entornos virtuales de aprendizaje en el aula. Por tal motivo se hace evidente la necesidad de establecer estrategias didácticas para que los docentes de bachillerato integren en sus clases la tecnología, a su vez, dejen atrás esas barreras permitiendo optimizar las habilidades y ayudar a mejorar las competencias digitales en los docentes.

El propósito de esta investigación es abordar las necesidades prácticas y actuales que se presentan en una institución educativa proporcionándoles a los docentes de bachillerato el conocimiento académico en el uso del EVA “Canva” para que este sea incorporado como una competencia didáctica en la práctica docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación propuesta busca llenar un vacío significativo y abordar una problemática real que se presenta de manera continua en el ámbito educativo, con el objetivo de perfeccionar la capacidad de los docentes al seleccionar y utilizar las diferentes estrategias pedagógicas adecuadas para cubrir las necesidades de los estudiantes.

El Objetivo principal es Implementar el uso de Canva como una herramienta didáctica para mejorar la calidad y efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de bachillerato, promoviendo un entorno educativo innovador y dinámico, mejorando y fortaleciendo los contenidos curriculares en los contextos académicos y competencias digitales de los docentes de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”

Las diferentes herramientas tecnológicas están diseñadas para guiar la formación, evaluación y desarrollo de los docentes, es esencial para asegurar que los profesores estén debidamente preparados para impartir una educación de calidad (Mayorga, 2023).

Metodología

La metodología aplicada fue mixta, involucró la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar las debidas deducciones de la información obtenida y lograr un mayor entendimiento del fenómeno de estudio.

En el actual trabajo de investigación se va a manejar una población de 60 docentes de los cuales vamos a obtener una muestra de 23 docentes de bachillerato que van a participar en el presente estudio, se va a aplicar el uso de encuestas y entrevistas de las cuales vamos a obtener la información necesaria para identificar las variables de estudio y los resultados obtenidos.

El presente trabajo de investigación es de tipo no experimental, se sitúan dentro del alcance descriptivo y explicativo, que tiene como objetivo principal, la elaboración de una estrategia didáctica centrada en la utilización de la herramienta digital Canva para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de bachillerato. En este estudio se reconocen varias limitaciones que afectan a los estudiantes, por ejemplo, la falta de dispositivos electrónicos, limitado acceso a internet y la falta de conocimiento sobre el uso de herramientas digitales educativas. La experiencia de los docentes en relación con la implementación de estrategias metodológicas en línea, el rendimiento académico de los estudiantes y los posibles elementos que puedan afectar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se espera que los resultados de esta investigación faciliten información valiosa a los docentes sobre la viabilidad de incorporar la herramienta digital Canva como una estrategia metodológica eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Dr. Andrés f. Córdova.

En lo relacionado a los métodos empíricos, se realizaron en base al objeto de la investigación y su relación con el problema. Para ello se obtuvo importante información por parte de los docentes de la unidad educativa.

Se plantea una investigación aplicada, orientada al uso práctico de la herramienta digital Canva por parte de los docentes para impartir las clases creando contenidos educativos, fomentando la autonomía en el aprendizaje de los estudiantes, evidenciando que tanto docentes como estudiantes pueden interactuar con el software de manera sincrónica como asincrónica en el transcurso y desarrollo de las actividades académicas.

Los recursos tecnológicos son fundamentales para generar una transformación en la manera de organización académica, de tal forma que ésta sea más dinámica y flexible para generar un aprendizaje significativo en los educandos (Castillo, 2022). En la actualidad la educación debe adaptarse a los cambios educativos y las distintas modalidades de enseñanza-aprendizaje, para lo cual es indispensable que los docentes desarrollen las competencias digitales básicas. De ahí surge el presente trabajo de investigación para fomentar e implementar el uso de Canva como una herramienta

didáctica utilizada por los docentes de la unidad educativa para la enseñanza de los estudiantes de bachillerato.

Según Rodríguez (2019), los docentes necesitan estar preparados para empoderar a los estudiantes con las ventajas que le aportan las TIC. Escuelas y aulas ya sean presenciales o virtuales deben contar con docentes que posean las competencias y los recursos necesarios en materia TIC y que puedan enseñar de manera eficaz las asignaturas exigidas, integrando al mismo tiempo en su enseñanza conceptos y habilidades de estas.

En la actualidad los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), se encuentran presentes en la vida diaria facilitando las actividades de las personas favoreciendo la comunicación e interacción con otras. En los estudiantes el punto esencial es que puedan desarrollar aptitudes y puedan construir de manera colectiva los conocimientos fundamentada en la multidireccionalidad y la fluidez de la información. El estudiante por su parte debe pensar de manera global y desenvolverse de manera local (Mariela, 2022). En el campo educativo los EVA brindan a los docentes la oportunidad de compartir y crear nuevos contenidos de una forma creativa y a los estudiantes les facilita la participación colaborativa, el trabajo en equipo, el acceso a la información desde cualquier lugar solo debe tener a mano un dispositivo tecnológico y conexión a internet.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se supone está dirigido a la formación de los individuos, donde participan docentes, estudiantes, recursos, espacio, pero para que pueda desarrollarse, es necesario asumir un método y modelo que permita se logre el proceso, por lo cual, según sean las transformaciones que se presentan en la sociedad, con los avances científicos, tecnológicos y de la comunicación, se requiere actualizarlo constantemente.

Dentro del contexto actual de enseñanza aprendizaje, se menciona un enfoque híbrido, donde las metodologías convencionales de enseñanza requieren la necesidad de incorporar las TIC para dinamizar sus procesos y lograr un mejor desempeño educativo. La prioridad radica en formar para la vida, orientando las prácticas pedagógicas hacia la interacción entre los actores educativos y la promoción de un aprendizaje colaborativo (Demera-Zambrano, 2023).

Las competencias digitales docentes hacen alusión al conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que un profesor debe disponer para utilizar de manera más efectiva las tecnologías de la información y comunicación en su práctica educativa. Estas competencias son esenciales en el contexto actual, donde las Tics desempeñan un papel cada vez más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Según Coello (2022), las invenciones metodológicas como tecnológicas dirigidas a una formación de calidad, han dado lugar a una serie de habilidades que han facilitado lograr los objetivos y reconocemos que los progresos tecnológicos han aportado una rica

diversidad de herramientas audiovisuales que han favorecido a la educación presencial, como también estamos de acuerdo que los materiales didácticos son el elemento más visible de un programa abierto. La integración de la tecnología en la enseñanza es el proceso de integrar de forma efectiva las herramientas y recursos tecnológicos en la planificación y ejecución de estrategias pedagógicas con el objetivo de optimizar la calidad y la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta integración va más allá de simplemente utilizar la tecnología como un accesorio, lo que se busca es transformar la forma en que se imparte y se absorbe el conocimiento.

Las herramientas digitales si son utilizadas de una forma adecuada pueden fomentar la interacción rápida y la retroalimentación de información entre los estudiantes, el docente puede utilizar estas herramientas para analizar y medir el rendimiento académico de los alumnos, también dar un seguimiento personalizado a cada individuo. Por otra parte, las TIC pueden facilitar al estudiante las herramientas para la asimilación y aplicación de nuevos conceptos en diferentes entornos, creando la oportunidad de experimentar, diseñar y reflexionar a niveles que antes no estaban considerados desde el enfoque tradicional.

Las plataformas virtuales de aprendizaje son entornos informáticos en donde se encuentran herramientas tecnológicas, el objetivo que tienen es crear cursos en línea y al momento de su diseño hay que tomar en cuenta el direccionamiento que se le va a dar a cada actividad (Carrillo, 2021).

Las plataformas virtuales de aprendizaje se han creado con el fin de actuar como herramientas, que permitan la interacción entre el educador y el educando. Gracias a estas plataformas se puede crear entornos virtuales de aprendizaje, en ellos el docente puede aplicar diversas herramientas educativas y por eso es importante que este posea habilidades en el manejo (Vite, 2020).

Según plantea Sánchez (2020), Canva es una herramienta con una interface novedoso, sugerente y fácil manejo para interactuar, dónde se puede diseñar cantidades de presentaciones para presentar informaciones.

Canva es una herramienta asociada con la transferencia, procesamiento y almacenamiento digitalizado de la información. Es efectivamente espectacular para diseñar y crear contenido web de todo tipo. Con Canva se puede crear carteles, posters, infografías, documentos, tarjetas de visita, gráficos, etc. de forma muy fácil.

Los estudiantes que pertenecen a esta nueva generación llamada los nativos digitales se caracterizan porque con gran facilidad se centran en el manejo de multimedia, desde este escenario se considera que los videos elaborados y utilizados con una perspectiva didáctica pueden reemplazar a los libros y su enseñanza convencional permitiendo que se manifiesta una actitud positiva con resultado eficaz en el proceso enseñanza-aprendizaje

(Coronel, 2022). La integración y adopción de este tipo de herramientas tecnológicas sin lugar a duda va a contribuir hacer las clases en el aula más dinámicas e interactivas, brindando la oportunidad de involucrar a toda la comunidad educativa logrando así una educación de calidad.

La tecnología ha progresado a pasos agigantados dentro de la educación notablemente, lo que ha permitido mejorar el proceso de enseñanza, los recursos han podido ser perfeccionados gracias al uso de las herramientas tecnológicas; estos recursos ayudan a crear escenarios similares al proceso educativo, pero de manera virtual, captando la atención del estudiante, favoreciendo el proceso de aprendizaje. Es relevante señalar que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el espacio educativo, colabora como elemento principal porque este ha permitido la creación de las plataformas y con ello ayudar a los procesos metodológicos dentro de la pedagogía (Vite, 2020).

En el aprendizaje la construcción de conocimientos de los seres humanos está mediada por la influencia de los otros de allí la importancia de que el docente incorpore a su práctica estrategias y recursos pedagógicos que fomenten esta participación (Salamea, 2022). La integración de tecnología dentro de la educación permite la autoformación del estudiante y el acceso fácil a su retroalimentación en el aprendizaje, esto da paso a la fácil gestión del docente dentro de la asignatura y por ende es un gran soporte para las instituciones educativas, los beneficios son múltiples a la hora de introducir las herramientas tecnológicas educativas en la enseñanza y aprendizaje (Pérez-Castellanos, 2023).

Tabla 1

Conceptualización y operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones o componentes	Indicadores
	Diseño Visual Claridad en la disposición de los elementos Uso efectivo y creativo de colores e imágenes. Organización en secciones (infografías, presentaciones, logos, tarjetas, etc.)	Diseño Visual Proporción de estudiantes que encuentran la interfaz fácil de usar (medido mediante entrevista). Tiempo promedio de navegación para acceder a recursos claves.
	Interactividad Facilidad de navegación. Actualización de herramientas. Actividades que promuevan la participación del estudiante.	Interactividad Frecuencia de participación en actividades colaborativas. Número de consultas realizadas en los espacios de comunicación.

Formación del docente en el uso efectivo de Canva	Accesibilidad Disponibilidad de dispositivos electrónicos. Acceso a internet.	Accesibilidad Estudiantes que acceden a Canva desde dispositivos móviles. Cumplimiento de estándares de accesibilidad según herramientas de evaluación.
	Contenidos y recursos Variedad de materiales didácticos Actualización del contenido	Contenidos y recursos Evaluación de la calidad del contenido por parte de los estudiantes. Porcentaje de actividades completadas en relación con las asignadas.
	Evaluación Retroalimentación oportuna y constructiva Métodos de evaluación diversificados (proyectos y discusiones)	Evaluación Tasa de participación en actividades de evaluación Calidad de la retroalimentación recibida.

Análisis diagnóstico sobre la aplicación de herramientas digitales en el aula (Implementación del cuestionario)

El 60 % de la plana docente si está familiarizado con las TIC. Desde la perspectiva de los docentes sobre la importancia que tiene la utilización de los recursos digitales, como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza el 80 % reconoce que los recursos digitales son unas herramientas novedosas que promueven el aprendizaje interactivo.

Aproximadamente el 60 % de los docentes utilizan las TIC. El 40% restante lo utilizan no hacen uso de los recursos digitales ya que desconocen el manejo de las diferentes aplicaciones.

En su mayoría los docentes de la Unidad Educativa opinan que en realidad es mucho más fácil dar las clases utilizando los diferentes recursos digitales pero el gran problema se presenta cuando no tienen un laboratorio con todos los implementos necesarios.

En relación con esta pregunta ¿Usted piensa que el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje nos hace dependientes de la tecnología y poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el salón de clases? En su totalidad los docentes piensan que no es verdad ya que un docente siempre prepara sus clases y las mismas serán impartidas en el aula exista o no recursos digitales ya que lo que necesitan es una pizarra y la tiza liquida.

La frecuencia con la que los docentes hacen uso de las herramientas y recursos digitales para apoyar su labor como docente es mínima ya que en la institución no se cuenta con los recursos tecnológicos para su mayor uso y aplicación en el salón clases.

El internet se ha convertido en una herramienta que permite acceder a una infinidad de información, desplazando así con el paso de los años a las bibliotecas como fuente primaria de consultas ¿Cree usted que esto es bueno? En lo referente a este tema en su mayoría la opinión de los docentes es que no es bueno el uso excesivo de las TIC, por el motivo de que se están creando jóvenes que dependen mucho de este tipo de recursos digitales y no saben cómo enfrentar la realidad sin este tipo de ayuda, por ese motivo es que la gran mayoría de docentes coinciden en que el uso de las TIC tiene sus ventajas y desventajas.

Respecto a este tema en un 90% los docentes creen que el uso de los recursos tecnológicos en las aulas favorece el aprendizaje interactivo y colaborativo haciendo al estudiante el protagonista responsable de su propio proceso formativo.

Propuesta de solución

Capacitar a los docentes para familiarizarlos con la plataforma digital “Canva” para enriquecer la experiencia educativa e integrarla al proceso de enseñanza- aprendizaje fomentando la interacción, participación y trabajo colaborativo de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”.

Promover el uso de Canva por parte de los docentes para facilitar la comprensión y retención de la información en los estudiantes, desarrollando materiales educativos visualmente atractivos y personalizados, considerando los diferentes estilos de aprendizaje, proporcionando opciones y recursos variados para satisfacer las distintas necesidades que puedan presentarse en los estudiantes.

Facilitar la adaptación de materiales educativos permitiendo a los docentes crear nuevos recursos o adaptar los ya existentes para que se ajusten a las necesidades específicas de los estudiantes o los intereses de cada grupo.

Tabla 2

Capacitación docente

Canva como estrategia didáctica para la enseñanza	
Creación de Material didáctico visual	Utilizar Canva para la creación de materiales didácticos visualmente atractivos, como: Presentaciones, infografías, carteles tarjetas educativas. Estos recursos facilitan la comprensión de conceptos complejos captando la atención de los estudiantes.
Desarrollo de proyectos colaborativos	Utilizar Canva para la elaboración de proyectos permitiendo la colaboración en línea, es decir, los estudiantes pueden trabajar con su docente en un proyecto desde cualquier lugar.

Fomentar la creatividad	Diseño de trabajos, Canva permite la colaboración en línea, es decir, promueve el trabajo colaborativo de los estudiantes, aumenta la creatividad ya que pueden experimentar con colores, fuentes, imágenes y diseños para crear trabajos únicos y personalizados.
Incorporación de la tecnología en el aula	Integrar el uso de Canva de manera efectiva en el aula, con el fin de aumentar el compromiso de los estudiantes y prepararlos para el mundo digital en el que vivimos.
Personalización del aprendizaje	Canva ofrece una amplia gama de plantillas y herramientas de personalización, permitiendo a los docentes adaptar los materiales de enseñanza según las necesidades y estilos de aprendizaje de los alumnos, creando contenido relevante y significativo para aumentar la motivación y compromiso en ellos.

Entrevista: Grupo Focal integrado por los docentes de bachillerato de la unidad Educativa Dr. Andrés F. Córdova

¿Después de la capacitación docente con qué frecuencia ha utilizado Canva como parte de sus actividades?

De los 23 docentes que se capacitaron en el uso de la herramienta digital Canva el 80% utilizan esta herramienta digital de manera mensual en la elaboración de sus planificaciones ya sea para realizar presentaciones a los estudiantes o para trabajos prácticos de diseño de sus respectivas materias. El 20% lo utilizan en de forma trimestral o semestral o simplemente no lo utilizan.

¿En qué porcentaje considera que el uso de Canva ha mejorado la presentación visual de su material educativo?

El 70% de los docentes consideran que la herramienta digital Canva ha mejorado en un 90% la presentación visual de sus presentaciones. El 20% no considera que haya mucha diferencia en la presentación visual y el 10% no ha utilizado la herramienta.

¿Qué tan fácil fue para usted aprender a utilizar Canva como herramienta para crear contenido educativo?

El 80% de los docentes que fueron capacitados en el uso de la herramienta digital Canva contemplan que no se les hizo nada complicado utilizar esta herramienta para la creación de material educativo. El 20% de los docentes no manejan mucho la tecnología y no demuestran interés en el uso de los recursos digitales.

¿En qué medida cree usted que Canva ha ayudado a mantener el interés de sus estudiantes durante las clases?

El 80% de los docentes expresan que la medida es alta ya que el uso de Canva en las presentaciones hacen la clase más amena e interactiva gracias a los gráficos, imágenes, audios que se pueden utilizar en la creación de infografías, posters, publicidad, trípticos, etc.

¿Qué características de Canva encuentra más útil para sus necesidades educativas?

El 80% de los docentes están de acuerdo que lo que encuentran en Canva más útil son las plantillas en las que pueden modificar para los respectivos materiales educativos.

¿Ha experimentado algún problema técnico o limitación al utilizar Canva en sus Clases?

El 100% de los docentes coinciden en que una de las desventajas de utilizar Canva es que no funciona si no hay conexión a internet.

En una escala del 1 al 10. ¿Cómo calificarías la calidad de los recursos educativos que ha creado utilizando Canva?

El 80% de los docentes consideran en una escala de 8 a 10 han mejorado la presentación y creación de recursos educativos.

¿Considera que la integración de la herramienta digital Canva como una estrategia didáctica en sus clases ha contribuido positivamente al rendimiento académico de sus estudiantes?

El 80 % de los docentes coinciden en que definitivamente la herramienta digital Canva tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes ya que el docente usando esta herramienta digital crea materiales educativos visualmente atractivos al utilizar la gran variedad de plantillas, gráficos, imágenes y herramientas de diseño. Generando recursos educativos de alta calidad capturando la atención de los estudiantes y facilitando la explicación y comprensión del contenido de cada una de las materias.

¿Recomendaría el uso de Canva a otros profesores como una estrategia didáctica?

El 90% de los docentes comparten la misma opinión ellos manifiestan que Si ya que con el uso de Canva fomenta la creatividad, participación y promueve el acceso fácil y flexible a los materiales educativos.

¿Qué sugerencias tendría usted para mejorar la experiencia del uso de Canva en el ámbito educativo?

Incorporar herramientas y características que faciliten la evaluación y la retroalimentación por parte de los profesores para que tengan la capacidad de agregar comentarios directamente en los proyectos de los estudiantes.

Conclusiones

La fundamentación teórica de las estrategias didácticas, permitieron la selección de las estrategias de enseñanza apropiadas para ser utilizadas en el aula, así como el uso de la herramienta digital Canva, para ser empleada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa. La aceptación e integración de la herramienta digital Canva por parte de los docentes de la unidad educativa, reflejan la eficacia de incorporarla al proceso de enseñanza- aprendizaje, promoviendo el desarrollo profesional continuo.

El diagnóstico del nivel de conocimiento y uso de herramientas tecnológicas en los docentes de bachillerato de la unidad educativa, fue un factor clave para generar los aspectos más relevantes para proceder al desarrollo de las estrategias metodológicas. Impulsando a los docentes a innovar, utilizando nuevos métodos de enseñanza, promoviendo una mayor interactividad y participación en el salón de clases adoptando un enfoque más dinámico, fomentando el aprendizaje significativo.

La implementación de las estrategias de capacitación docente en el uso de Canva permitieron el fortalecimiento de habilidades y destrezas en el uso de los recursos tecnológicos tanto en docentes como estudiantes. El proyecto alcanza las posibilidades que pueden tener tanto estudiantes como docentes de manejar y aprender el uso de esta herramienta digital de manera sencilla los pasos que se suscitan en el proyecto logran apoyar la labor del docente, así como su aprendizaje dándole nuevas herramientas a los docentes para mejorar el proceso educativo.

Conflicto de intereses

Los autores deben declarar si existe o no conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

Bibliografía

Aguilar Gordón, F. &. (2019). Reflexiones sobre la filosofía de la tecnología en los procesos educativos. *Conrado*, 15(70), 109-119. doi:<https://n9.cl/iwayeg>

- Arcenales Fajardo, M. C. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 115-138.
doi:<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/393>
- Canguí Terán, V. P. (2023). Canva como estrategia pedagógica para la enseñanza de funciones cuadráticas a estudiantes del segundo de bachillerato. *Master thesis, Ambato Universidad Tecnológica Indoamérica*.
doi:<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5863/1/CANGUI%20TERAN%20VERONICA%20PATRICIA.pdf>
- Carrillo, M. V. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico de la escuela Preparatoria*, 18(4,9), 9-12. doi:<file:///C:/Users/FAMILIA/Downloads/7593-Manuscrito-40460-1-10-20210601.pdf>
- Castillo Maldonado, M. A. (2022). Plataforma Moodle una herramienta para el desarrollo del razonamiento lógico matemático de docentes. *AlfaPublicaciones*, 4(4), 48-66. doi:<https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.284>
- Coello Baños, G. D. (2022). Diseño de recursos didácticos con aprendizaje basado en proyectos para el módulo de metalmecánica. *AlfaPublicaciones*, 4(4), 67-82. doi:<https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.285>
- Coronel Heredia, D. E. (2022). PoowToon como herramienta didáctica: una experiencia con docentes de educación general básica. *AlfaPublicaciones*, 4(4.1), 6-23. doi:<https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.287>
- Demera-Zambrano, K. R.-S. (2023). Aprendizaje Híbrido: L a transformación digital de las prácticas de enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1). doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5136
- Mayorga Ases, M. J. (2023). Gestión educativa y desempeño docente en las escuelas de Ecuador. *AlfaPublicaciones*, 5(3), 19-29. doi:<https://doi.org/10.33262/ap.v5i3.374>
- Paredes, R. M. (2022). Metodología Canva y su uso pedagógico en la signatura de emprendimiento y gestión. *Sathiri*, 1(17), 142-154. doi:<https://doi.org/10.32645/13906925.1107>
- Pérez Castellanos, E. &. (2023). Estrategias de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las competencias fundamentales en educación secundaria: una reflexión desde la praxeología. *Revista Innova Educación*, 5(3), 106-128. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.007>

- Rodríguez, E. D. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). *Revista Educación* , 196-218.
doi:<https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v43n1/2215-2644-edu-43-01-00196.pdf>
- Salamea Vásquez, A. M. (2022). Aprendizaje cooperativo como estrategia metodológica para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje del módulo de contabilidad general. *AlfaPublicaciones*, 4(4.1), 98-117.
doi:<https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.292>
- Sanchez Chavez, M. (2020). Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar. *Universidad San Ignacio de Oyola*.
doi:<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>
- Vite Cevallos, H. (2020). Estrategias tecnológicas y metodológicas para el desarrollo de clases online en instituciones educativas. *Conrado*, 16(75), 259-265.
doi:<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-259.pdf>



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Alfa Publicaciones**.



Indexaciones



Guayaquil. Durán, {{ 14 de agosto del 2024 }}.

Declaración de originalidad y cesión de derechos del trabajo escrito

Por este medio certifico que el trabajo titulado: **Canva como Estrategia Didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”** que presento a la revista Publicaciones Alfa editada por la Editorial Ciencia Digital, no ha sido publicado previamente en ninguna de sus versiones, y me comprometo a no someterlo a consideración de otra publicación mientras esté en proceso de dictamen, ni posteriormente en caso de ser aceptado para publicación.

Declaro que el artículo es original y que sus contenidos son producto de mi directa contribución intelectual, y cuento con la debida autorización de los coautores del trabajo para su publicación en la revista Publicaciones Alfa. Todos los datos y las referencias a materiales ya publicados están debidamente identificados con su respectivo crédito e incluidos en las referencias y en las citas que se destacan como tal y, en los casos que así lo requieran, cuento con las debidas autorizaciones de quienes poseen los derechos patrimoniales.

Declaro que los materiales están libres de derecho de autor y me hago responsable de cualquier litigio o reclamación relacionada con derechos de propiedad intelectual, exonerando de responsabilidad a la Publicaciones Alfa.

En caso de que el artículo sea aprobado para su publicación, autorizo de manera ilimitada en el tiempo para que incluya dicho texto en la revista Publicaciones Alfa y pueda reproducirlo, editarlo, distribuirlo, exhibirlo y comunicarlo en el país y en el extranjero por medios impresos, electrónicos, CD, Internet o cualquier otro medio conocido o por conocer.

{{Lilia Juliana Tuarez Rodriguez}}

{{Denny Gissela Quisphe Yanchapaxi}}

{{Hendrics Ramos Companioni}}

{{Xavier Oswaldo Yáñez Cando}}

Nota: REVISAR QUE LOS DATOS DE LOS AUTORES SEAN CORRECTOS, ANTES DE FIRMA, reenviar las cartas una vez firmadas (con firma electrónica de preferencia, de no disponerla, colocar la firma como imagen, enviarla en formato pdf)

Guayaquil. Durán, {{14 de agosto del 2024}}

Por este medio certifico que las imágenes del trabajo titulado: **“Canva como Estrategia Didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”**” que se presenta a la revista Alfa Publicaciones editada por la Editorial Ciencia Digital, no fueron publicadas previamente y los autores autorizan los derechos patrimoniales.

Me hago responsable de cualquier litigio o reclamación relacionada con derechos de propiedad intelectual, exonerando de responsabilidad a la Editorial Ciencia Digital.

En caso de que el artículo sea aprobado para su publicación, autorizo de manera ilimitada en el tiempo a la Editorial Ciencia Digital para que incluya dicha imagen en la revista Alfa Publicaciones y pueda reproducirla, editarla, distribuirla, exhibirla en el extranjero por medios impresos, electrónicos, CD, Internet o cualquier otro medio conocido o por conocer.



{{Lilia Juliana Tuarez Rodriguez}}



{{Denny Gissela Quisphe Yanchapaxi}}



{{Hendrics Ramos Companioni}}



{{Xavier Oswaldo Yáñez Cando}}

Nota: REVISAR QUE LOS DATOS DE LOS AUTORES SEAN CORRECTOS, ANTES DE FIRMA, reenviar las cartas una vez firmadas (con firma electrónica de preferencia, de no disponerla, colocar la firma como imagen, enviarla en formato pdf)