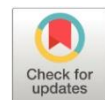


Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. Una revisión sistemática

Canva as a teaching strategy in cultural and artistic education. A systematic review

Luz Eulalia Rodríguez Mina., María Fernanda Garces Arce., Raidell Avello Martínez., & Víctor Gustavo Gómez Rodríguez.



1	Luz Eulalia Rodríguez Mina		https://orcid.org/0009-0009-8078-5736
	Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Maestría en Educación Entorno Digitales, Ecuador lerodriguezm_a@ube.edu.ec		
2	María Fernanda Garces Arce		https://orcid.org/0009-0000-5688-9097
	Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Maestría en Educación Entorno Digitales, Ecuador mfgarcesa@ube.edu.ec		
3	Raidell Avello Martínez		https://orcid.org/0000-0001-7200-632X
	Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador ravellom@ube.edu.ec		
4	Víctor Gustavo Gómez Rodríguez		https://orcid.org/0000-0002-2248-7804
	Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador vgomez@ube.edu.ec		

Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado:
 Revisado:
 Aceptado:
 Publicado:
 DOI:

Cítese:
 DATOS REVISTA
 DATOS REVISTA
 DATOS REVISTA



CIENCIA DIGITAL, es una revista multidisciplinaria, **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://cienciadigital.org>
 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/>.

<p>Palabras claves: Tecnología Educativa, Canva en Educación, Enseñanza Artística Digital, Estrategias Didácticas, Aprendizaje Creativo.</p>	<p>Resumen</p> <p>Introducción: La integración de herramientas digitales en la educación se ha vuelto imprescindible, particularmente en el ámbito de la educación cultural y artística, donde Canva, una plataforma de diseño gráfico en línea juega un papel destacado. Objetivo: Este estudio tiene como objetivo sistematizar la literatura existente sobre el uso de Canva en la educación cultural y artística para identificar sus beneficios, desafíos y estrategias para una implementación efectiva. Metodología: Se realizó una revisión sistemática siguiendo la metodología PRISMA, donde se seleccionaron y analizaron 15 artículos después de un proceso de cribado exhaustivo. Resultados: Los resultados muestran que Canva potencia habilidades técnicas, el pensamiento crítico, la creatividad y la apreciación estética de los estudiantes, gracias a su interfaz intuitiva y sus recursos visuales. No obstante, también se resaltan desafíos como la necesidad de capacitación para el profesorado y la adaptación curricular. Conclusión: El estudio propone una estrategia didáctica que incorpora Canva en la enseñanza cultural y artística a través de cinco sesiones estructuradas, fomentando un aprendizaje más interactivo y creativo. Destaca la importancia de integrar herramientas digitales como Canva para mejorar la educación y el aprendizaje en el contexto actual. Área de estudio general: Educación. Área de estudio específica: Educación cultural y artística.</p>
<p>Keywords: Educational Technology, Canva in Education, Digital Artistic Teaching, Didactic Strategies, Creative Learning.</p>	<p>Abstract</p> <p>Introduction: The integration of digital tools in education has become essential, particularly in the field of cultural and artistic education, where Canva, an online graphic design platform, plays a significant role. Objective: This study aims to systematize the existing literature on the use of Canva in cultural and artistic education to identify its benefits, challenges, and strategies for effective implementation. Methodology: A systematic review was conducted following the PRISMA methodology, where 15 articles were selected and analyzed after a thorough screening process. Results: The findings indicate that Canva enhances technical skills, critical thinking, creativity, and aesthetic appreciation in students, thanks to its intuitive interface and visual resources. However, challenges such as the need for teacher training and curricular adaptation were also highlighted. Conclusion: The study proposes</p>

	a didactic strategy that incorporates Canva into cultural and artistic education through five structured sessions, promoting more interactive and creative learning. It underscores the importance of integrating digital tools like Canva to enhance education and learning in the current context. General Study Area: Education. Specific Study Area: Cultural and Artistic Education.
--	---

Introducción

En el ámbito educativo contemporáneo, las herramientas digitales han cobrado un rol preponderante en la facilitación de procesos de enseñanza y aprendizaje (Armas Díaz, 2023). Canva, una plataforma de diseño gráfico en línea ha emergido como una de estas herramientas clave, ofreciendo un espectro amplio de posibilidades para docentes y estudiantes en el campo de la educación cultural y artística (Vacca-Osorio et al., 2023). Su interfaz intuitiva y su amplia gama de recursos visuales la hacen accesible incluso para aquellos sin experiencia previa en diseño gráfico, permitiendo así la integración de elementos visuales enriquecedores en el proceso educativo (Campos-Pizo et al., 2021).

La educación cultural y artística juega un papel crucial en el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando no solo habilidades técnicas, sino también el pensamiento crítico, la creatividad y la apreciación estética (Rosalba-Verónica, 2021). En este contexto, la incorporación de Canva como estrategia didáctica abre un abanico de posibilidades para innovar y enriquecer las prácticas pedagógicas (Miranda & Enciso, 2023, pp. 2022-2023; Quizhpi-Sinchi, 2023). Permitiendo la creación de materiales visuales atractivos y significativos, esta herramienta se convierte en un aliado para captar la atención de los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos complejos (Moreno-Ruiz, 2022).

Sin embargo, la implementación de Canva en la educación cultural y artística va más allá de la mera creación de contenidos visuales (Alarcón-Angulo, 2023). Su utilización promueve el desarrollo de habilidades digitales esenciales en el siglo XXI, preparando a los estudiantes para navegar con soltura en entornos digitales cada vez más omnipresentes (Males-Sarabia, 2023). Además, fomenta una metodología activa y participativa, donde los estudiantes se convierten en creadores de contenido, potenciando su autonomía y su capacidad para expresarse a través de diversos medios visuales (Ramos-Mendoza et al., 2023).

A pesar de sus evidentes beneficios, la integración de Canva en la educación requiere de una reflexión pedagógica profunda y una planificación cuidadosa (Arieu, 2021). Es imperativo que los docentes se familiaricen con la herramienta y exploren sus múltiples funcionalidades para poder guiar de manera efectiva a sus estudiantes. Asimismo, es crucial fomentar un entorno de aprendizaje que valore la experimentación, la creatividad y la crítica constructiva, creando así las condiciones óptimas para que los estudiantes exploren su potencial creativo a través de Canva (Cano-Villarreal, 2023).

El potencial de Canva para contribuir al desarrollo de competencias transversales es otro de los aspectos que la hacen especialmente relevante en la educación cultural y artística (Cetout & Ramos, 2022). Habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración pueden ser potenciadas a través de proyectos colaborativos y desafíos creativos propuestos en la plataforma (López, 2023). De esta

manera, Canva se convierte en un espacio de aprendizaje integral, donde los aspectos técnicos, creativos y sociales del aprendizaje se entrelazan de manera armónica (Usca-Ramos, 2020).

Además, la flexibilidad de Canva permite su adaptación a diferentes niveles educativos y contextos culturales, lo que la convierte en una herramienta versátil y accesible (Mellado-Rodríguez, 2023). Desde proyectos simples para estudiantes de primaria hasta propuestas más complejas para educación superior, Canva ofrece una gama de posibilidades que pueden ser ajustadas según las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes (Miranda & Enciso, 2023). Esto democratiza el acceso a recursos de diseño de alta calidad, contribuyendo a reducir la brecha digital y promoviendo la equidad educativa (Quincha-Sanabria, 2022).

No obstante, la eficacia de Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística depende en gran medida de la forma en que se integre en el currículo y de cómo se articule con los objetivos de aprendizaje (Flores-Flores & Arichabla-Flores, 2022). No se trata simplemente de añadir una herramienta digital al repertorio pedagógico, sino de repensar las prácticas educativas para aprovechar al máximo las posibilidades que Canva ofrece (Mateus & Quiroz, 2021; Gutiérrez-Martín et al., 2022; Walko, 2022). Esto implica una transformación en el rol del docente, quien debe adoptar una postura más de guía y facilitador, promoviendo un aprendizaje basado en proyectos y en la exploración creativa (Mejía-Pérez, 2023).

La evaluación de los proyectos realizados en Canva también representa un desafío y, a la vez, una oportunidad para innovar en las prácticas evaluativas. Más allá de valorar el resultado final, es fundamental evaluar el proceso creativo, las decisiones estéticas y conceptuales, así como la capacidad de los estudiantes para articular sus ideas y justificar sus elecciones (Rámila & Martinell, 2019). Esto requiere desarrollar criterios de evaluación claros y coherentes, que reflejen los objetivos de aprendizaje y que valoren la creatividad, el pensamiento crítico y la originalidad (Bombón-Chumano, 2023).

A lo largo de los últimos años, diversas investigaciones han comenzado a arrojar luz sobre las potencialidades y desafíos de la integración de Canva en la educación. Los estudios preliminares indican resultados prometedores, señalando mejoras en el compromiso de los estudiantes, la calidad de los trabajos realizados y la adquisición de habilidades digitales. Sin embargo, también se hace evidente la necesidad de seguir explorando y documentando prácticas pedagógicas innovadoras que incorporen Canva, con el fin de comprender a fondo su impacto en la educación cultural y artística (Ramírez-Vera & Vera-Rocafuerte, 2022).

La adopción de Canva en el ámbito educativo cultural y artístico trae consigo retos significativos que van más allá de la mera implementación técnica (Gehred, 2020). A pesar de sus evidentes ventajas en la facilitación del diseño gráfico y la producción de materiales educativos visuales, su integración efectiva enfrenta obstáculos como la curva de aprendizaje para docentes y estudiantes, la necesidad de personalizar la herramienta a diferentes contextos educativos y culturales, y el riesgo de una dependencia excesiva en plantillas y recursos prefabricados que podrían limitar la expresión creativa y el desarrollo del pensamiento crítico (Hadi et al., 2021; Sánchez-Chávez, 2020). Además, la eficacia de Canva como herramienta didáctica depende en gran medida de cómo se integra en los planes de estudio y de la alineación con los objetivos específicos de aprendizaje, lo cual

requiere una planificación y reflexión pedagógica cuidadosas (Hapsari & Zulherman, 2021; Yundayani et al., 2019).

Por otro lado, el desafío no se limita solo a aspectos técnicos y pedagógicos, sino que también incluye la promoción de un entorno de aprendizaje que valore la experimentación, la creatividad y la crítica constructiva (Arcentales-Fajardo et al., 2022). Los educadores deben no solo familiarizarse con las múltiples funcionalidades de Canva, sino también explorar y fomentar metodologías activas y participativas, donde los estudiantes se convierten en creadores de contenido (Osorio Almeida, 2023, pp. 2022-2023). Es crucial desarrollar y aplicar criterios de evaluación que reflejen y promuevan los objetivos de aprendizaje, valorando la originalidad, la creatividad y el pensamiento crítico, más allá de la mera corrección técnica o estética. La integración de Canva en la educación cultural y artística es una empresa compleja que requiere un compromiso con la innovación educativa y un enfoque holístico para superar sus desafíos (Yundayani et al., 2019; Lazarte Oyague, 2021).

En el ámbito educativo, Canva ha servido como una herramienta clave en el desarrollo de habilidades digitales y creativas, permitiendo a usuarios de todas las edades y niveles de habilidad participar activamente en la creación de contenido visual (Mellado-Rodríguez, 2023). Su adaptabilidad a diversos contextos educativos, desde primaria hasta la educación superior, ha permitido a los docentes personalizar y mejorar sus metodologías de enseñanza, mientras que los estudiantes se benefician de una forma más dinámica y visual de aprender (Vargas-Gómez, 2020). Los estudios preliminares han mostrado resultados prometedores, con incrementos en el compromiso y la motivación de los estudiantes, así como mejoras en la calidad de los trabajos realizados y en la adquisición de competencias digitales fundamentales (Moncada-Solis, 2021).

Sin embargo, el impacto de Canva en la educación sigue siendo un campo de estudio en expansión. La necesidad de documentar y entender prácticas pedagógicas innovadoras que incorporen Canva es crucial para comprender plenamente su efecto en la educación cultural y artística (López, 2023). A medida que más educadores y estudiantes adoptan esta herramienta, se hace evidente la importancia de compartir experiencias, estrategias y desafíos, contribuyendo así a un cuerpo más amplio de conocimiento sobre cómo maximizar los beneficios educativos de Canva (Uyaguari-Zhagñay, 2023; Romero-Oliva et al., 2020). Esto incluye comprender cómo puede contribuir a una mayor equidad educativa, cerrar la brecha digital y preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más visual y digitalizado (Lazarte-Oyague, 2021).

Objetivos

Objetivo general

Evaluar el uso de Canva como estrategia didáctica para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación cultural y artística, a través de una revisión sistemática.

Objetivos específicos

- Investigar los beneficios de utilizar Canva en educación cultural y artístico.
- Describir estrategias didácticas que integren el uso de Canva en la enseñanza de la educación cultural y artística.

- Identificar los principales desafíos al integrar Canva en el aula de educación cultural y artística.

Metodología

La metodología *PRISMA* (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) es una herramienta valiosa para mejorar la claridad y transparencia en la revisión de la literatura. Para aplicar la metodología del artículo sobre el uso de Canva en la educación cultural y artística a la metodología PRISMA, se seguirán los siguientes pasos:

Protocolo y Registro

Esta revisión sistemática seguirá la metodología PRISMA para garantizar una estructura clara y una metodología transparente (Morales, 2022). Se ha establecido un protocolo interno para la identificación, selección, extracción y síntesis de estudios relevantes sobre el uso de Canva en la educación cultural y artística.

Criterios de Elegibilidad

Los criterios de elegibilidad se basan en las características de los estudios PICOS (Huaraz & Ramos, 2022), la duración del seguimiento y las características de publicación:

- **Población (P):** Participantes en la educación cultural y artística.
- **Intervención (I):** Uso de Canva como herramienta didáctica.
- **Comparación (C):** Comparación con otras herramientas didácticas, si aplica.
- **Resultados (O):** Desarrollo de habilidades, resultados de aprendizaje, etc.
- **Estudios (S):** Estudios cualitativos, cuantitativos y mixtos.

Duración del seguimiento: preferencia a estudios con evaluación de impacto a corto y largo plazo.

Características de publicación:

- **Años:** estudios publicados entre 2020 y 2023.
- **Idiomas:** inglés, portugués o español.
- **Estatus de publicación:** Publicaciones sujetas a revisión por pares o con reconocimiento académico.

Fuentes de información

Las fuentes de información para esta revisión sistemática incluirán bases de datos electrónicas reconocidas por su cobertura exhaustiva de literatura académica relevante para las ciencias de la educación y la tecnología educativa. Se seleccionarán bases como *Scopus*, *Web of Science*, *ERIC*, y *Google Scholar* para asegurar una cobertura amplia y diversa. Además, se incluirán búsquedas manuales en revistas especializadas y conferencias académicas, así como revisiones de las referencias bibliográficas de los estudios seleccionados para identificar literatura adicional que cumpla con los criterios de elegibilidad.

Estrategia de búsqueda

La estrategia de búsqueda se diseñará para ser exhaustiva y detallada, utilizando una combinación de palabras clave y operadores booleanos adaptados a cada base de

datos. Las palabras clave reflejarán los principales conceptos de la revisión: "Canva", "educación cultural y artística", "tecnología educativa", además de sus sinónimos y términos relacionados. Se empleará la siguiente estructura básica para la estrategia de búsqueda, que se adaptará según las especificaciones de cada base de datos:

(Canva) AND ("educación cultural" OR "educación artística" OR "enseñanza artística") AND ("tecnología educativa" OR "herramientas digitales en educación")

Se aplicarán filtros de fecha para incluir estudios publicados entre 2020 y 2023 y se considerarán artículos en inglés, español y portugués, dada la relevancia de estas lenguas en la difusión de investigaciones en el área de interés. La búsqueda se limitará a documentos sujetos a revisión por pares o con reconocimiento académico para asegurar la calidad y relevancia de los estudios incluidos. La estrategia de búsqueda se documentará detalladamente, incluyendo las fechas de búsqueda, las bases de datos consultadas, los términos de búsqueda exactos utilizados y cualquier filtro aplicado. Esto garantizará la transparencia y reproducibilidad del proceso de búsqueda, elementos esenciales para adherir a los estándares de la metodología PRISMA.

Proceso de selección de los estudios

El proceso de selección de estudios se inició con una identificación preliminar, donde se realizó una búsqueda inicial y se recopilaron registros relevantes. Posteriormente, en la etapa de cribado, se eliminaron duplicados y se revisaron títulos y resúmenes. Luego, durante la fase de elegibilidad, se examinaron los textos completos y se consultó entre revisores para tomar decisiones informadas. La inclusión implicó la selección final de estudios, documentando las razones para la exclusión de otros. Se manejaron discrepancias a través de una resolución de conflictos entre revisores. Finalmente, todo el proceso de selección se documentó detalladamente para garantizar transparencia y rigor metodológico.

La figura 1 ilustra el procedimiento de selección aplicado a los artículos científicos para este estudio, comenzando con un conjunto inicial de 40 artículos. A través de un meticuloso proceso de inclusión y exclusión, se filtraron estos artículos, culminando en la selección final de 15 trabajos publicados entre los años 2020 y 2023. Por otro lado, la Figura 2 presenta un resumen detallado de los artículos que fueron revisados, aquellos que se seleccionaron para el estudio, y los que se excluyeron de la investigación final. Este proceso asegura una selección rigurosa y pertinente de fuentes para la investigación, fundamentando sólidamente el análisis y las conclusiones derivadas.

Figura 1

Diagrama de flujo de la revisión

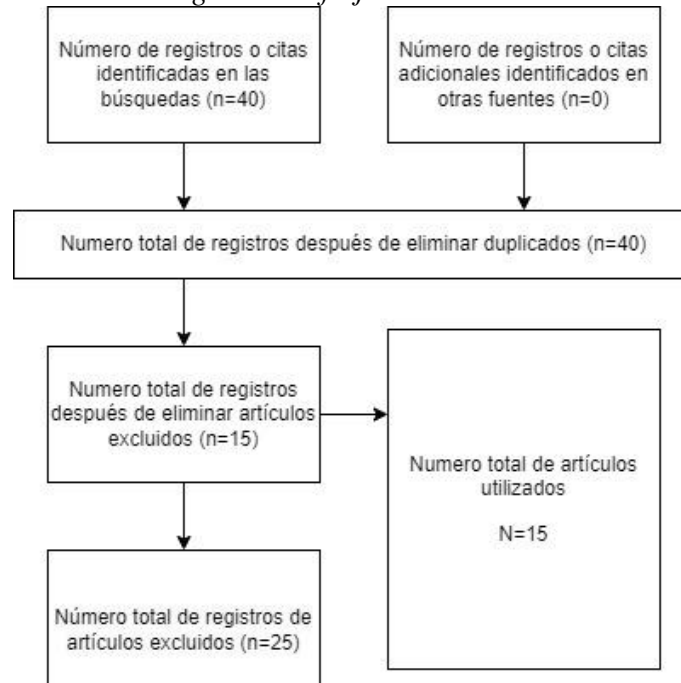
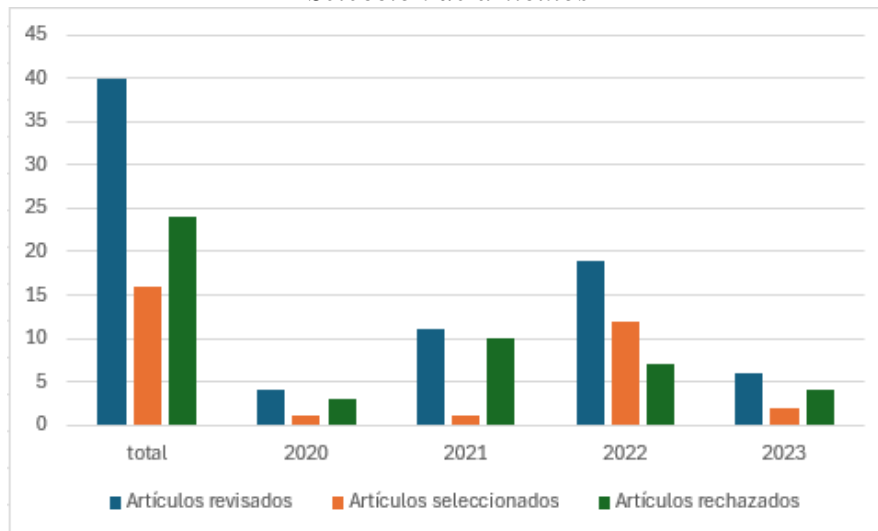


Figura 2

Selección de artículos



Proceso de recopilación de datos

Incluye el desarrollo de formularios de extracción de datos personalizados, extracción independiente y por duplicado de datos, capacitación de revisores y verificación de datos.

Lista de datos

Se recogerán datos específicos para cada estudio, incluyendo autor(es), año de publicación, título, tipo de estudio, resultados y conclusiones.

Sesgo

Para evaluar el riesgo de sesgo, se aplicarán herramientas estandarizadas en cada estudio, clasificándolos como de bajo, incierto o alto riesgo. Además, se evaluará el riesgo de sesgo entre los estudios, considerando aspectos como sesgos de publicación y comunicación selectiva. Este análisis se realizará mediante búsquedas exhaustivas, análisis de sensibilidad y el uso de herramientas como gráficos de embudo, asegurando así una valoración integral y precisa del sesgo tanto a nivel individual como colectivo de los estudios incluidos.

Resultados

Tabla 1

Resultados de estudios de los beneficios de usar CANVA

Autor/ Año	Título	Tipo de estudio	Resultados/ conclusiones
Vargas et al. (2022)	The Canva Platform and Meaningful Learning in Regular Basic Education	Investigación cuantitativa, no experimental, de diseño transversal correlacional.	El uso de Canva en la educación cultural y artística demuestra beneficios significativos, destacando alta interactividad (66.7%), uso extensivo de recursos virtuales (88.7%), y flexibilidad (90.7%). Esto se traduce en un aprendizaje más significativo con un impacto positivo en la motivación, comprensión y participación de los estudiantes, evidenciado por una relación media positiva (0.446) entre el uso de Canva y el aprendizaje significativo.
Wijayanti (2022)	Teaching English by Using Canva: Students' and Lecturers' Voice	Investigación cuantitativa.	El uso de Canva en la educación cultural y artística ha demostrado beneficios notables, con altos niveles de interactividad (66.7%), recursos virtuales (88.7%), flexibilidad (90.7%) y acción formativa (74.7%). Estos atributos han contribuido a un aprendizaje significativo entre los estudiantes, reflejado en un alto nivel de motivación, comprensión, funcionalidad y participación, con un promedio de 63.6%. La relación positiva media (0.446) entre el uso de Canva y el aprendizaje significativo subraya su eficacia como herramienta educativa en estas áreas.
Rojas (2023)	Narrativa Transmedia: Profundizando Destrezas en la Materia de Educación Cultural y Artística Pospandemia COVID-19	Investigación cualitativa.	La investigación resalta cómo la narrativa transmedia, integrada a través de herramientas como Canva, puede enriquecer la educación cultural y artística en la era pospandemia, fomentando la creatividad y participación de los estudiantes. La adaptación de los currículos a entornos digitales, utilizando plataformas como Canva, ha mejorado las habilidades tecnológicas y el rendimiento estudiantil. Los hallazgos subrayan la eficacia de Canva en permitir a los estudiantes crear contenidos innovadores, potenciando su aprendizaje y participación en clases de educación cultural y artística. Además, el estudio sugiere que Canva puede ser una

			herramienta clave para futuras estrategias educativas en diversas áreas del conocimiento.
Cuenca et al. (2023)	Educación Cultural y Artística. Talleres de Apreciación en Classroom" ("Cultural and Artistic Education. Appreciation Workshops in Classroom)	Investigación aplicada con un enfoque mixto y un diseño de triangulación concurrente (DITRIAC)	El estudio sobre talleres de apreciación en Classroom para la educación cultural y artística reveló que herramientas como Canva, al ser integradas en estos talleres, pueden mejorar significativamente el desarrollo de competencias digitales. La metodología del estudio, que incluyó encuestas y análisis FODA, confirmó la efectividad de Canva en este entorno digital, resaltando su relevancia en la enseñanza artística y cultural. Los resultados mostraron que Canva es una herramienta valiosa para facilitar y enriquecer la experiencia educativa en estas áreas. La factibilidad y eficacia de Canva en el entorno digital Classroom subrayan su utilidad en la educación cultural y artística moderna.
Ruiz-Loor & Intriago-Romero (2022)	El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo Luzuriaga	Investigación descriptiva y exploratoria con enfoque cuali-cuantitativo.	La investigación en la escuela Lorenzo Luzuriaga, Ecuador, evidencia que el uso de Canva por parte de los docentes mejora notablemente los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación cultural y artística. Canva facilita el acceso a la información y potencia la interacción entre profesores y estudiantes, enriqueciendo la experiencia educativa en estas áreas. Este estudio subraya el papel significativo de las TIC, especialmente Canva, en la creación de entornos educativos más dinámicos y efectivos en la educación cultural y artística. La incorporación de Canva representa un avance en la educación, permitiendo una mejor comunicación y un aprendizaje más interactivo y atractivo.
Prawijaya et al. (2022)	Online learning platform using Canva: An alternative experience to optimize the learning process in the class	Investigación de Desarrollo e Investigación (R&D) para desarrollar un módulo de enseñanza.	El estudio en la Universitas Negeri Medan demostró la efectividad de Canva como herramienta didáctica en su plataforma de aprendizaje en línea, mejorando la enseñanza en física. La integración de Canva en módulos de aprendizaje fomentó la actitud científica y la motivación de los estudiantes, sirviendo de modelo para estrategias didácticas futuras con tecnologías de información y comunicación.
Saputra et al. (2022)	Using Canva Application for Elementary School Learning Media	Revisión bibliográfica	El estudio resalta la efectividad de Canva en escuelas primarias para crear materiales de enseñanza multimedia, aumentando el interés y la comprensión de los estudiantes. Ofreciendo características como plantillas e ilustraciones, Canva mejora la calidad educativa y es una herramienta valiosa en estrategias didácticas innovadoras.
Palop (2022)	Planificación simulación de juicio mediante Canvas, Adobe Connect y Second life	Revisión bibliográfica	El artículo expone una propuesta didáctica innovadora que combina tecnologías de enseñanza-aprendizaje virtual (<i>Canvas, Adobe Connect, Second Life</i>) con gamificación y trabajo colaborativo para mejorar la educación a distancia. La técnica involucra simular un juicio virtual en derecho penal, donde los estudiantes usan avatares de <i>Second Life</i> , fomentando habilidades en argumentación jurídica y búsqueda de información legal. Esta metodología promueve el desarrollo de nuevas competencias y trabajo en grupo efectivo.

Churiyah et al. (2022)	Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age	Análisis de la implementación de Canva for Education en un programa de capacitación para profesores de escuelas vocacionales.	La formación y el acompañamiento de profesores de la Escuela Vocacional Superior (VHS) 1 Probolinggo en el uso de <i>Canva for Education</i> ayudaron a desarrollar herramientas de e-learning para fomentar la creatividad en estudiantes. Tras la capacitación, los docentes adquirieron habilidades para desarrollar medios y modelos de aprendizaje que apoyan las habilidades creativas de los estudiantes en la era digital. Este enfoque se alinea con los objetivos de mejorar la calidad de los recursos humanos a través del programa de la Escuela Vocacional de Excelencia (SMK Pusat Keunggulan).
Arcentales -Fajardo et al. (2022)	Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura	Investigación con metodología mixta (cualitativa y cuantitativa), no experimental, transversal.	El estudio de la Unidad Educativa “Agronómico Salesiano” revela desafíos en la integración de Canva en la enseñanza de Lengua y Literatura, especialmente en la generación de textos escritos, a pesar de sus ventajas. Esto subraya la necesidad de estrategias didácticas más efectivas para fomentar el uso de Canva en áreas creativas y artísticas. Identifica la barrera de la baja adopción de esta herramienta tecnológica por parte de los estudiantes, y sugiere la importancia de proporcionar orientación y capacitación adecuadas para su uso efectivo en el aula.
Burrack & Thompson (2021)	Canvas (LMS) as a Means for Effective Student Learning Assessment Across an Institution of Higher Education	Revisión bibliográfica	El artículo analiza la evolución de las evaluaciones en la educación superior, destacando la importancia de la calidad del aprendizaje universitario y los retos asociados a la apatía y disensión en los procesos evaluativos. Se centra en cómo el LMS Canvas ofrece soluciones tecnológicas para agilizar la evaluación del aprendizaje, proporcionando una visión detallada de sus capacidades de evaluación y recopilación automática de datos. Incluye métodos para extraer y aplicar datos de Canvas en la toma de decisiones y la visualización efectiva de los resultados.
Oganda et al. (2020)	Blockchain Education Smart Courses of Massive Online Open Course Using Business Model Canvas	Investigación con enfoque en literatura y análisis de casos, utilizando <i>Business Model Canvas</i> .	El estudio explora la integración de la tecnología blockchain en la educación en línea, en particular en plataformas de MOOC (Cursos Online Masivos Abiertos), abordando problemas como credibilidad, certificación y privacidad. Los resultados sugieren que la combinación de blockchain con MOOC es una tendencia prometedora para el desarrollo de la educación en línea. Concluye que la tecnología blockchain puede ofrecer soluciones significativas a los desafíos actuales de la educación en línea, anticipando un mayor desarrollo y adopción de prototipos basados en esta tecnología.
Rizanta & Arsanti (2022)	Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini	Investigación del desarrollo con enfoque cuantitativo descriptivo.	En el contexto post-pandemia, la aplicación Canva, especialmente su versión para educación "Canva for Education", se destaca como una herramienta efectiva para el aprendizaje a distancia. El estudio describe cómo Canva facilita experiencias de aprendizaje creativas, innovadoras y colaborativas, adaptándose a la

			necesidad de una buena interacción en la educación virtual. El enfoque de la investigación fue describir el uso práctico y beneficios de Canva en entornos educativos para mejorar la interacción y productividad en clases virtuales.
Putra & Filianti (2022)	Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh	Investigación cuantitativa con métodos de análisis cuantitativo descriptivo.	Esta investigación reveló que <i>Canva for Education</i> es una plataforma eficaz para apoyar el aprendizaje a distancia creativo y colaborativo. Los docentes del foro <i>High Tech Teacher</i> Indonesia utilizaron Canva para crear y desarrollar medios de aprendizaje interactivos y multimedia. La mayoría afirmó que Canva mejoró la creación de contenidos de aprendizaje y facilitó el aprendizaje colaborativo, respaldando así los objetivos educativos en la era digital.
Fauziyah et al. (2022)	The Use of 'Canva for Education' and the Students' Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text	Investigación preexperimental con diseño de prueba previa y posterior en un grupo.	El estudio demostró que ' <i>Canva for Education</i> ' fue eficaz para mejorar las habilidades de escritura de textos de procedimiento en estudiantes de MTs Sabilunnajah Prambon, Sidoarjo. La percepción de los estudiantes hacia ' <i>Canva for Education</i> ' fue positiva y confiable, con un valor Alfa de Cronbach > 0,5, indicando su entusiasmo y mejora en habilidades de escritura al usar la plataforma. Se concluyó que Canva es una herramienta útil y efectiva para la enseñanza de escritura en textos de procedimiento.

La tabla 1 compendia los hallazgos de diversos estudios centrados en evaluar los beneficios derivados del uso de Canva en el ámbito de la educación cultural y artística. Estos estudios cubren una amplia gama de contextos y metodologías de investigación, abarcando desde análisis cuantitativos y cualitativos hasta enfoques metodológicos y aplicados. De manera conjunta, proporcionan una visión holística sobre cómo la integración de Canva en variados escenarios educativos puede potenciar la experiencia de enseñanza y aprendizaje. Se enfatiza especialmente el impacto positivo de Canva en la interactividad, el aprovechamiento de recursos virtuales, la flexibilidad y el proceso formativo, lo cual se traduce en un aprendizaje más significativo y estimulante para los estudiantes. Estos estudios resultan indispensables para valorar la eficiencia de Canva como herramienta tecnológica en la educación cultural y artística, destacando su capacidad para fomentar el desarrollo de habilidades tecnológicas, la creatividad y la participación de los estudiantes en una sociedad cada vez más inmersa en la tecnología.

Adicionalmente, se han recopilado investigaciones que se concentran en el desarrollo y aplicación de estrategias didácticas que incorporan Canva en la enseñanza de disciplinas culturales y artísticas. Dichos estudios, que varían desde investigaciones de desarrollo hasta revisiones bibliográficas y análisis de casos, ofrecen una perspectiva detallada sobre la efectividad de Canva para enriquecer la experiencia educativa en múltiples áreas. Cada investigación resalta distintos aspectos del uso de Canva, desde su aplicación en materias como la física y la lengua hasta su integración en la educación a distancia y la formación docente en competencias creativas. Los resultados de estos estudios aportan un entendimiento valioso sobre las formas innovadoras en las que Canva puede ser integrado en el currículo educativo, evidenciando su versatilidad y eficacia para promover un aprendizaje más interactivo, creativo y colaborativo.

Por otra parte, se ha elaborado un compendio de estudios enfocados en los desafíos principales relacionados con la integración de Canva en las aulas de educación cultural y artística. Estas investigaciones, diversas en su enfoque y metodología, incluyen desde estudios descriptivos y cuantitativos hasta análisis de casos y revisiones bibliográficas. Cada uno de estos trabajos ofrece perspectivas importantes sobre los obstáculos encontrados al implementar Canva en contextos educativos, abarcando cuestiones como la creación de textos escritos, la adaptación a la educación a distancia y la incorporación de tecnologías emergentes, como el blockchain. La comprensión de estos retos es fundamental para superar las barreras que enfrentan tanto educadores como estudiantes al integrar herramientas digitales como Canva en la educación cultural y artística, brindando así directrices valiosas para optimizar su uso efectivo en el aula.

Este análisis exhaustivo subraya la importancia de adoptar herramientas digitales innovadoras como Canva para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje en disciplinas culturales y artísticas. La capacidad de Canva para facilitar un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo es particularmente relevante en la era digital actual, donde la integración de la tecnología en el aula se ha vuelto imprescindible. Al fomentar la creatividad y la interacción, Canva se erige como un recurso valioso para la enseñanza, permitiendo a los estudiantes explorar y expresar sus ideas de manera visual y colaborativa.

La integración de Canva en la educación cultural y artística también representa un avance significativo en la metodología de enseñanza, al ofrecer a docentes y estudiantes una plataforma versátil que apoya la innovación pedagógica. La adaptabilidad de Canva a diferentes estilos de aprendizaje, junto con su capacidad para mejorar la colaboración y la expresión creativa, subraya su potencial como una herramienta pedagógica de primer orden. La inclusión de este tipo de tecnologías digitales no solo enriquece el proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para los desafíos del futuro, en un mundo donde las habilidades digitales son cada vez más cruciales.

Finalmente, es imprescindible reconocer los desafíos inherentes a la incorporación de herramientas como Canva en el ámbito educativo. La superación de estas dificultades requiere un enfoque meticuloso que incluya la capacitación docente, la adaptación curricular y el acceso equitativo a recursos tecnológicos. Al abordar estos obstáculos de manera proactiva, se pueden maximizar los beneficios de Canva, asegurando que su integración contribuya de manera significativa al enriquecimiento de la educación cultural y artística. Este enfoque holístico hacia la tecnología educativa marca el camino hacia una enseñanza más inclusiva, innovadora y efectiva, preparando a los estudiantes para navegar y prosperar en un entorno globalizado y tecnológicamente avanzado.

Discusión

Varios estudios han destacado las ventajas de usar Canva en entornos educativos, los cuales fueron analizados en el presente trabajo. Vargas et al. (2022) y Wijayanti (2022), señalaron un alto nivel de interactividad y flexibilidad con el uso de Canva, aspectos cruciales en la educación cultural y artística, donde la creatividad y la adaptabilidad son fundamentales. Prawijaya et al. (2022) y Saputra et al. (2022), destacaron cómo Canva facilita la creación de materiales de enseñanza multimedia, crucial para presentar y entender conceptos artísticos complejos. En el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura, Arcentales-Fajardo et al. (2022) encontraron que

Canva promovía habilidades creativas en lectoescritura, un componente esencial en la educación artística.

Rojas (2023) y Cuenca et al. (2023), proporcionan ejemplos de cómo Canva puede usarse metodológicamente en la enseñanza artística y cultural, particularmente en contextos pospandémicos donde la educación digital ha ganado relevancia. La propuesta de Rojas (2023), sobre narrativa transmedia y el uso de *Classroom* para talleres de apreciación artística de Cuenca et al. (2023), resaltan la versatilidad de Canva como herramienta didáctica. Palop (2022) también destaca la utilidad de Canva en combinación con otras tecnologías para actividades educativas innovadoras.

A pesar de sus beneficios, también existen desafíos en la integración de Canva en la educación artística. Burrack & Thompson (2021) y Ruiz-Loor & Intriago-Romero (2022) sugieren que, mientras Canva ofrece soluciones tecnológicas avanzadas, puede haber retos relacionados con la adaptación curricular y la capacitación docente para maximizar su eficacia. Además, la investigación de Oganda et al. (2020) sobre la educación en línea indica que la integración de nuevas tecnologías como Canva requiere considerar aspectos como la credibilidad y la privacidad.

Canva emerge como una herramienta valiosa en la educación cultural y artística, ofreciendo flexibilidad, interactividad y soporte para la creatividad. Sin embargo, su integración exitosa en el aula depende de superar desafíos relacionados con la capacitación docente y la adaptación a los currículos existentes.

Propuesta didáctica

A partir del análisis de los artículos seleccionados realizamos un esbozo de una propuesta didáctica para la utilización de CANVA. En la *Tabla 2* se presenta la propuesta de integración de la plataforma Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación cultural y artística a lo largo de cinco sesiones estructuradas. Cada sesión se enfoca en un objetivo específico, desde la familiarización con las herramientas básicas de Canva hasta la integración de todos los conocimientos adquiridos en un proyecto final. A través de una combinación de teoría y práctica, los estudiantes explorarán diversas formas de expresión visual utilizando esta herramienta digital, promoviendo así el desarrollo de habilidades técnicas, creatividad y apreciación estética.

Tabla 2
Propuesta didáctica

Sesión	Objetivo	Desarrollo	Materiales
1	Familiarizar a los estudiantes con la plataforma Canva y sus herramientas básicas.	Introducción a Canva y sus funciones. Demostración práctica de cómo crear diseños simples. Ejercicio práctico: crear una infografía sencilla sobre un tema cultural o artístico.	Computadoras con acceso a Internet, presentación sobre Canva, ejemplos de infografías.
2	Promover la creatividad y el pensamiento artístico a través del diseño de carteles utilizando Canva.	Presentación de ejemplos de carteles artísticos. Explicación de principios básicos de diseño gráfico. Ejercicio práctico: los estudiantes diseñarán un cartel promocional de un evento cultural utilizando Canva.	Computadoras con acceso a Internet, presentación sobre diseño gráfico, ejemplos de carteles artísticos.
3	Enseñar a los estudiantes a utilizar	Introducción a la importancia de las presentaciones visuales en la	Computadoras con acceso a Internet, presentación

	Canva para crear presentaciones visuales impactantes.	comunicación efectiva. Demostración de cómo crear diapositivas con Canva. Ejercicio práctico: los estudiantes diseñarán una presentación sobre un movimiento artístico utilizando imágenes y texto.	sobre comunicación visual, ejemplos de presentaciones impactantes.
4	Enseñar a los estudiantes a comunicar información compleja de manera visualmente atractiva a través de infografías.	Introducción a la importancia de las infografías en la educación. Demostración de cómo crear infografías con Canva. Ejercicio práctico: los estudiantes crearán una infografía educativa sobre un tema cultural de su elección.	Computadoras con acceso a Internet, ejemplos de infografías educativas, recursos sobre temas culturales.
5	Integrar todos los conocimientos adquiridos a lo largo del curso en la creación de un portafolio digital utilizando Canva.	Revisión de los conceptos aprendidos durante el curso. Sesión de trabajo guiado para que los estudiantes elaboren su portafolio digital utilizando Canva, incluyendo trabajos previos realizados en las sesiones anteriores. Presentación y retroalimentación de los portafolios.	Computadoras con acceso a Internet, ejemplos de portafolios digitales, retroalimentación formativa.

Al concluir la implementación de esta propuesta, se espera que los estudiantes hayan desarrollado competencias prácticas en el empleo de Canva para la elaboración de una variedad de recursos visuales en el contexto cultural y artístico. Además, se habrá promovido su habilidad para transmitir información de forma efectiva mediante el uso de elementos visuales, contribuyendo de manera notable a su desarrollo integral como seres creativos y críticos dentro de la sociedad contemporánea.

Es importante destacar que la presente propuesta se ofrece como un esbozo inicial de guía dirigida a los docentes. Como tal, requiere ser materializada y especificada en actividades concretas que sean adecuadas para cada currículo y contexto educativo particular. Este enfoque flexible permite a los educadores adaptar la propuesta a las necesidades y objetivos específicos de su entorno de enseñanza, garantizando así que la integración de Canva se realice de manera efectiva y enriquecedora para los estudiantes.

La adaptabilidad y personalización de las actividades propuestas son cruciales para maximizar el potencial educativo de Canva, asegurando que su uso se alinee con los objetivos pedagógicos y contribuya al logro de los resultados de aprendizaje deseados.

Conclusiones

Las conclusiones de esta investigación, basadas en los objetivos planteados, resumen la efectividad y los desafíos de utilizar Canva como una herramienta didáctica en la educación cultural y artística.

La investigación ha develado a partir de los estudios analizados que Canva es una herramienta altamente efectiva para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación cultural y artística. Su capacidad para ofrecer interactividad, flexibilidad y recursos virtuales variados facilita un entorno de aprendizaje más dinámico y creativo. Esto se alinea con las necesidades de un currículo que busca fomentar la creatividad y la expresión artística en los estudiantes.

Los estudios revisados indican que Canva mejora significativamente la interactividad y la participación de los estudiantes. Herramientas como las plantillas y las

opciones multimedia de Canva potencian la enseñanza de conceptos artísticos y culturales de manera más atractiva y comprensible para los estudiantes.

La investigación sugiere que Canva puede integrarse efectivamente en diversas estrategias didácticas, desde la narrativa transmedia hasta la simulación de juicios y la creación de talleres de apreciación artística. Estas estrategias permiten a los docentes utilizar Canva de manera innovadora, adaptándose a las necesidades y contextos específicos de sus estudiantes.

Uno de los principales desafíos identificados es la necesidad de capacitación y adaptación de los docentes para utilizar eficazmente Canva. Además, la integración de esta herramienta en los currículos existentes requiere un enfoque cuidadoso para asegurar que complemente y enriquezca las metodologías de enseñanza tradicionales, sin reemplazarlas completamente.

Canva se presenta como una herramienta didáctica valiosa y versátil para la educación cultural y artística, promoviendo un aprendizaje más interactivo, creativo y adaptativo. A pesar de los desafíos inherentes a su integración, como la capacitación docente y la adaptación curricular, su potencial para mejorar la calidad de la educación es significativo. Por lo tanto, se recomienda su adopción cuidadosa y considerada en el entorno educativo, teniendo en cuenta tanto sus capacidades como las necesidades específicas de los estudiantes y educadores.

Conflicto de intereses

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

Referencias Bibliográficas

- Arcentales-Fajardo, M., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2022). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Arieu, L. (2021). *El Pensamiento de Diseño como metodología innovadora en la Educación secundaria* [Tesis de pregrado]. <https://repositorio.21.edu.ar/handle/ues21/20405>
- Burrack, F., & Thompson, D. (2021). Canvas (LMS) as a means for effective student learning assessment across an institution of higher education. *Journal of Assessment in Higher Education*, 2(1): Article 1. <https://doi.org/10.32473/jahe.v2i1.125129>
- Cetout, M., & Ramos, S. (2022). El uso de la infografía como Objeto Virtual de Aprendizaje para la instrucción de la alfabetización informacional. *Acceso. Revista Puertorriqueña de Bibliotecología y Documentación*.
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhan, S., & Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3). <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>
- Cuenca, A., Hugo, A., Corrales, E., & Iglesias, S. (2023). Educación Cultural y Artística. Talleres de apreciación en Classroom: Cultural and Artistic Education.

- Appreciation workshops in Classroom. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6).
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1447>
- Fauziyah, N., Widodo, J., & Yappi, S. (2022). The Use of ‘Canva for Education’ and the Students’ Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1). <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>
- Huaraz, C., & Ramos, M. (2022). Metodología de la investigación. En *Fondo Editorial UNAT*. Fondo Editorial UNAT. <https://doi.org/10.56224/EdiUnat.4>
- López, D. (2023). *Modelo de negocio Canvas para la creación de gida mini jardines Quito*. <http://repositorio.tecnologicopichincha.edu.ec/handle/123456789/433>
- Mellado-Rodríguez, M. (2023). *Enfoque por tareas y aplicación de Canva en las Escuelas Oficiales de Idiomas de Andalucía*.
<https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/147341>
- Miranda, C., & Enciso, L. (2023). *Use of Canva as a communication tool in the educational process through infographics* [18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI), 1-6].
<https://doi.org/10.23919/CISTI58278.2023.10211654>
- Morales, W. (2022). Análisis de prisma como metodología para revisión sistemática: una aproximación general. *Saúde em Redes*, 8(sup1).
<https://doi.org/10.18310/2446-4813.2022v8nsup1p339-360>
- Oganda, F., Lutfiani, N., Aini, Q., Rahardja, U., & Faturahman, A. (2020). *Blockchain education smart courses of massive online open course using business model Canvas* [2nd International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS), 1-6]. <https://doi.org/10.1109/ICORIS50180.2020.9320789>
- Palop, M. (2022). Planificación simulación de juicio mediante Canvas, Adobe Connect y Second life. *Educación y Futuro Digital*, 24: 5-26.
- Prawijaya, S., Rozi, F., & Siregar, A. (2022). Online learning platform using Canva: An alternative experience to optimize the learning process in the class. *AIP Conference Proceedings*, 2659(1), 140002. <https://doi.org/10.1063/5.0114111>
- Putra, L., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Ramos-Mendoza, J., Tasayco-Jala, A., Pachas-Barrientos, L., & Valdez-Arango, A. (2023). Enseñanza remota como viabilizador de la educación superior pública en tiempos de pandemia. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.630>
- Rizanta, G., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1).
- Rojas, J. (2023). Narrativa Transmedia: Profundizando destrezas en la materia de Educación Cultural y Artística pospandemia COVID-19. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, 14.
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/4784>
- Ruiz-Loor, L., & Intriago-Romero, 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 - ISSN: 2697-3456*, 6(11). <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Saputra, A., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Vargas, I., Cabrera, C., Cortez, C., Apaza, I., & Reátegui, M. (2022). The canva platform and meaningful learning in regular basic education. *International Journal of Health Sciences*. 643-658. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS7.11213>
- Wijayanti, E. (2022). Teaching English by Using Canva: Students' and Lecturers' Voice. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 6(2). <https://doi.org/10.29240/ef.v6i2.5709>



El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Ciencia Digital**.



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 Ciencia Digital**.



Indexaciones

