



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIDÁCTICOS MEDIANTE CANVA PARA LA
ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS**

AUTORES:

PEÑALOZA FIGUEROA CHRISTIAN GERARDO

BAZAN JOSE MANUEL ALEXI

TUTOR:

WASHINGTON FERNANDO MALIZA MUÑOZ

ECUADOR

2024





DEDICATORIA

Dedico este trabajo de tesis primeramente a Dios, quien me ha permitido llegar a esta etapa de mi vida y ha puesto en mi camino a todas las personas que me manifestaron su apoyo incondicional durante esta trayectoria. Especialmente a mis padres Manuel y Gloria, quienes me inculcaron valores que me han ayudado a ser mejor persona. A mi querida esposa Vanessa e hijos Krystel y Ken, cuyo amor, paciencia y constante aliento han sido mi mayor inspiración. Y a mis amigos, por su apoyo, comprensión y por estar siempre a mi lado en los momentos de desafío y celebración. A todos ustedes, les dedico este logro con el más profundo agradecimiento.

Manuel Alexis Bazán José

A mis padres, quienes me enseñaron el valor del esfuerzo y la perseverancia, y cuyos sacrificios y apoyo incondicional han sido la base de todos mis logros.

A mis hijos, cuya alegría y curiosidad me motivan a ser mejor cada día y a seguir adelante con entusiasmo y determinación.

A mis amigos y colegas, por su compañerismo y apoyo a lo largo de este viaje académico.

Y, en especial, a mis profesores y mentores, cuyas enseñanzas y orientación han sido fundamentales para el desarrollo de esta investigación.

Christian Gerardo Peñaloza Figueroa



AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios Todopoderoso, cuya sabiduría y guía han sido esenciales para alcanzar esta meta. Su provisión y fortaleza me han acompañado en cada paso del camino. A mis padres, gracias por su apoyo incondicional, comprensión y paciencia durante los momentos más desafiantes de este viaje.

A mi compañero de tesis, Christian Peñaloza, mi más sincero agradecimiento por su dedicación, paciencia y por todos los momentos compartidos a lo largo de nuestra carrera. Su apoyo y colaboración han sido fundamentales para superar juntos cada obstáculo.

Manuel Alexis Bazán José

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han sido fundamentales en la culminación de esta tesis. Sus sugerencias y críticas constructivas han enriquecido enormemente este trabajo.

A mis profesores y mentores de la UBE, por impartirme conocimientos y habilidades que han sido esenciales para mi desarrollo académico y profesional.

A mis padres, cuyo amor y sacrificio siempre han sido mi mayor motivación. Gracias por creer en mí y por enseñarme el valor del esfuerzo y la dedicación.

A mis hijos, por ser mi fuente de alegría e inspiración diaria. Ustedes me recuerdan la importancia de seguir adelante y esforzarme al máximo.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una manera u otra, han contribuido a este logro. Cada palabra de aliento, cada gesto de apoyo y cada consejo han sido vitales para la culminación de esta etapa.

Christian Gerardo Peñaloza Figueroa



RESUMEN

La investigación titulada "Diseño de recursos educativos didácticos mediante Canva para la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Salinas" se centra en la implementación de herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ante las dificultades surgidas por la pandemia de COVID-19 y la transición a la educación virtual, se identificó la necesidad de innovar en la enseñanza de Lengua y Literatura, utilizando recursos interactivos y dinámicos que aumenten la motivación y comprensión de los estudiantes. El objetivo general de este estudio es implementar una propuesta de diseño de recursos didácticos utilizando Canva, enfocados en mejorar las prácticas pedagógicas y el rendimiento académico en Lengua y Literatura. La metodología utilizada es de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y transversal, recolectando datos mediante encuestas y observaciones en una muestra compuesta por 30 estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo. Se emplearon métodos de análisis-síntesis, inducción-deducción y la revisión de literatura, complementados con herramientas estadísticas para la interpretación de los datos. Los resultados obtenidos indicaron que el uso de Canva como herramienta educativa tiene un impacto positivo en la motivación y el aprendizaje autónomo de los estudiantes, facilitando la comprensión de temas complejos y promoviendo la creatividad. Se concluye que la integración de tecnologías digitales en el aula es esencial para modernizar la educación y preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

Palabras clave: Canva, recursos educativos, enseñanza-aprendizaje, Lengua y Literatura, tecnología educativa.



ABSTRACT

The research titled "Design of Educational Didactic Resources through Canva for the Subject of Language and Literature at Unidad Educativa Salinas" focuses on the implementation of technological tools to enhance the teaching-learning process. In response to the challenges posed by the COVID-19 pandemic and the transition to virtual education, the need to innovate in the teaching of Language and Literature was identified, using interactive and dynamic resources to increase students' motivation and understanding.

The general objective of this study is to implement a proposal for the design of didactic resources using Canva, aimed at improving pedagogical practices and academic performance in Language and Literature. The methodology used is of a quantitative approach, with a non-experimental and cross-sectional design, collecting data through surveys and observations from a sample of 30 first-year intensive high school students. Methods of analysis-synthesis, induction-deduction, and literature review were employed, complemented by statistical tools for data interpretation.

The results indicated that the use of Canva as an educational tool positively impacts students' motivation and autonomous learning, facilitating the understanding of complex topics and promoting creativity. It is concluded that the integration of digital technologies in the classroom is essential for modernizing education and preparing students for the challenges of the 21st century.

Keywords: Canva, educational resources, teaching-learning, Language and Literature, educational technology.



ÍNDICE DE CONTENIDO

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO	II
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	IV
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	V
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	VI
Dedicatoria	VII
Agradecimiento.....	VIII
Resumen	IX
Abstract	X
Índice de contenido.....	XI
Índice de tablas	XIII
Índice de figuras	XV
Índice de Anexos	XVI
Introducción	1
CAPÍTULO UNO.....	9
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
1.1. Antecedentes Investigativos.....	9
1.2. Bases Teóricas.....	14
1.2.1. Recursos didácticos mediante Canva	15
1.2.2. Asignatura de Lengua y Literatura	22
1.2.3. Teoría de la Instrucción de Jerome Bruner	28
CAPÍTULO DOS.....	30
METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DEL DIAGNÓSTICO	30
2.1. Definición conceptual	30
2.2. Definición operacional	34
2.3. Operacionalización de variables.....	35
2.4. Enfoque de la Investigación.....	36
2.5. Alcance de Investigación	36
2.6. Diseño según el tipo de investigación.....	37
2.7. Métodos empleados	38
2.7.1. Método del nivel Teórico	38
2.7.2. Método del nivel Empírico	39



2.8. Delimitación de la población y muestra	39
2.9. Descripción de las etapas en el proceso de investigación.....	40
2.10. Diagnóstico inicial.....	41
2.10.1. Resultados de las encuestas del Diagnóstico Inicial	42
CAPÍTULO TRES	50
RECURSOS DIDÁCTICOS CON CANVA PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS EN LENGUA Y LITERATURA	50
3.1. Presentación	50
Tipo de Propuesta.....	50
Denominación de la propuesta.....	50
Descripción de la propuesta.....	50
3.2. Justificación.....	50
3.3. Objetivos	51
General 51	
Específicos.....	51
3.4. Fundamentación Teórica.....	51
3.4.1. Teorías de aprendizaje.....	51
3.5. Fundamentación Legal	53
3.6. Característica y estructura general de la propuesta	53
3.7. Estructura y dinámica de sus componentes	54
3.8. Forma de aplicación e implementación	67
3.9. Demostraciones	69
3.10. Recursos	71
3.11. Beneficiarios.....	72
3.12. Evaluación.....	72
3.13. Validación de la Propuesta.....	73
3.13.1. Eje Motivación.....	74
3.13.2. Eje Comprensión - conocimiento.....	75
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES.....	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82
ANEXOS.....	89



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variables operacionalizadas en dimensiones e indicadores	35
Tabla 2. Componentes generales de la propuesta	53
Tabla 3. Aplicación e Implementación de la Propuesta	67
Tabla 4. Recursos Necesarios para la Propuesta.....	71
Tabla 5. Evaluación de la Propuesta	72
Tabla 6 Validación de expertos.....	79
Tabla 7 Estudiantes según su edad, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024	95
Tabla 8 Disponibilidad del internet en los hogares de los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.....	95
Tabla 9 Con cuáles de los siguientes dispositivos cuenta usted para realizar sus actividades educativas en plataformas o aplicaciones tecnológicas, pregunta realizada a los estudiantes según su edad, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas”	95
Tabla 10 Consideras que luego de usar el recurso didáctico Canva con el tema "Vicios de Dicción" ayudó a mejorar tú comprensión del tema, pregunta realizada a los estudiantes según su edad, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas”	96
Tabla 11Cuál de estos recursos realizados en Canva te ayudó a comprender mejor el tema "Vicios de Dicción", 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas”.....	96
Tabla 12 Implementación de actividades de retroalimentación con ayuda de acciones en Canva, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas”	97
Tabla 13 Cómo valorarías la utilidad de estrategias realizadas en Canva que promuevan el aprendizaje autónomo, como la investigación independiente o proyectos personales, sería de mucha ayuda para el proceso de aprendizaje, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas”.....	97
Tabla 14 Cuánto fue el tiempo que empleaste en la realización de estas actividades con el recurso digital Canva "Vicios de Dicción, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas”	97
Tabla 15 Crees que el trabajo con el recurso digital Canva facilitaría tu proceso de aprendizaje, especialmente si se tiene responsabilidades adicionales, como trabajo, familia, etc., 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024.....	98



Tabla 16 Te sentirías más motivado/a y comprometido/a en tus estudios si las estrategias de enseñanza incluyeran este tipo de aplicación tecnológica, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024	98
Tabla 17 La plataforma Canva favorece el uso de un lenguaje correcto y claro en los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas”	98
Tabla 18 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” manejan las redes con facilidad.....	99
Tabla 19 La plataforma Canva permite una adecuada interacción entre el profesor y el estudiante en los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024.....	99
Tabla 20 Los recursos virtuales de la plataforma Canva se utilizan acorde a los contenidos de la asignatura en los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024.....	99
Tabla 21 Las actividades en la plataforma Canva incluyen audio, video e imágenes para una mejor comprensión de los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024.....	99
Tabla 22 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” se sienten motivados por atender o aprender funciones en Canva	100
Tabla 23 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” han despertado el interés por aprender mediante los diversos diseños o plantilla	100
Tabla 24 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” lograron entender los procesos digitales conectado a la educación	100
Tabla 25 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” interactúan con sus compañeros en relación al tema	101
Tabla 26 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” aprendieron nuevas experiencias que te permiten realizar trabajos	101
Tabla 27 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” relacionaron su conocimiento previo con el nuevo conocimiento	101
Tabla 28 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” reconocieron sus fortalezas para adquirir conocimientos	101
Tabla 29 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” comparten la información mediante el recurso	102



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Distribución de los estudiantes por edad	42
Figura 2. Motivaciones al trabajar con Canva	42
Figura 3. Disponibilidad de Dispositivos en el hogar.....	43
Figura 4. Disponibilidad del internet en los hogares de los estudiantes.....	43
Figura 5. Recurso Digital Canva como facilitador en el proceso de aprendizaje.....	44
Figura 6. Lenguaje correcto y claro con Canva	44
Figura 7. Comprensión de temas con el recurso didáctico Canva	45
Figura 8. Utilidad de estrategias realizadas en Canva	45
Figura 9. Maneja las redes sociales con facilidad.....	46
Figura 10. Interacción entre el profesor y el estudiante	46
Figura 11. Contenidos de la asignatura en Canva	47
Figura 12. Implementación de actividades con Canva.....	47
Figura 13. Tiempo empleado en la realización de actividades con Canva.....	48
Figura 14. Actividades en Plataforma Canva	48
Figura 15. Recursos realizados en Canva con el tema: Vicios de Dicción.....	49
Figura 16. Motivación por el aprendizaje de Canva	74
Figura 17. Interés por aprender mediante Canva	74
Figura 18. Procesos digitales conectados a la educación.....	75
Figura 19. Interacción entre compañeros	75
Figura 20. Aprendizaje de nuevas experiencias para realizar trabajos	76
Figura 21. Relación del conocimiento previo con el nuevo conocimiento	76
Figura 22. Reconocimiento de fortalezas para adquirir conocimientos	77
Figura 23. Comparte información mediante el recurso	77



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario para Diagnóstico Inicial: Recursos tecnológicos “Herramienta Digital Canva”	89
Anexo 2. Cuestionario para Validación de la Propuesta: Aprendizaje Significativo ..	93
Anexo 3. Tabulación de resultados de las encuestas a los estudiantes	95





INTRODUCCIÓN

Justificación del Problema

La OMS en el año 2020 anunció la aparición de un nuevo virus denominado COVID-19. Este acontecimiento trajo como consecuencia la limitación de encuentros masivos y la suspensión de espacios públicos: centros comerciales, playas y escuelas. En todo el mundo se prohibieron las clases presenciales lo que ocasiono que docentes y estudiantes tuvieran que adaptarse a las clases virtuales y al uso de herramientas que faciliten los procesos educativos. El problema se encuentra en que los estudiantes no poseen el conocimiento necesario para el desarrollo con recursos educativos, y tampoco se cuenta con internet en la institución educativa CITA.

Para la asignatura de Lengua y Literatura, los problemas se han agudizado debido a la dificultad para mantener el interés de los estudiantes en un entorno virtual. Las clases tradicionales de esta asignatura, que usualmente dependen de la lectura y análisis de textos, han encontrado serios obstáculos en la virtualidad, donde la falta de interacción y la ausencia de recursos visuales y dinámicos han contribuido a la desmotivación y a la reducción en la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes. El desafío de enseñar aspectos complejos en un entorno digital sin recursos didácticos adecuados ha evidenciado la necesidad urgente de implementar herramientas que permitan un aprendizaje más interactivo y efectivo

Además, la adaptación a la nueva modalidad de educación virtual no ha sido tarea fácil para toda la comunidad educativa. Debido a la realidad formativa en el país, la implementación y el uso de las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha sido un proceso paulatino, por ello, hacer uso de las TIC de manera tan abrupta se manifiesta como una problemática en el contexto de educarse en medio de una gran problemática social. Los estudiantes en el contexto de educarse en medio de una gran problemática social.

En tanto, los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo en su mayoría conocen herramientas de ofimática y básicas de Microsoft como Word, PowerPoint y Excel que son un apoyo en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, es necesario, que los estudiantes en general conozcan con suficiencia la diversidad de herramientas digitales que pueden ser utilizadas, hoy en día, como ayuda en su aprendizaje asincrónico.



Desde esta perspectiva, los recursos didácticos digitales empleados en la práctica educativa inciden en los procesos de enseñanza-aprendizaje y se han convertido en elementos que propician la creatividad, generan atención y concentración, basado en su experiencia sobre el manejo de Google Docs y Quizlet afirma que resultan útiles y eficientes para estudiantes al momento de aprender; facilitando el trabajo colaborativo e individual (Bilová, 2018).

Por tal motivo, es importante estudiar los elementos que limitan el uso de los recursos educativos por parte de los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa Salinas, como el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad moderna debido a la transición a la virtualidad en la educación, así como apoyarse en el uso de diferentes herramientas y aplicaciones como la multimedia, los videos, los archivos sonoros y aplicaciones didácticas que se pueden utilizar pedagógicamente para corresponder al modelo basado en competencias (Salinas, 2004).

Con el uso eficiente de la herramienta Canva se logrará introducir y crear contenido de diversa índole como la elaboración de post de historietas, logotipos, anuncios, carteles, collage, tarjetas, memes, folletos y más posibilidades de adaptación y contextualización de acuerdo con la creatividad y necesidades del estudiante. Se acrecentarán de esta manera, los procesos cognitivos y la creatividad de los educandos, dentro del tema vicios de dicción en la asignatura de Lengua y Literatura, con el manejo eficiente de Canva como instrumento mediador del aprendizaje colaborativo.

Planteamiento del Problema

La pandemia de COVID-19 obligó a la suspensión de clases presenciales (Parlamento Andino, 2020), evidenciando las deficiencias en infraestructura tecnológica y la falta de formación en competencias digitales por parte de los docentes, por lo que conllevó a una educación a remota por el imponente acontecer de la pandemia.

La Unidad Educativa Salinas está ubicada en el cantón Salinas, corresponde a la Dirección Distrital 24D02 La Libertad – Salinas – Educación, correspondiente a la Zona 5; en esta institución se detecta la necesidad imperante de capacitar a los docentes sobre el diseño de recursos didácticos en herramientas digitales, una de las consecuencias del poco manejo es la no participación en cursos de capacitación que oferta el magisterio nacional, los docentes muestran un elevado interés por mejorar sus clases con la implementación de recursos en línea, por lo cuál este escenario es propicio para abordar que recurso sería el



adecuado en la práctica educativa. De igual manera se observa en la institución educativa, que los estudiantes manejan varios dispositivos tecnológicos como computador, tablet, y celular, adicionalmente usan al menos una plataforma digital como Facebook, Twiter, Tick Tock.

Los estudiantes de la Unidad Educativa "Salinas" enfrentaron el desafío de implementar nuevas tecnologías para adaptar su proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo con las nuevas condiciones surgidas por la emergencia sanitaria. Aunque los estudiantes conocen herramientas básicas de, carecen del conocimiento para utilizar plataformas más avanzadas como Canva, que pueden enriquecer su aprendizaje.

El problema científico central de esta investigación radica en la necesidad de determinar cómo la implementación de la herramienta didáctica Canva mejora las prácticas pedagógicas en la asignatura de Lengua y Literatura, y, en consecuencia, eleva el rendimiento académico de los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo en la Unidad Educativa 'Salinas'. A raíz de las limitaciones tecnológicas y la falta de capacitación en el uso de plataformas digitales avanzadas, es imperativo investigar si la formación en el uso de Canva puede superar estas barreras y facilitar un aprendizaje más significativo, interactivo y autónomo.

Además, la cuestión central radica en cómo estas herramientas, cuando se integran de manera efectiva en un entorno educativo con restricciones tecnológicas, pueden cumplir con los objetivos educativos, así como fomentar un entorno de aprendizaje más dinámico y adaptado a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, analizando los desafíos y obstáculos que deben ser superados para su implementación exitosa.

En perspectiva, la literatura sugiere que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son fundamentales para la modernización del proceso educativo (Salinas, 2004; Vacchieri, 2013); sin embargo, aún es necesario explorar cómo herramientas específicas como Canva pueden ser aplicadas de manera eficaz en contextos educativos con limitaciones tecnológicas significativas.

Asimismo, la integración de herramientas tecnológicas en el aula es esencial en la era digital, donde el uso de recursos didácticos digitales no solo facilita el aprendizaje, sino que también fomenta la creatividad, la atención y la concentración en los estudiantes (Bilová, 2018).. Sin embargo, en la Unidad Educativa "Salinas" se observa una escasa formación en el uso de estas herramientas, lo que limita el desarrollo de habilidades tecnológicas



necesarias para enfrentar los desafíos educativos actuales. Además, la falta de acceso a internet y recursos digitales en la institución agrava esta situación, impidiendo que los estudiantes adquieran las competencias tecnológicas requeridas para un aprendizaje efectivo.

De igual forma, la formación de los estudiantes en competencias tecnológicas a través de herramientas como Canva es vital para su desarrollo académico y profesional en un mundo cada vez más digitalizado (Almalmeerich, 2016). Sin embargo, la falta de preparación adecuada puede llevar a frustración y fracaso en su implementación, lo que subraya la importancia de un apoyo institucional fuerte y continuo. El presente estudio busca no solo identificar las barreras en la enseñanza de herramientas digitales, sino también proponer estrategias para su superación, asegurando que los estudiantes estén preparados para utilizar estos recursos de manera efectiva y creativa en su educación.

En este contexto, para que los estudiantes apliquen el uso adecuado de las nuevas tecnologías permitiendo un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario que, desde el colegio, la gestión institucional y académica proporcione todas las garantías para poder ser más efectivo en el proceso de aprendizaje, por ejemplo, apoyar con posibilidad de tener internet en la institución además instruir al alumnado en el uso correcto de la plataforma Canva.

De esta manera el uso adecuado de los recursos tecnológicos se constituye en una de las necesidades fundamentales que permitirá impactar a los estudiantes con prácticas exitosas, las cuales pueden garantizar un adecuado desarrollo en el marco de las políticas educativas establecidas desde el ministerio de Educación Nacional, en cuanto al uso y la diversificación de contenidos mediados por las TIC. Señala de esta manera (Vacchieri, 2013).

En esta unidad educativa, se evidencia que la formación de los estudiantes en saberes tecnológicos para la optimización de sus enseñanzas pedagógicas es un tema impactante para la presentación de recursos académicos. En la era digital y tecnológica en la que se vive, es esencial que los educandos adquieran habilidades y conocimientos en el uso de herramientas tecnológicas para enriquecer sus prácticas de enseñanza y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

En síntesis, la formación estudiantil precisa ayuda de las competencias tecnológicas, proporcionando una transformación significativa, permitiendo a los educandos tener una mayor apreciación y conocimiento del tema, logrando enfrentar los desafíos del siglo XXI y



promoviendo un aprendizaje de calidad, preparando a los jóvenes para un mundo cada vez más digitalizado y virtual.

En consecuencia, se plantea el siguiente problema científico: **¿Cómo el uso de Canva mejoraría el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Salinas?**

Precisión del Tema

Diseño actividad educativa en Canva para la asignatura de Lengua y Literatura

Objeto de la Investigación

Proceso de enseñanza – aprendizaje en Lengua y Literatura.

Objetivo General

Diseñar recursos didácticos mediante la herramienta Canva para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, para los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa Salinas.

Preguntas Científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y pedagógicos que sustentan el uso de recursos didácticos de CANVA en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?
2. ¿Cuáles son las características del uso de la herramienta Canva en los estudiantes de la Unidad Educativa Salinas?
3. ¿Qué elementos precisa un diseño de recursos didácticos en la herramienta Canva que optimicen las actividades pedagógicas en la asignatura de Lengua y Literatura?

Declaración de las variables o categorías de la investigación

Variable Independiente. Recursos didácticos de CANVA

Variable Dependiente. Proceso de enseñanza - aprendizaje

La operacionalización de las variables declaradas se presenta en la Tabla 1 (Capítulo 2), en tanto su consideración para la construcción del sistema de actividades y el resto de los instrumentos previstos.



Objetivos Específicos

- Analizar los fundamentos teóricos y pedagógicos que sustentan el uso de recursos didácticos digitales de Canva en la enseñanza de Lengua y Literatura.
- Identificar las características del uso de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de Unidad Educativa Salinas
- Diseñar recursos didácticos en la herramienta Canva que optimicen las actividades pedagógicas en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Validar la propuesta del uso de Canva como herramienta educativa para el fortalecimiento de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de primero de bachillerato.

Métodos a emplear

Métodos del nivel teórico: análisis-síntesis; revisión de la literatura; inducción-deducción; y, sistémico-estructural para el desarrollo del marco teórico y toda la literatura del presente informe de investigación.

Métodos del nivel empírico: encuesta; para la investigación de campo y levantamiento de información.

Métodos estadístico-matemático: para la presentación de los resultados y análisis respectivos.

Declaración de la población y muestra.

Población, compuesta por los 30 estudiantes que constituyen la matrícula del 1er año de Bachillerato Intensivo en la Unidad Educativa “Salinas”.

Muestra, en tanto la población es reducida no se recurre a la aplicación de técnica de selección muestral, por lo cual se aplica a toda la población.

Declaración del tipo de investigación.

La presente investigación es aplicada, dado que propone el uso de la herramienta Canva para mejora del rendimiento académico en estudiantes de primero bachillerato, dado que la asignatura de Lengua y Literatura es básica e imprescindible para la competencia del bachiller ecuatoriano.

Enfoque. La presente investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño no experimental de tipo descriptivo y exploratorio. Se emplearon métodos empíricos



para recolectar datos directamente de la realidad educativa de los estudiantes de la Unidad Educativa Salinas. El análisis se apoya en técnicas estadísticas de frecuencia y porcentaje para interpretar los datos obtenidos y establecer patrones en el uso de la herramienta Canva en la enseñanza de Lengua y Literatura. Además, la investigación incluye un componente documental, basado en la revisión y sistematización de información bibliográfica relevante para fundamentar teóricamente la propuesta educativa.

Diseño. No experimental

La presente investigación es no experimental y de corte transversal dado que no manipulará las variables de estudios, además, se levantará la información en un solo momento.

Principales aportes

Como aporte, se le concede particular importancia a la concreción de utilización de la herramienta Canva como recurso tecnológico de diseño de información, a partir del sistema de actividades propuesto para la asignatura Lengua y Literatura. De modo similar, se considera también, la contribución al mejoramiento del trabajo metodológico en la asignatura con el fortalecimiento práctico de los componentes didácticos, esencialmente en lo referente a métodos y medios de enseñanza mediante el uso de la tecnología educativa.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La presente investigación es relevante en el contexto actual donde la educación enfrenta desafíos significativos debido a la digitalización y las restricciones impuestas por la pandemia de COVID-19. En la asignatura de Lengua y Literatura, la necesidad de recursos didácticos que faciliten un aprendizaje significativo y atractivo para los estudiantes es urgente. El uso de herramientas tecnológicas como Canva, que permite la creación de recursos visuales interactivos, responde a esta necesidad al ofrecer una solución innovadora para involucrar a los estudiantes en un entorno de aprendizaje virtual.

Desde una perspectiva social, esta investigación aborda la brecha tecnológica que existe en muchas instituciones educativas, donde la falta de formación en competencias digitales y el acceso limitado a internet dificultan la adopción de tecnologías educativas avanzadas. La implementación de los recursos de Canva promete mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura, así como prepara a los estudiantes para enfrentar un mundo donde las competencias digitales son cada vez más cruciales.



En términos de novedad y actualidad científica, este estudio se sitúa en la intersección de la didáctica y la tecnología educativa, explorando un enfoque relativamente nuevo en la enseñanza de asignaturas tradicionales. La investigación ofrece una contribución significativa al analizar el impacto de herramientas como Canva en el aprendizaje de estudiantes de Bachillerato Intensivo, un área que ha sido poco explorada en estudios previos.

Es así como en esta introducción se han abordado los aspectos teóricos y algunas precisiones metodológicas del proceso investigativo decidido, se presentan los resultados en el orden de los objetivos específicos y en su integralidad para el alcance del objetivo general. De modo que continúa el capítulo 1 que contiene la sistematización o fundamentación de los elementos teóricos y legales determinantes para la realización investigativa.

Sigue el capítulo 2 con la presentación de la metodología de la investigación y los resultados del diagnóstico inicial con los análisis correspondientes. En el capítulo 3 se reflejan, la propuesta del sistema de actividades previsto desde el diseño de la investigación con respecto al sistema.

Cierran este informe, las Conclusiones, Recomendaciones, las Referencias Bibliográficas que de manera importante han sustentado el proceso; y finalmente, los Anexos en que aparecen, la operacionalización de las variables del estudio; los formatos de encuesta, entrevista; y, otras informaciones y documentos de interés.



CAPÍTULO UNO

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Antecedentes Investigativos

Luego de revisar artículos científicos internacionales y locales, así como el repositorio digital de la Universidad Bolivariana del Ecuador y de otras universidades del país, se ha logrado ubicar varios trabajos de investigación que tienen relación con las variables objeto de estudio, el uso adecuado de las nuevas tecnologías mediante los recursos digitales permitiendo un correcto para proceso de enseñanza-aprendizaje.

En Colombia, Mangones N. et al. (2022), realizaron un estudio que se basó en la elaboración de un instrumento digital aplicado para mejorar las competencias de los estudiantes para el proceso de fortalecimiento de enseñanza-aprendizaje; la finalidad en concreto fue diseñar un recurso de educación integral modalidad abierto mediante el uso de la plataforma CANVA; la metodología del estudio fue de enfoque mixto, con alcance analítico descriptivo, modelo de Investigación Basada en Diseño, con la participación de 16 estudiantes del primer año de Bachillerato; en los resultados se obtuvo que las habilidades prácticas de los estudiantes en el manejo de las plataformas digitales mejoró significativamente, en conclusión, no hallaron una relación importante entre edad, género o tipo de contrato, con el nivel de competencias alcanzado; de igual forma, la plataforma CANVA, permitió el desarrollo de cartillas, con la ventaja de una interfaz sencilla, dinámica y práctica, influyendo en la motivación del docente y en el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

Este estudio es relevante porque demuestra cómo la plataforma Canva puede ser una herramienta efectiva para mejorar las competencias digitales de los estudiantes en un contexto de Bachillerato. Aporta al tema de investigación al validar la utilidad de Canva en la creación de recursos educativos dinámicos que aumentan la motivación y mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual es importante para diseñar recursos didácticos en la asignatura de Lengua y Literatura.

Otro estudio en Colombia, de Vélez et al. (2021), que estudió a la plataforma CANVA y su intervención en el proceso de mejora de la lectura de los estudiantes, tuvo como objetivo principal adaptar a un nivel superior la capacidad de abstracción de la lectura en estudiantes de primaria de una institución pública; la metodología que usaron fue cualitativa, descriptiva, de Investigación por Acción Pedagógica, con una muestra de 10 informantes clave; al inicio



se identificaron las principales necesidades que presentaban respecto a la capacidad de comprender las lecturas, luego diseñaron una herramienta didáctica en CANVA, conforme a ciertos niveles de lectura, que incluían actividades lúdicas, creativas e interactivas, estas en conjunto permitieron demostrar que el trabajo en CANVA realizado y socializado por los docentes tiene un impacto positivo en los alumnos, mejorando las deficiencias halladas y facilitando el proceso enseñanza – aprendizaje.

Este estudio resalta la eficacia de Canva en mejorar la capacidad de abstracción y comprensión lectora en estudiantes de primaria, lo cual es directamente aplicable a la asignatura de Lengua y Literatura en niveles educativos superiores. La investigación muestra cómo Canva puede ser utilizado para diseñar herramientas didácticas que faciliten la enseñanza y aprendizaje, mejorando significativamente las deficiencias en comprensión, este antecedente apoya la idea de que Canva no solo es una herramienta creativa, sino también una plataforma efectiva para mejorar competencias clave en los estudiantes.

Por otra parte, en Perú, Tovar T. (2023), estudió la plataforma CANVA como un modelo utilizado en la mejora del proceso enseñanza – aprendizaje en estudiantes universitarios; la finalidad del estudio consistió en establecer la utilidad de la aplicación en la mejora de las capacidades digitales de los estudiantes de universidad; la metodología que utilizó fue cuantitativa, descriptiva, correlacional y no experimental, con una muestra de 40 estudiantes; en los resultados, el autor halló que CANVA como un instrumento de aprendizaje es una fuente de motivación para los estudiantes, dada su versatilidad al momento de diseñar plantillas de trabajo, el grado de correlación en la motivación alcanzada fue de 0,788; también se encontró una asociación con respecto a la utilidad práctica y el grado de interés de los jóvenes con un 0,735; la correlación más fuerte fue de 0,852 en la participación activa.

El estudio proporciona evidencia sobre cómo Canva actúa como un motivador en el aprendizaje universitario, especialmente en el desarrollo de capacidades digitales y la participación activa de los estudiantes. La correlación positiva entre el uso de Canva y la motivación sugiere que esta plataforma puede ser una herramienta valiosa en la enseñanza de Lengua y Literatura, no solo por su capacidad para mejorar la presentación visual de los contenidos, sino también por su potencial para aumentar el interés y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje.

También en Perú, Cirilo L. (2022), estudió el uso de CANVA en el proceso de enseñanza – aprendizaje respecto a la asignatura de Ciencias Sociales en jóvenes de



secundaria; el objetivo consistió en conocer la asociación del uso de esta plataforma y el grado de aprendizaje en esta cátedra; la metodología usada fue no experimental, cuantitativa, correlacional y transversal, la muestra de estudio comprendió a 75 estudiantes de secundaria; en los resultados, el autor halló que el uso de CANVA se relaciona en un grado medio con el buen aprendizaje, que a la vez se vio altamente desarrollado en el 64% de los estudiantes, donde se valoraron las dimensiones de motivación, comprensión, funcionalidad y participación activa; la interactividad de los estudiantes estuvo en 67%, los medios virtuales 89%, adaptabilidad 91% y actividades formativas 75%.

Se destaca que el uso de Canva tiene un impacto significativo en el aprendizaje de Ciencias Sociales, especialmente en términos de motivación, comprensión y participación activa. Aunque este estudio se enfoca en otra asignatura, los resultados son extrapolables a Lengua y Literatura, sugiriendo que Canva podría mejorar la interacción y el aprendizaje de los estudiantes mediante actividades didácticas que refuercen la motivación y la comprensión de los temas abordados en clase.

De igual manera, Ramírez E. et al. (2022) realizaron un estudio que buscó medir la asociación entre el uso de CANVA y el aprendizaje en la asignatura de matemáticas en jóvenes de secundaria en Perú; la metodología fue no experimental, cuantitativa, correlacional, con una muestra de 32 jóvenes; en los principales resultados, hallaron que efectivamente existió una asociación significativa entre el uso de CANVA con una mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de matemáticas con un Rho de Spearman de 0,831; en lo concerniente a la dimensión planificación con el aprendizaje la correlación fue positiva alta con 0,876, así como en material educativo con 0,882, intercomunicación 0,872 y evaluación 0,849; estos resultados permitieron a los autores concluir que el uso de las herramientas virtuales representan una ventaja importante al momento de implementar novedades en el proceso de enseñanza – aprendizaje con evidencia que justifica su aplicación en los entornos educativos.

Este estudio muestra una asociación significativa entre el uso de Canva y la mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje en matemáticas, con un enfoque particular en la planificación, intercomunicación, y evaluación; este precedente es relevante para la enseñanza de Lengua y Literatura ya que resalta cómo Canva puede ser utilizado para estructurar de manera efectiva el proceso educativo, mejorando la planificación y facilitando la evaluación continua, aspectos críticos en cualquier asignatura.



En Ibarra – Ecuador, Alarcón M. (2023), estudió la aplicación de las plataformas digitales CANVA y GENIALLY en la práctica pedagógica para la mejora del proceso enseñanza – aprendizaje; el propósito de esta investigación consistió en aplicar un programa de formación docente sobre el uso de ambas herramientas, identificando competencias y la percepción de su uso; la metodología que aplicó fue no experimental, cuantitativo, descriptivo y transversal con una muestra de 5 profesores; en los resultados, hallaron que 40% consideraba tener un regular dominio de las herramientas digitales, 20% no utilizaban plataformas para impartir clases, 20% ocasionalmente utiliza estas plataformas para diseñar sus clases, 20% utilizan de 0-20% las herramientas digitales, 60% no tenían conocimiento de CANVA y su utilidad como principal componente en el proceso enseñanza – aprendizaje y en el 80% de los casos el problema era el equipamiento al momento de utilizar herramientas digitales en clases.

Alarcón examina la implementación de Canva y otras herramientas digitales en la práctica pedagógica, subrayando la necesidad de formación docente para maximizar su efectividad. Este estudio es especialmente relevante para la propuesta, ya que resalta la importancia de la capacitación continua de los docentes en el uso de plataformas como Canva para que puedan integrarlas de manera efectiva en sus métodos de enseñanza, especialmente en asignaturas como Lengua y Literatura.

Adicionalmente, otro estudio en Ibarra, de Osorio V. (2023), que exploraron el uso de CANVA en la optimización del proceso enseñanza – aprendizaje en la asignatura Estudios Sociales en jóvenes de secundaria; con la finalidad de implementar esta plataforma para analizar el impacto en la capacidad de aprendizaje de los estudiantes; la metodología que utilizaron fue mixta con información recogida en dos periodos de tiempo distintos, con alcance descriptiva y exploratoria, con una muestra de 35 estudiantes; en los resultados el autor empezó midiendo el aprovechamiento académico de la muestra en los últimos años, con un valor promedio de 7.44, donde el 57% consideraba que la asignatura de Estudios Sociales era poco interesante y 29% nada interesante, 57% consideró que CANVA era la principal herramienta preferida para que se diseñe contenido de las asignaturas; posterior a la aplicación de la intervención, el 57% consideró que las clases eran muy interesantes y 43% estimaron que eran totalmente interesantes.

Osorio identifica el impacto positivo de Canva en la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. El aumento en el interés y la percepción positiva de los estudiantes hacia las clases tras la intervención con Canva es un



hallazgo significativo que puede aplicarse a Lengua y Literatura, sugiriendo que el uso de Canva puede hacer las clases más atractivas y efectivas, mejorando así el rendimiento académico.

En Cuenca, Arcentales M. et al. (2020), estudiaron la aplicación de CANVA como un instrumento didáctico en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura; con el propósito de analizar el impacto de esta plataforma en los modelos educativos del proceso enseñanza – aprendizaje en jóvenes de bachillerato; la metodología fue de enfoque mixta, no experimental, descriptiva y transversal, la muestra fue de 61 estudiantes; en los resultados, hallaron que 34% de la muestra a veces elaboran contenido pedagógico con ayuda de CANVA, a modo creativo y como producto de construcción de conocimiento; 34% casi siempre utilizaron CANVA para la elaboración de competencias habladas y escritas; por otra parte, no hubo una asociación significativa entre el uso de TIC para fortalecer aptitudes de lectura y escritura con el uso de CANVA para la realización de contenido escrito.

El estudio de Arcentales enfocado directamente en la enseñanza de Lengua y Literatura con Canva, aporta evidencia específica sobre cómo esta plataforma puede ser utilizada como un instrumento didáctico efectivo. Aunque no se encontró una asociación significativa entre el uso de TIC y la mejora en aptitudes de lectura y escritura, el estudio destaca la capacidad de Canva para fomentar la creatividad y la construcción de conocimiento, elementos cruciales para enriquecer la enseñanza de Lengua y Literatura.

En Manabí, Patiño G. et al. (2024), realizaron un estudio sobre las TIC y el proceso enseñanza – aprendizaje en el área de Lenguaje y Literatura; el propósito consistió en elaborar una guía de acciones que se fundamentaron en las TIC; la metodología que usaron fue un enfoque mixto, de campo, descriptivo, con una muestra 60 jóvenes; respecto a los resultados, 48 estudiantes indicaron que nunca se utilizan TIC en las clases de Lengua y Literatura de una forma ilustrativa, innovadora o creativa, 52 jóvenes siempre utilizaban TIC para hacer tareas, 55 consideraron que los profesores no utilizaron ninguna plataforma digital para las clases de Lengua y Literatura y 5 de ellos usaba únicamente PowerPoint; mientras que los 60 participantes confirmaron que les parecía bueno que sus profesores utilizaran TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Este antecedente es relevante porque aborda el uso de TIC en la enseñanza de Lengua y Literatura, un área directamente relacionada con tu investigación. Los hallazgos que muestran la falta de uso de plataformas digitales en el aula subrayan la necesidad de



incorporar herramientas como Canva, lo que justifica la propuesta de tu estudio y refuerza la necesidad de innovar en los métodos de enseñanza para esta asignatura.

Otro estudio en Manabí, de Ruiz L. y Intriago W. (2022), que tuvo como propósito describir el impacto del uso de la plataforma CANVA como modelo de enseñanza creativa para el profesorado de una escuela pública; utilizando una metodología de enfoque mixto, descriptivo, exploratorio, con una muestra de 22 profesores; hallaron que 77% consideraron muy importante el uso de la tecnología en el proceso enseñanza creativa, 68% tenían bastante conocimiento sobre la plataforma CANVA, 59% estuvieron de acuerdo que esta herramienta influía en el rendimiento académico los estudiantes, 73% estuvieron muy de acuerdo que fomentaba la creatividad, mientras que 64% estuvieron en desacuerdo que dejaba un efecto negativo en el rendimiento académico; como conclusión, establecieron que las herramientas digitales son una gran ayuda en el ámbito académico y que la plataforma CANVA influye evidentemente en el aprendizaje creativo.

Este estudio es importante porque destaca el impacto de Canva en el aprendizaje creativo y en el rendimiento académico de los estudiantes. La percepción positiva de los docentes y su correlación con el rendimiento estudiantil refuerzan la pertinencia de tu investigación, ofreciendo un marco para argumentar que el diseño de recursos didácticos mediante Canva puede fomentar la creatividad y mejorar el rendimiento en la asignatura de Lengua y Literatura.

1.2. Bases Teóricas

Las nuevas tecnologías que han tomado auge en el presente siglo han permeado todas las actividades de los seres humanos, modificando procesos, sistemas, la forma como se aprende, las comunicaciones y por tanto la educación (Serrano, 2018). El desconocimiento de la tecnología por parte de los estudiantes en un tema relevante en la educación y la sociedad en general. Se refiere a la falta de familiaridad, habilidades y comprensión que algunos estudiantes pueden tener en el uso y aplicación de la tecnología en su vida diaria o en sus estudios.

Algunas instituciones educativas pueden no tener suficientes recursos para proporcionar a los estudiantes acceso a equipos y herramientas tecnológicas de calidad, o pueden carecer de programas de capacitación para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades tecnológicas. También la falta de interés en la tecnología puede llevar a los estudiantes a no invertir tiempo y esfuerzo en aprender con la ayuda de ellas, especialmente



si no ven una conexión directa entre el uso de la tecnología y su objetivos académicos o personales.

Por ello, al abordar el uso de recursos tecnológicos en los estudiantes, se puede preparar mejor a las generaciones futuras para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece el mundo tecnológico en constante evolución. La investigación cuantitativa busca describir, explicar, comprobar y predecir fenómenos (casualidad), generar y probar teorías. Desde esta perspectiva, el marco teórico que respalda esta propuesta proporciona la estructura conceptual necesaria para comprender y fundamentar la selección de Canva como herramienta pedagógica.

Las teorías relacionadas se exploran con el diseño instruccional, el uso de tecnologías educativas y la importancia de recursos visuales en la enseñanza de la lengua y literatura. Este marco teórico no solo fundamenta la elección de la herramienta, sino que también establece las bases para evaluar el impacto de los recursos didácticos propuestos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La propuesta de diseños de recursos didácticos mediante la herramienta CANVA para la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo emerge como una iniciativa innovadora con el objetivo de enriquecer la experiencia educativa. Desde esta perspectiva, el marco teórico que respalda esta propuesta proporciona la estructura conceptual necesaria para comprender y fundamentar la selección de Canva como herramienta pedagógica.

Este marco teórico fundamenta la elección de la herramienta y establece preceptos que pueden ayudar a evaluar el impacto de los recursos didácticos propuestos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

1.2.1. Recursos didácticos mediante Canva

Representan una innovadora forma de integrar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Canva, conocida por su versatilidad y facilidad de uso, permite a los docentes diseñar materiales educativos que son visualmente atractivos y funcionales. Estos recursos pueden incluir infografías, presentaciones, videos, y actividades interactivas que se adaptan a las necesidades del currículo.

Por otro lado, el uso de Canva no solo enriquece la presentación de los contenidos, sino que también facilita la comprensión de conceptos complejos a través de



representaciones visuales que captan la atención de los estudiantes y mejoran la retención de la información. Además, la plataforma permite a los docentes personalizar los recursos educativos según las necesidades específicas de sus estudiantes, fomentando así un aprendizaje más individualizado.

La posibilidad de crear y compartir materiales en formato digital también apoya el aprendizaje asincrónico, permitiendo que los estudiantes accedan a los recursos en cualquier momento y desde cualquier lugar. Esto es especialmente beneficioso en entornos educativos donde la presencialidad es limitada. En conjunto, los recursos educativos didácticos mediante Canva contribuyen a modernizar la enseñanza, haciéndola más interactiva y alineada con las demandas de la educación en el siglo XXI.

1.2.1.1. Impacto Educativo de las Herramientas Digitales

En términos de herramientas digitales se puede hacer referencia al software que se usa desde una computadora para facilitar el trabajo docente. Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de computadora que tienen un propósito educativo. Para obtener resultados positivos, es importante tener en cuenta el conocimiento previo del estudiante al implementar estas herramientas digitales (Morán et al., 2021).

Canva como herramienta digital es una plataforma que facilita la creación de materiales educativos utilizando herramientas audiovisuales. Esta es una plataforma digital que ofrece una amplia gama de recursos para crear contenidos interactivos, incluidos pósteres, infografías, mapas, videos, entre otros donde se puede combinar textos con imágenes, fotos y audios. Esto permite a los maestros que utilizan esta herramienta tener acceso a recursos educativos e innovadores que despiertan el interés de sus estudiantes (Orellana et al., 2022).

Dentro de las herramientas digitales existen plataformas como YouTube que se ha convertido durante los últimos años en un recurso de aprendizaje necesario en el sistema educativo, debido a las diversas presentaciones por video que se puede encontrar tan solo ubicando el tema en el buscador. Además, un buen instrumento de Gamificación es Kahoot, que es un software reconocido por presentar características propias de juegos, es una herramienta gratuita que también tiene funciones de paga, permite crear evaluaciones personalizadas a partir de multimedia para mejorar la actividad (Machaca, 2022).



Los recursos tecnológicos pueden ser una herramienta poderosa para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. El uso de aplicaciones interactivas, juegos educativos, simulaciones y entornos virtuales puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y significativo, fomentando así un mayor interés por parte de los alumnos (Padilla et al., 2022).

La construcción del aprendizaje significativo desde una perspectiva pedagógica, indican los recursos tecnológicos se alinean bien con enfoques constructivistas del aprendizaje. Estos enfoques enfatizan la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante y la conexión de nuevos conceptos con el conocimiento previo. Las tecnologías pueden facilitar el acceso a una amplia gama de recursos y perspectivas, lo que permite a los estudiantes construir su propio entendimiento significativo de los temas (Miranda, 2022).

1.2.1.2. Personalización del aprendizaje

Se refiere a la adaptación de los métodos y contenidos educativos para satisfacer las necesidades, intereses y ritmos individuales de los estudiantes. Este enfoque educativo reconoce que cada estudiante tiene un estilo de aprendizaje único, diferentes capacidades, y variados niveles de conocimiento previo. Por lo tanto, la personalización busca ajustar la enseñanza de manera que los estudiantes puedan aprender de la forma que mejor se adapte a sus características individuales.

El concepto ha ganado relevancia con el avance de las tecnologías educativas, ya que estas permiten a los docentes crear experiencias de aprendizaje más flexibles y centradas en el alumno. Además, utilizando herramientas como plataformas digitales, software interactivo, y recursos en línea, se pueden ofrecer contenidos adaptables y caminos de aprendizaje diversificados.

En la práctica, la personalización del aprendizaje puede incluir la diferenciación de tareas, así como la provisión de materiales a diversos niveles de dificultad, y la elección de temas de interés personal para los estudiantes. Asimismo, permite un mayor grado de autonomía, en el que los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y centrarse en áreas que les resulten más desafiantes o atractivas.

Además, el uso de herramientas tecnológicas, como Canva, facilita la creación de contenidos que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, ya que permite a los docentes



diseñar recursos visuales, interactivos y colaborativos que se pueden ajustar a las preferencias individuales. Esta capacidad de personalización mejora el compromiso y la motivación de los estudiantes, así como optimiza los resultados educativos al atender las necesidades específicas de cada aprendiz (Quintanar y Hernández, 2022).

1.2.1.3. Colaboración y aprendizaje social

Es un enfoque educativo que enfatiza la importancia de la interacción entre estudiantes como medio para construir conocimientos y desarrollar habilidades sociales. Este modelo de aprendizaje se basa en la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual sostiene que el aprendizaje es fundamentalmente un proceso social y que las interacciones con otros son cruciales para el desarrollo cognitivo.

En un entorno de aprendizaje colaborativo, los estudiantes trabajan juntos en tareas y proyectos, compartiendo conocimientos y recursos, discutiendo ideas, y apoyándose mutuamente para resolver problemas. Esta metodología no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también fortalece habilidades blandas como la comunicación, el trabajo en equipo, y la resolución de conflictos.

Además, las tecnologías digitales han potenciado la colaboración y aprendizaje social, facilitando la creación de espacios virtuales donde los estudiantes pueden interactuar en tiempo real, compartir recursos, y construir conocimientos de manera conjunta. Plataformas como Canva permiten a los estudiantes trabajar colaborativamente en proyectos, donde pueden aportar sus ideas y habilidades para crear productos finales colectivos.

Las herramientas permiten una mayor participación y compromiso y proporcionan un entorno donde los estudiantes pueden aprender de sus pares, discutir diferentes perspectivas, y desarrollar un sentido de comunidad y pertenencia en el proceso de aprendizaje. Así, la colaboración en entornos digitales se convierte en un medio poderoso para fomentar el aprendizaje social y el desarrollo integral de los estudiantes (Fernández et al., 2023).

1.2.1.4. Feedback inmediato

Se refiere a la provisión de respuestas o comentarios al estudiante de forma rápida y oportuna después de una actividad o tarea. Este tipo de retroalimentación es crucial en el proceso de aprendizaje porque permite a los estudiantes identificar rápidamente sus errores,



comprender sus fortalezas y debilidades, y realizar los ajustes necesarios para mejorar su rendimiento. Además, la inmediatez de la retroalimentación contribuye a mantener el compromiso y la motivación del estudiante, ya que la corrección o validación de sus esfuerzos se produce en el momento en que están más receptivos a los comentarios.

Por otra parte, en el contexto de las tecnologías educativas, la retroalimentación inmediata se ha visto facilitada por el uso de plataformas digitales y herramientas interactivas que pueden proporcionar respuestas automáticas o permitir a los docentes interactuar rápidamente con los estudiantes. Herramientas como Canva, que se pueden utilizar para crear actividades y evaluaciones interactivas, permiten que los estudiantes reciban comentarios instantáneos a medida que completan las tareas.

De esta manera, este tipo de retroalimentación no solo ayuda a corregir errores en el momento, sino que también refuerza el aprendizaje al ofrecer explicaciones o sugerencias que los estudiantes pueden aplicar de inmediato. Así, la retroalimentación inmediata se convierte en un elemento clave para optimizar el proceso de aprendizaje, asegurando que los estudiantes estén constantemente informados sobre su progreso y puedan mejorar de manera continua (Torres y Martín, 2021).

1.2.1.5. Accesibilidad e inclusión

La tecnología puede facilitar el acceso a la educación para estudiantes con discapacidades o necesidades especiales. Las herramientas de asistencia tecnológica pueden ayudar a adaptar el contenido y las actividades para garantizar que todos los alumnos tengan la oportunidad de participar en el proceso de aprendizaje. La integración de características accesibles, como lectura de pantalla o subtítulos, promueve la participación de estudiantes con diversas necesidades.

Al centrarse en la accesibilidad, los recursos tecnológicos se convierten en herramientas poderosas para apoyar la diversidad y fomentar un entorno educativo inclusivo (Coto y Morales, 2020). Tal y como se ha expuesto a lo largo de la investigación los recursos tecnológicos que se presentan en la actualidad juegan un papel importante ya que dinamizan las clases a través de los recursos virtuales como Canva.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la mera presencia de tecnología no garantiza automáticamente una mejora en el aprendizaje. La efectividad de los recursos



tecnológicos en el ámbito educativo depende en gran medida de cómo se integren en el diseño curricular, cómo se implementen en el aula y cómo se adapten a las necesidades de los estudiantes y los objetivos educativos. Los docentes influyen en este proceso, ya que deben estar capacitados para utilizar de manera efectiva las tecnologías en su práctica pedagógica (Meza y Moya, 2020).

1.2.1.6. Aplicación Canva como recurso tecnológico

Canva es una popular aplicación en línea que permite a los usuarios crear diseños gráficos de manera fácil y rápida, incluso sin tener experiencia previa en diseño. Es ampliamente utilizado en diferentes contextos, tanto para fines personales como profesionales, y también puede ser una herramienta valiosa en el ámbito educativo. Los precursores recientes que han estudiado el uso de CANVA como recurso tecnológico pedagógico, son en Colombia: Mangones N. et al. (2022), Vélez et al. (2021); en Perú: Tovar T. (2023), Cirilo L. (2022), Ramírez E. et al. (2022); mientras que a nivel nacional: Alarcón M. (2023), Osorio V. (2023), Arcentales M. et al. (2020), Patiño G. et al. (2024), así como Ruiz L. y Intriago W. (2022).

Estos precedentes han reflejado la utilidad no solo en una asignatura sino también en varios niveles, por lo que se demuestra que el grado de adaptación a cualquier modelo de enseñanza – aprendizaje es alto.

La aplicación Canva puede ser utilizada como recurso tecnológico en el contexto educativo:

- Creación de materiales visuales para presentaciones: Los estudiantes y docentes pueden utilizar Canva para crear diapositivas, carteles y otros materiales visuales para sus presentaciones en clase. La plataforma ofrece una variedad de plantillas y elementos gráficos que hacen que la creación de presentaciones sea más atractiva y profesional (Mangones et al., 2022).
- Elaboración de infografías educativas: Las infografías son una forma efectiva de presentar información de manera visual y fácil de comprender. Canva permite a los estudiantes crear infografías informativas sobre diferentes temas, ayudándoles a organizar y presentar datos de manera más clara y atractiva (Vélez et al., 2021).
- Diseño de pósteres y carteles temáticos: Los estudiantes pueden utilizar Canva para diseñar pósteres y carteles relacionados con proyectos escolares, eventos o



campañas. Esta práctica fomenta su creatividad y les permite comunicar mensajes de manera visualmente atractiva (Tovar, 2023).

- Creación de portadas para trabajos y proyectos: Con Canva, los estudiantes pueden diseñar portadas llamativas y profesionales para sus trabajos y proyectos escolares. Esto añade un toque visual a sus presentaciones y muestra un mayor nivel de cuidado en su trabajo (Cirilo, 2022).
- Desarrollo de tarjetas didácticas y flashcards: Canva es una excelente herramienta para crear tarjetas didácticas y flashcards que faciliten el estudio y la memorización de conceptos clave en diferentes materias (Ramírez et al., 2022).
- Diseño de materiales para actividades de clase: Los docentes pueden utilizar Canva para diseñar materiales didácticos personalizados para sus clases, como hojas de trabajo, fichas de ejercicios y material de apoyo (Alarcón, 2023).
- Realización de proyectos creativos: Canva es una plataforma versátil que permite a los estudiantes dar rienda suelta a su creatividad. Pueden utilizarla para crear cómics, cuentos visuales, tarjetas de felicitación, portafolios y más (Osorio, 2023).
- Colaboración y trabajo en equipo: Canva ofrece funciones de colaboración, lo que significa que los estudiantes pueden trabajar juntos en proyectos, compartir ideas y contribuir con su diseño de manera conjunta (Arcentales et al., 2020).

En síntesis, el marco teórico elaborado para respaldar la propuesta de diseños de recursos didácticos mediante la herramienta Canva, destaca la importancia de la integración efectiva de la tecnología en la educación, especialmente en el ámbito de la enseñanza de Lengua y Literatura. Las teorías sobre diseño instruccional, tecnologías educativas y la relevancia de los recursos visuales han proporcionado una base sólida para la selección de esta plataforma digital como herramienta pedagógica.

Se ha evidenciado la necesidad de adaptar las estrategias educativas a la era digital, aprovechando plataformas visuales para mejorar la comprensión y participación de los estudiantes. El argumento presentado previamente conforma un fundamento conceptual robusto, no solo para justificar la propuesta, sino también para orientar futuras evaluaciones y desarrollos en la implementación de recursos didácticos innovadores en el contexto educativo de primer año de Bachillerato Intensivo.



1.2.2. Asignatura de Lengua y Literatura

Es un componente del currículo escolar que se enfoca en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias en los estudiantes. A través de esta asignatura, los estudiantes aprenden a dominar el uso del idioma en sus diversas formas, desde la gramática y la ortografía hasta la composición de textos y la expresión oral. Además, la asignatura fomenta el análisis crítico y la interpretación de obras literarias, permitiendo a los estudiantes explorar diversas culturas, épocas y estilos literarios.

De este modo, Lengua y Literatura desarrolla habilidades comunicativas fundamentales y enriquece el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes. Además, esta asignatura ofrece una oportunidad única para que los estudiantes desarrollen una apreciación por la literatura y el lenguaje, mientras mejoran sus habilidades de lectura, escritura y análisis.

1.2.2.1. Fundamentos psicológicos y pedagógicos

Los fundamentos psicológicos y pedagógicos de los recursos tecnológicos constituyen una temática esencial en la educación contemporánea y tiene un impacto en los procesos de enseñanza – aprendizaje, así como son requisitos para comprender cómo la tecnología puede ser aprovechada en el ámbito educativo de manera efectiva. Este enfoque multidisciplinario busca comprender y optimizar el uso de la tecnología en la educación, reconociendo su influencia en la formación integral de los estudiantes en la era digital (Guamán et al., 2020).

1.2.2.2. Prácticas Pedagógicas

Las prácticas pedagógicas en una institución educativa se refieren a las estrategias, métodos y enfoques que los docentes y el personal educativo utilizan para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover el desarrollo integral de los estudiantes. Estas prácticas pedagógicas pueden variar según la filosofía educativa de la institución, las características de los estudiantes y los recursos disponibles (González L. , 2022). A continuación, se presentan algunas prácticas pedagógicas comunes que pueden encontrarse en una institución educativa:

- Enfoque centrado en el estudiante: Las prácticas pedagógicas centradas en el estudiante buscan involucrar activamente a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Pueden utilizar métodos como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y el enfoque de resolución de problemas

para fomentar la participación y la autonomía de los estudiantes (Soler et al., 2021).

- Diversificación de estrategias de enseñanza: Pueden utilizar una variedad de estrategias y metodologías para abordar las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esto incluye el uso de recursos tecnológicos, actividades prácticas, debates, presentaciones, entre otros (Lagos, 2019).
- Evaluación formativa: Las prácticas pedagógicas de evaluación formativa implican un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje. Proporcionan retroalimentación regular y oportunidades para que los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje (Vega et al., 2021).
- Uso de tecnología educativa: La integración de la tecnología en las prácticas pedagógicas puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto incluye el uso de software educativo, aplicaciones, recursos en línea y herramientas de colaboración para facilitar la comprensión y el trabajo en el aula (Moliner y Chávez, 2020).
- Aprendizaje colaborativo: Las prácticas pedagógicas de aprendizaje colaborativo promueven el trabajo en equipo y la interacción entre los estudiantes. Los proyectos grupales, debates, discusiones y actividades de resolución de problemas son ejemplos de enfoques colaborativos (García, 2021).
- Personalización del aprendizaje: Pueden adaptar las prácticas pedagógicas para atender las necesidades individuales de los estudiantes. Esto implica considerar los intereses, habilidades y ritmos de aprendizaje únicos de cada estudiante (Posso et al., 2023).
- Aprendizaje basado en competencias: Algunas instituciones educativas pueden adoptar un enfoque basado en competencias, donde se enfatizan las habilidades y capacidades que los estudiantes deben desarrollar en lugar de centrarse únicamente en la acumulación de conocimientos teóricos (Manzur et al., 2021).
- Aprendizaje experiencial: Las prácticas pedagógicas de aprendizaje experiencial permiten a los estudiantes aprender a través de la experiencia directa y la participación activa en situaciones del mundo real. Esto puede incluir visitas de campo, pasantías o proyectos prácticos (Landini, 2023).
- Aprendizaje servicio: Algunas instituciones pueden enfocarse en prácticas pedagógicas de aprendizaje servicio, donde los estudiantes combinan el



aprendizaje académico con la prestación de servicios a la comunidad, abordando problemas sociales y contribuyendo al bienestar de otros (Ochoa y Pérez, 2019).

- Fomento de la creatividad: Las prácticas pedagógicas pueden estimular la creatividad de los estudiantes a través de actividades artísticas, proyectos de diseño y desafíos que requieren soluciones originales (López et al., 2023).

Es importante que las prácticas pedagógicas se adapten a las necesidades y características específicas de los estudiantes y se enfoquen en el logro de los objetivos educativos establecidos por la institución. Además, la colaboración y el trabajo en equipo entre los docentes y el personal educativo pueden enriquecer el desarrollo e implementación de estas prácticas, lo que beneficiará a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

1.2.2.3. Competencias Tecnológicas

Las competencias tecnológicas en los estudiantes de Bachillerato Intensivo son fundamentales para prepararlos adecuadamente para el mundo actual, donde la tecnología juega un papel central en la vida cotidiana y en el ámbito laboral (González M. , 2021). Estas competencias no solo se refieren al manejo de herramientas y dispositivos tecnológicos, sino también a habilidades más amplias relacionadas con el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad en un entorno digital. Aquí hay algunas competencias tecnológicas clave que los estudiantes de Bachillerato Intensivo deberían desarrollar:

- Literacidad digital: Los estudiantes deben aprender a utilizar de manera efectiva las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluyendo computadoras, internet, software y aplicaciones. Esto implica ser capaces de buscar información, evaluar su calidad y relevancia, y comunicarse adecuadamente en entornos digitales (Godoy, 2023).
- Competencia informacional: Los estudiantes deben adquirir habilidades para buscar, seleccionar, analizar y sintetizar información de manera eficiente y ética. Es importante que aprendan a utilizar diferentes fuentes de información y a citar correctamente sus fuentes (Anchundia y Calle, 2019).
- Habilidades en el uso de software y herramientas digitales: Los estudiantes deben familiarizarse con una variedad de software y aplicaciones útiles para la gestión de información, el trabajo colaborativo, la creación de contenido y la resolución de problemas. Esto puede incluir procesadores de texto, hojas de cálculo,



presentaciones, edición de imágenes y video, entre otros (Molinero y Chávez, 2020).

- **Alfabetización en medios digitales:** Los estudiantes deben desarrollar la capacidad de analizar y comprender críticamente los mensajes y contenidos que encuentran en línea, incluyendo noticias, publicidad y medios sociales. Esto implica ser conscientes de la desinformación y las noticias falsas, y ser capaces de discernir fuentes confiables (González M. , 2021).
- **Pensamiento computacional:** Esta competencia se centra en la resolución de problemas de manera lógica y estructurada, como lo hacen los computadores. Los estudiantes deben aprender a descomponer problemas complejos en pasos más pequeños, identificar patrones y diseñar algoritmos para resolverlos (Quiroz et al., 2021).
- **Habilidades de programación:** Aprender a programar les permitirá a los estudiantes crear sus propias aplicaciones, juegos y proyectos digitales. La programación fomenta el pensamiento analítico y la creatividad, además de ser una habilidad altamente demandada en el mercado laboral actual (Ascencio y Gil, 2023).
- **Competencia en seguridad y privacidad en línea:** Es esencial que los estudiantes comprendan los riesgos asociados con el uso de la tecnología y aprendan a proteger su privacidad y seguridad en línea. Deben ser conscientes de las amenazas cibernéticas y las prácticas seguras al navegar en internet y utilizar aplicaciones (Chiecher, 2020).
- **Colaboración en línea:** Los estudiantes deben desarrollar habilidades para trabajar de manera efectiva en equipos virtuales y entornos de aprendizaje en línea. Esto incluye la comunicación asertiva, la capacidad de resolver conflictos y la colaboración en proyectos compartidos (Veloz et al., 2022).
- **Adaptabilidad tecnológica:** Dado que la tecnología evoluciona constantemente, es importante que los estudiantes desarrollen una mentalidad abierta y una disposición para aprender nuevas herramientas y conceptos tecnológicos a lo largo de su vida (Franco y Bowen, 2022).

Las competencias tecnológicas en los estudiantes de Bachillerato Intensivo son esenciales para que puedan enfrentar con éxito los desafíos de la sociedad digital actual y prepararse para el mundo laboral que continuamente se transforma con el avance tecnológico. Las instituciones educativas juegan un papel clave en brindar oportunidades para



el desarrollo de estas habilidades mediante la integración efectiva de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.2.4. Características del estudiante de primer Año de Bachillerato Intensivo

El estudiante de primer año de Bachillerato Intensivo puede presentar una serie de características particulares debido a la transición desde la educación secundaria a un nivel más avanzado y exigente de estudio. A continuación, se enumeran algunas de las características comunes que pueden observarse en estos estudiantes, según Benavides R. et al. (Benavides et al., 2023):

- **Adaptación al cambio:** Los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo pueden enfrentar un período de adaptación, ya que están ingresando a un nuevo nivel educativo con mayores expectativas académicas y mayores desafíos. Pueden necesitar tiempo para aclimatarse a la nueva rutina, el entorno y las metodologías de enseñanza.
- **Motivación y expectativas:** Es probable que estos estudiantes estén altamente motivados para alcanzar sus objetivos educativos y aspiraciones profesionales. El Bachillerato Intensivo suele atraer a estudiantes que buscan un nivel educativo más riguroso y desean sobresalir académicamente.
- **Responsabilidad y autonomía:** El Bachillerato Intensivo generalmente implica una mayor carga de trabajo y exigencia académica. Por lo tanto, estos estudiantes suelen desarrollar habilidades de organización, planificación y autogestión para cumplir con las tareas y los plazos.
- **Capacidad de trabajo en equipo:** A pesar de su mayor autonomía, estos estudiantes también deben estar preparados para trabajar en proyectos grupales y colaborativos. Aprender a trabajar efectivamente en equipo es una habilidad valiosa para el desarrollo personal y profesional.
- **Curiosidad intelectual:** Los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo pueden mostrar un alto grado de curiosidad y búsqueda de conocimiento. Están dispuestos a explorar nuevas áreas de estudio y a profundizar en los temas que les interesan.
- **Resiliencia y perseverancia:** Dado que el Bachillerato Intensivo puede ser un desafío académico, estos estudiantes suelen desarrollar una mayor resiliencia y



capacidad para superar obstáculos. Aprenden a no desanimarse frente a dificultades y a seguir adelante con determinación.

- **Habilidades tecnológicas:** La generación de estudiantes de hoy está creciendo en un entorno tecnológico, por lo que es probable que los estudiantes de Bachillerato Intensivo tengan habilidades tecnológicas sólidas y estén cómodos utilizando herramientas digitales en su aprendizaje.
- **Intereses y pasiones:** A medida que los estudiantes avanzan en su educación, pueden comenzar a descubrir sus intereses y pasiones en áreas académicas o extracurriculares específicas. Es posible que busquen oportunidades para explorar y desarrollar esos intereses durante el Bachillerato Intensivo.
- **Preocupación por el futuro:** En esta etapa, muchos estudiantes pueden empezar a preocuparse por su futuro académico y profesional. Pueden estar contemplando opciones universitarias o carreras, y el Bachillerato Intensivo les brinda una base sólida para tomar decisiones informadas sobre su futuro.

Es importante destacar que cada estudiante es único y puede mostrar diferentes características y actitudes durante esta etapa de transición. Además, las características mencionadas pueden variar según el contexto y el programa de Bachillerato Intensivo específico en el que estén inscritos. El personal educativo apoya a estos estudiantes y los ayuda a alcanzar su máximo potencial académico y personal.

1.2.2.5. Tecnología en Bachillerato Intensivo

La incorporación de la tecnología en el bachillerato intensivo es una tendencia cada vez más común en la educación actual. La tecnología puede enriquecer el proceso educativo, proporcionando herramientas y recursos que facilitan el aprendizaje y fomentan un ambiente de enseñanza más dinámico e interactivo. De acuerdo con Varga, G. (2020), algunas formas en las que se puede integrar la tecnología en el bachillerato intensivo incluyen:

- **Acceso a dispositivos:** Los estudiantes pueden utilizar computadoras portátiles o tabletas para acceder a recursos educativos en línea, realizar investigaciones, colaborar en proyectos y crear presentaciones multimedia.
- **Plataformas de aprendizaje en línea:** El uso de plataformas educativas digitales permite a los estudiantes acceder a materiales de estudio, tareas, evaluaciones y



recursos adicionales. Estas plataformas también pueden incluir foros de discusión y herramientas de seguimiento del progreso del estudiante.

- **Contenido interactivo:** Se pueden utilizar aplicaciones y software educativo para presentar conceptos de manera más visual e interactiva, lo que ayuda a mantener el interés de los estudiantes y mejora la comprensión de los temas.
- **Comunicación y colaboración:** Las tecnologías de comunicación en línea, como el correo electrónico, las videollamadas y las redes sociales educativas, permiten que los estudiantes se comuniquen con sus profesores y compañeros, facilitando la colaboración en proyectos y trabajos en equipo.
- **Recursos educativos digitales:** Los estudiantes pueden acceder a una gran cantidad de recursos educativos en línea, como libros electrónicos, artículos, videos y simulaciones, que complementan los materiales de estudio tradicionales.
- **Herramientas de organización y gestión:** Los estudiantes pueden utilizar aplicaciones y herramientas en línea para gestionar su tiempo, organizar sus tareas y mantener un seguimiento de sus avances académicos.

1.2.3. Teoría de la Instrucción de Jerome Bruner

Esta teoría enfatiza la importancia de estructurar el contenido de manera que los estudiantes puedan construir su propio conocimiento a través de un proceso activo de descubrimiento. En este sentido, Canva, como herramienta educativa, facilita la creación de materiales que permiten a los estudiantes interactuar con el contenido, explorar ideas de manera visual y textual, y desarrollar habilidades críticas y creativas. La teoría de Bruner, por lo tanto, se alinea con el uso de recursos interactivos y personalizados que fomentan un aprendizaje más profundo y significativo (Stapleton y Stefaniak, 2019).

1.2.3.1. Componentes Principales de la Teoría de la Instrucción de Jerome Bruner

Estructura del Conocimiento Bruner sostiene que el conocimiento debe ser presentado en una estructura que permita a los estudiantes capturar los principios esenciales de la materia. Esta estructura debe ser organizada de tal manera que el aprendizaje sea acumulativo, permitiendo que los estudiantes comprendan conceptos básicos antes de pasar a ideas más complejas. En el contexto de Canva, esta estructura se puede reflejar en la forma en que los recursos didácticos son diseñados para guiar a los estudiantes desde la comprensión de conceptos fundamentales de la lengua y literatura hasta la aplicación de



estos conocimientos en análisis literarios y producciones escritas más avanzadas (López et al., 2021).

Motivación para Aprender Bruner subraya la importancia de la motivación intrínseca en el aprendizaje, argumentando que los estudiantes aprenden mejor cuando están interesados en el contenido y ven el valor en lo que están aprendiendo. Canva puede ser una herramienta poderosa para motivar a los estudiantes, ya que les permite interactuar con los contenidos de manera creativa y personalizada, creando productos finales que reflejan su comprensión y habilidades (Barreto et al., 2022).

Aprendizaje por Descubrimiento Bruner aboga por un enfoque en el que los estudiantes descubran por sí mismos los principios y conceptos que están aprendiendo, en lugar de recibir la información de manera pasiva. Canva facilita este tipo de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes formas de expresar ideas, resolver problemas creativamente, y construir conocimientos a través de la experimentación con diversos formatos y estilos visuales (Lindao et al., 2023).

Espiral Curricular La teoría de Bruner introduce el concepto de "espiral curricular", donde los estudiantes revisitan los mismos temas a lo largo del tiempo, pero cada vez a un nivel más profundo y complejo. Este enfoque es particularmente útil en la enseñanza de Lengua y Literatura, donde los estudiantes pueden revisar temas recurrentes como la narrativa, la poesía o la retórica, profundizando su comprensión y habilidades en cada iteración. Canva puede ser utilizado para crear recursos que apoyen esta revisión continua, permitiendo a los estudiantes ver cómo sus conocimientos y habilidades han evolucionado con el tiempo (Roque et al., 2023).

1.2.3.2. Relación con el Tema de Estudio

La Teoría de Bruner proporciona un marco teórico para el diseño de recursos didácticos mediante Canva en la enseñanza de la Asignatura de Lengua y Literatura. Al estructurar el conocimiento de manera escalonada, utilizando representaciones visuales, motivando a los estudiantes a través de la creatividad, y promoviendo el aprendizaje por descubrimiento, esta teoría permite al personal educativo diseñar experiencias de aprendizaje que son profundas, significativas y alineadas con las necesidades y capacidades de los estudiantes.



CAPÍTULO DOS

METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DEL DIAGNÓSTICO

2.1. Definición conceptual

Variable Independiente: Recursos educativos didácticos mediante Canva

Herramienta web de diseño gráfico que brinda recursos que pueden servir para que el estudiante aprenda con juegos, videos, plataformas digitales y uso de redes sociales y también para que la labor del maestro sea mucho más accesible, atractiva y llamativa (Arcentales y otros, 2020).

Motivación. La motivación es un estado interno que impulsa a una persona a realizar ciertas acciones o comportamientos dirigidos a alcanzar objetivos específicos. Es un proceso que inicia, guía y mantiene conductas orientadas hacia una meta, y puede ser influenciado por factores internos (como necesidades y deseos) y externos (como recompensas y castigos).

Motivación con tecnología. Se refiere al estímulo y el interés que los estudiantes desarrollan hacia el aprendizaje cuando se utilizan herramientas tecnológicas en el proceso educativo. La motivación con tecnología surge cuando los estudiantes se sienten atraídos y comprometidos por el uso de dispositivos y plataformas digitales que facilitan el acceso al conocimiento y la interacción con el contenido.

Dispositivos educativos. Son herramientas tecnológicas, como computadoras, tablets, proyectores y otros dispositivos electrónicos, que se utilizan en el ámbito educativo para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Estos dispositivos permiten a los estudiantes acceder a recursos digitales, interactuar con el contenido y participar en actividades educativas de manera dinámica.

Participación en actividades. Se refiere al grado de involucramiento y compromiso de los estudiantes en las tareas y dinámicas propuestas dentro del proceso educativo. La participación en actividades implica no solo la presencia física, sino también la contribución activa, el esfuerzo y el interés que los estudiantes ponen en las actividades académicas, ya sean individuales o en grupo.



Innovación. Innovación es la introducción de ideas, métodos o productos nuevos o mejorados que resultan en un cambio positivo. En el contexto educativo, la innovación se refiere a la implementación de prácticas, tecnologías o estrategias pedagógicas que mejoran la calidad y la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lenguaje correcto en Canva. Hace referencia al uso preciso y adecuado del lenguaje escrito dentro de los contenidos creados en la plataforma Canva. Implica que los textos y recursos diseñados sean claros, sin errores gramaticales, ortográficos o de sintaxis, y que respeten las normas del idioma, facilitando así la comprensión del mensaje por parte de los estudiantes.

Creatividad en Canva. Es la capacidad de generar ideas originales y expresarlas visualmente a través de la plataforma Canva. La creatividad en Canva se manifiesta en la creación de diseños, gráficos y presentaciones que combinan elementos visuales y textuales de manera innovadora, atractiva y efectiva para comunicar ideas y conocimientos.

Innovación pedagógica. Se refiere a la aplicación de nuevas metodologías, herramientas o enfoques en la enseñanza que mejoran la calidad educativa. La innovación pedagógica implica la transformación de las prácticas tradicionales para adaptarlas a las necesidades actuales de los estudiantes, utilizando recursos como la tecnología para crear experiencias de aprendizaje más efectivas y relevantes.

Interactividad. Es la capacidad de los recursos educativos para fomentar una interacción dinámica entre los estudiantes y el contenido, o entre los estudiantes mismos. La interactividad se manifiesta cuando los estudiantes pueden participar activamente en el proceso de aprendizaje, respondiendo a estímulos, tomando decisiones y recibiendo retroalimentación inmediata.

Facilidad en redes sociales. Se refiere a la habilidad de los estudiantes para manejar de manera eficiente y efectiva las plataformas de redes sociales. Implica el conocimiento y la destreza para interactuar, compartir y comunicar a través de estas plataformas, aprovechando sus funcionalidades para el aprendizaje y la colaboración en el ámbito educativo.

Interacción profesor-estudiante. Es el proceso de comunicación y retroalimentación entre el docente y los estudiantes, que facilita el aprendizaje y el desarrollo académico. La



interacción profesor-estudiante es fundamental para el éxito educativo, ya que permite a los docentes guiar, apoyar y evaluar a los estudiantes de manera personalizada.

Colaboración en Canva. Es la capacidad de trabajar de manera conjunta y coordinada en la creación de recursos educativos utilizando la plataforma Canva. La colaboración en Canva implica que varios usuarios puedan aportar ideas, diseñar, y editar contenidos de manera sincrónica o asincrónica, promoviendo el trabajo en equipo y la co-creación en un entorno digital.

Comunicación digital. Es el intercambio de información y mensajes a través de medios electrónicos, como correos electrónicos, chats, plataformas educativas y redes sociales. La comunicación digital es esencial en el contexto educativo moderno, facilitando la interacción entre docentes y estudiantes, así como la difusión de contenidos y la coordinación de actividades.

Enseñanza y creatividad. Hace referencia al proceso de enseñanza que fomenta la creatividad, tanto en los métodos empleados por los docentes como en las actividades propuestas a los estudiantes. Enseñanza y creatividad se entrelazan cuando el docente utiliza estrategias innovadoras que estimulan el pensamiento crítico y la generación de ideas originales en los estudiantes.

Nivel de comprensión. Es el grado en el que un estudiante entiende y asimila la información presentada en un contexto educativo. El nivel de comprensión puede variar según la complejidad del contenido, la efectividad de la metodología empleada y las habilidades cognitivas del estudiante. Es un indicador clave del éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Retroalimentación con Canva. Se refiere a la información que los estudiantes reciben sobre su desempeño a través de recursos creados en Canva. Esta retroalimentación puede ser visual, textual o interactiva, y tiene como objetivo mejorar el aprendizaje al señalar áreas de fortaleza y aspectos que requieren mejorarse.

Influencia en el aprendizaje. Es el impacto que un recurso, metodología o entorno tiene sobre la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes. La influencia en el aprendizaje se mide por cambios positivos en la comprensión, retención y aplicación de los contenidos enseñados.



Aprendizaje autónomo en Canva. Es la capacidad de los estudiantes para dirigir su propio proceso de aprendizaje utilizando Canva como herramienta. El aprendizaje autónomo en Canva implica que los estudiantes seleccionen, diseñen y realicen actividades educativas de manera independiente, gestionando su tiempo y recursos para alcanzar sus objetivos académicos.

Dependiente: Proceso de enseñanza - aprendizaje

Escala Adquisición de nuevos conocimientos con significado, comprensión, criticidad y posibilidades de usarlos en explicaciones, argumentaciones y solución de situaciones problema, incluso nuevas situaciones (Moreira, 2017).

Motivación. La motivación es el impulso interno o externo que lleva a una persona a realizar acciones para alcanzar metas específicas. En el contexto educativo, la motivación se refiere al interés y el compromiso que los estudiantes muestran hacia su aprendizaje, influenciado por factores como la relevancia del contenido, el ambiente de aprendizaje y las herramientas utilizadas.

Aceptación de nuevas tecnologías. Se refiere a la disposición y actitud positiva de los estudiantes, docentes o instituciones educativas hacia la adopción y uso de nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La aceptación de nuevas tecnologías implica la voluntad de integrar estas herramientas en las actividades educativas para mejorar la efectividad del aprendizaje.

Satisfacción en los resultados. Es la percepción positiva que tienen los estudiantes sobre los resultados obtenidos a través de un proceso educativo. La satisfacción en los resultados se refiere al grado en que las expectativas y objetivos de los estudiantes se ven cumplidos, lo que refuerza su motivación y compromiso hacia el aprendizaje.

Comprensión en Vicios de Dicción. Se refiere al nivel de entendimiento que los estudiantes tienen acerca de los errores comunes en el uso del lenguaje, conocidos como vicios de dicción. Esto incluye la capacidad de identificar, corregir y evitar estos errores en su comunicación oral y escrita, mejorando la claridad y precisión del lenguaje.

Alineación con contenidos. Es la coherencia y consistencia entre los recursos educativos utilizados y los objetivos y contenidos curriculares. La alineación con contenidos



asegura que los materiales y actividades diseñados contribuyan directamente al logro de los aprendizajes esperados, evitando desviaciones o redundancias en el proceso educativo.

Comprensión y Conocimiento. Son procesos cognitivos que permiten a los estudiantes no solo adquirir información, sino también entenderla, retenerla y aplicarla en diferentes contextos. En educación, estos términos se refieren al grado en que los estudiantes pueden internalizar y utilizar de manera efectiva lo que han aprendido.

Adaptabilidad de recursos. Es la capacidad de los recursos educativos para ajustarse a las necesidades individuales de los estudiantes, a diferentes estilos de aprendizaje y a diversos contextos educativos. Los recursos adaptables pueden ser modificados o personalizados para maximizar su efectividad en distintos escenarios de enseñanza.

Impacto en la evaluación. Se refiere a la influencia que los recursos educativos y metodologías empleadas tienen en los resultados de las evaluaciones de los estudiantes. El impacto en la evaluación se mide por el grado en que estos recursos contribuyen a mejorar el rendimiento académico y a proporcionar una evaluación justa y precisa del aprendizaje.

Efectividad de recursos. Es la medida en que los recursos educativos cumplen con sus objetivos previstos, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje. La efectividad de los recursos se evalúa por su capacidad para facilitar la comprensión, retención y aplicación del contenido por parte de los estudiantes.

Utilidad pedagógica de Canva. Se refiere a la capacidad de la plataforma Canva para servir como una herramienta educativa efectiva en la creación de recursos didácticos. La utilidad pedagógica de Canva se mide por su capacidad para enriquecer el proceso de enseñanza, facilitando la creación de materiales visuales e interactivos que mejoran la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes.

2.2. Definición operacional

Variable Independiente: Recursos educativos didácticos mediante Canva

Definición. En la actualidad, el uso de los recursos didácticos digitales en la educación ha logrado innovar los modelos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, el poco manejo metodológico del personal educativo limitó las condiciones para un apropiado desarrollo del



aprendizaje significativo. Es innegable que estos recursos han abierto nuevas puertas y posibilidades en el ámbito educativo, permitiendo una mayor interactividad, accesibilidad y personalización en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, es importante reconocer que el mero uso de este recurso no garantiza por sí solo un aprendizaje significativo.

Variable Dependiente: Proceso de enseñanza - aprendizaje

Definición. Es un componente fundamental del currículo educativo, enfocado en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias en los estudiantes. Esta asignatura abarca el estudio del idioma en sus múltiples dimensiones, incluyendo la gramática, la sintaxis, la ortografía y la semántica, así como el uso adecuado del lenguaje en diferentes contextos comunicativos. Además, Lengua y Literatura fomenta la capacidad de análisis, comprensión y producción de textos escritos, promoviendo habilidades de lectura crítica, expresión oral y escrita.

A través del estudio de obras literarias, los estudiantes exploran diversos géneros y estilos, que les permite desarrollar una apreciación por la diversidad cultural y literaria, al tiempo que fortalecen su capacidad para interpretar y crear significados a partir de los textos. La asignatura influye en la formación integral de los estudiantes, preparándolos para los desafíos académicos, así como para su inserción en la sociedad como individuos competentes en la comunicación.

2.3. Operacionalización de variables

Tabla 1. Variables operacionalizadas en dimensiones e indicadores

Variables	Dimensión	Indicadores	Alternativas
Independiente: Recursos educativos didácticos mediante Canva	Motivación	- Motivación con tecnología - Dispositivos educativos - Participación en actividades	Escala Nominal
	Innovación	- Lenguaje correcto en Canva - Creatividad en Canva - Innovación pedagógica	Escalas Ordinales
	Interactividad	- Facilidad en redes sociales - Interacción profesor-estudiante - Colaboración en Canva - Comunicación digital	Escalas Ordinales



	Enseñanza y creatividad	- Nivel de comprensión - Retroalimentación con Canva	Escalas Ordinales
	Influencia en el aprendizaje	- Aprendizaje autónomo en Canva	Escala Nominal
Dependiente: Proceso de enseñanza – aprendizaje	Motivación	- Aceptación de nuevas tecnologías - Satisfacción en los resultados - Comprensión en Vicios de Dicción - Alineación con contenidos	Escala Nominal
	Comprensión y Conocimiento	- Adaptabilidad de recursos - Impacto en la evaluación - Efectividad de recursos - Utilidad pedagógica de Canva	Escala Nominal

2.4. Enfoque de la Investigación

Se utilizó un enfoque cuantitativo, dado que este busca describir, explicar, comprobar y predecir eventos (casualidad), generar y probar teorías. En el enfoque cuantitativo, la medición numérica, el conteo y el uso de la estadística para establecer patrones de comportamiento precisos en una población se utilizan para responder preguntas de investigación y probar hipótesis previamente establecidas (Sampieri, 2014). El enfoque de investigación cuantitativo en el área de lengua y literatura puede proporcionar información valiosa sobre diversas variables relacionadas con el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes en este campo.

En la era digital actual, las herramientas tecnológicas están transformando la forma en que se enseña y se aprende lengua y literatura. Sin embargo, es necesario investigar de manera sistemática el impacto que estas herramientas tienen en el desarrollo de habilidades fundamentales, como la comprensión lectora, en los estudiantes de primer año de la Unidad Educativa Salinas. Esta investigación se centra en analizar cuantitativamente como el uso de la herramienta digital Canva ayuda en el rendimiento de los estudiantes.

2.5. Alcance de Investigación

La investigación es de alcance descriptivo, ya que su objetivo principal es explicar las manifestaciones y comportamientos relacionados con el problema planteado, con el fin de llegar a su verdadera evidencia y a las generalidades que respalden la posibilidad de



soluciones viables. En cuanto al tipo de investigación, se trata de describir un hecho, fenómeno, individuo o grupo para establecer su estructura o comportamiento.

En lo que respecta a la profundidad de los conocimientos, los hallazgos de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio. En consecuencia, la investigación descriptiva se realiza cuando se desea describir una realidad en todas sus partes principales. Este tipo de investigación utiliza el método de análisis para caracterizar un objeto de estudio o una situación específica e identificar sus características (Fidias, 2012).

2.6. Diseño según el tipo de investigación

En este estudio, se utiliza el tipo de investigación transversal porque permite recolectar datos en un momento específico, proporcionando una instantánea del estado actual de la enseñanza de la Asignatura de Lengua y Literatura mediante el uso de herramientas digitales como Canva. La investigación transversal es ideal para analizar las características, percepciones y resultados de los estudiantes en un punto temporal determinado, lo que es importante para evaluar el impacto inmediato de los recursos didácticos implementados y la efectividad de las estrategias pedagógicas actuales.

Este enfoque transversal es particularmente relevante en el contexto de la Unidad Educativa Salinas, ya que permite identificar de manera eficiente y precisa las problemáticas actuales y las respuestas de los estudiantes al uso de Canva sin la influencia de variables temporales adicionales. Además, facilita la comparación de resultados entre diferentes grupos de estudiantes y proporciona datos útiles para realizar diagnósticos rápidos y tomar decisiones informadas sobre posibles mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El diseño utilizado es el no experimental, dado que únicamente se observa el problema de estudio y no se interviene ni se mide el efecto de las intervenciones, en su lugar, se presenta una propuesta para mejorar el aspecto educativo de la asignatura Lengua y Literatura, por medio del uso de recursos didácticos en la herramienta Canva.



2.7. Métodos empleados

2.7.1. Método del nivel Teórico

Análisis-Síntesis

El método de análisis-síntesis es un enfoque que se utiliza para descomponer el problema en sus componentes más esenciales, examinando cada uno de estos elementos de manera independiente antes de integrarlos en una visión general y coherente. En el contexto de esta investigación, el análisis se aplicó para desglosar la complejidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en sus diversas facetas, como el uso de recursos didácticos digitales, la interacción entre estudiantes y las competencias necesarias para manejar plataformas como Canva. Posteriormente, el proceso de síntesis permitió integrar estos elementos, proporcionando una comprensión holística del impacto que tiene el uso de Canva en el rendimiento académico y en el desarrollo de competencias comunicativas en la asignatura de Lengua y Literatura.

Revisión de Literatura

La revisión de literatura es un método teórico esencial en la investigación, que implica el análisis crítico y sistemático de estudios previos y publicaciones relevantes al tema de estudio. En este caso, la revisión de literatura se utilizó para comprender el estado actual del conocimiento sobre la aplicación de herramientas tecnológicas como Canva en el ámbito educativo. Este proceso permitió identificar brechas en la investigación existente, justificar la pertinencia del estudio actual, y situar la investigación en un marco teórico sólido. Además, la revisión de literatura proporcionó un contexto que ayudó a orientar la formulación de hipótesis y la interpretación de los resultados, asegurando que las conclusiones del estudio se basaran en una comprensión amplia y bien fundamentada del tema.

Inducción-Deducción

La inducción implica la derivación de generalizaciones basadas en la observación de hechos particulares. En este estudio, se utilizaron observaciones específicas sobre el uso de herramientas tecnológicas en el aula para formular hipótesis acerca del impacto de Canva en el proceso de aprendizaje. A su vez, la deducción permitió aplicar estas hipótesis en situaciones concretas, verificándolas a través de la recolección de datos empíricos. Este ciclo de inducción y deducción es esencial para desarrollar teorías que puedan explicar cómo y



por qué Canva puede ser un recurso eficaz en la enseñanza de la Asignatura de Lengua y Literatura.

Sistémico-Estructural

El método sistémico-estructural se centra en la comprensión de los fenómenos en su totalidad, analizando las relaciones e interacciones entre los diferentes componentes que los conforman. En esta investigación, este enfoque se utilizó para estudiar el proceso educativo como un sistema complejo, en el que diversos factores como el currículo, las estrategias pedagógicas, los recursos tecnológicos, y las dinámicas de aula interactúan para influir en el aprendizaje de los estudiantes. Este método permitió identificar las interdependencias entre el uso de Canva y otros elementos del entorno educativo, proporcionando una visión integral de cómo se pueden optimizar los resultados educativos mediante la integración de esta herramienta.

2.7.2. Método del nivel Empírico

Encuesta

La encuesta es uno de los métodos empíricos más utilizados para recolectar datos directamente de los participantes de un estudio. En esta investigación, se diseñó un cuestionario estructurado que fue aplicado a estudiantes de la Unidad Educativa Salinas para recoger información sobre sus percepciones, actitudes y experiencias con el uso de Canva en la Asignatura de Lengua y Literatura. La encuesta permitió obtener datos cuantitativos sobre la efectividad percibida de la plataforma, así como sobre los desafíos y beneficios observados. Al ser un método de recolección de datos eficiente y estandarizado, la encuesta facilitó el análisis estadístico de los resultados, permitiendo identificar patrones y tendencias significativas que respaldan las conclusiones del estudio.

2.8. Delimitación de la población y muestra

El término población se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos que se estudian o investigan. En cambio, una muestra es un componente o subconjunto de datos seleccionados previamente para el estudio de caso de una investigación planteada, con ello se desea realizar una deducción de quienes serán los entes a ser consultados y se desarrolle el proyecto de la mejor manera (Robles, 2019).



Al seleccionar una muestra adecuada, se busca obtener una imagen fiel y precisa de la población en estudio, maximizando la validez y la confiabilidad de los resultados obtenidos. Esto implica considerar diversos factores, como la diversidad de la población, el tamaño de la muestra, la metodología de selección y la representatividad de los datos.

Sujeto de Estudio

Estudiantes de Primer año BGU (Bachillerato Intensivo) de la Unidad Educativa Salinas.

Población

Estudiantes de Primer año de Bachillerato Intensivo de U.E. Salinas de la provincia de Santa Elena, con un total de 30 estudiantes. Dada la reducida cantidad de población se procede a seleccionar a todos como muestra de estudio.

2.9. Descripción de las etapas en el proceso de investigación

1. Etapa del Estudio Teórico

Esta etapa, descrita en el Capítulo 1 del documento, tiene como objetivo establecer las bases conceptuales y teóricas que orientan el estudio. En primer lugar, se realiza una revisión exhaustiva de la literatura existente para definir y contextualizar las variables o categorías de investigación; en este caso, el uso de la herramienta Canva en la enseñanza de la Asignatura de Lengua y Literatura. A través de esta revisión, se identifican los marcos teóricos relevantes, se analizan estudios previos, y se determinan las teorías y modelos pedagógicos que fundamentan la investigación. Además, este análisis teórico es esencial para entender el estado actual del conocimiento en el área de estudio, y justificar, de esta manera, la necesidad y pertinencia de la investigación.

2. Etapa del Diagnóstico Inicial

El diagnóstico inicial tiene como finalidad identificar y comprender las condiciones actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Salinas, específicamente en la Asignatura de Lengua y Literatura. Durante esta etapa, se aplicó un cuestionario a estudiantes. Estos datos permitieron evaluar tanto el nivel de conocimientos y competencias tecnológicas de los participantes como las limitaciones y desafíos que



enfrentan en el uso de recursos digitales como Canva. Este diagnóstico permitió establecer una línea base que guió el desarrollo de la propuesta de intervención, así como permitió identificar las necesidades específicas que la propuesta debió abordar.

3. Etapa de la Modelación de la Propuesta

En esta etapa, se desarrolla la propuesta concreta para la implementación de Canva como herramienta didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. La modelación implica, por un lado, el diseño de recursos educativos específicos y, por otro lado, la creación de un plan de acción que detalle cómo estos recursos serán integrados en el proceso pedagógico. Se establecen los objetivos de la intervención, las estrategias metodológicas a seguir, y los criterios para evaluar la efectividad de la propuesta. Esta etapa es fundamental, ya que transforma los hallazgos del diagnóstico inicial en un plan práctico y aplicable que busca mejorar el rendimiento académico y la experiencia educativa de los estudiantes.

4. Etapa del Diagnóstico Final o Validación de la Propuesta

La etapa final de validación tiene como objetivo evaluar la efectividad de la propuesta implementada. Esto se realiza a través de un nuevo diagnóstico, similar al inicial, que recoge datos después de la intervención. Se utilizan nuevamente cuestionarios, entrevistas y análisis de resultados académicos para medir el impacto de los recursos didácticos diseñados con Canva en el aprendizaje de los estudiantes. Esta evaluación permite, en primer lugar, comparar los resultados pre y post-intervención y, en segundo lugar, determinar si se han alcanzado los objetivos planteados, para finalmente hacer ajustes si es necesario. Esta etapa concluye el ciclo de investigación al proporcionar evidencia empírica o teórica sobre la validez y eficacia de la propuesta educativa.

2.10. Diagnóstico inicial

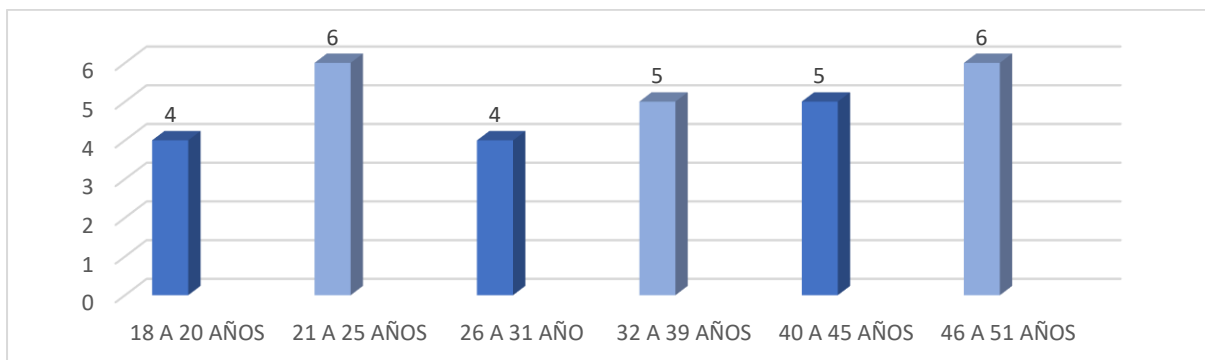
El diagnóstico inicial se caracteriza por recolectar datos sobre las condiciones actuales en que se lleva a cabo la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Salinas. Las preguntas se centran en aspectos como la motivación de los estudiantes, la efectividad percibida de los métodos y recursos didácticos actuales, la interacción entre estudiantes y profesores, así como el nivel de comprensión de los contenidos de la asignatura.

2.10.1. Resultados de las encuestas del Diagnóstico Inicial

Se presentan a continuación los resultados del diagnóstico inicial derivado de la aplicación de la encuesta a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (ver anexo 1); los resultados tabulados de la información, fuente de las siguientes figuras que ilustran el análisis, pueden ser consultados en el Anexo 3.

2.10.1.1. Eje Sociodemográfico

Figura 1. Distribución de los estudiantes por edad

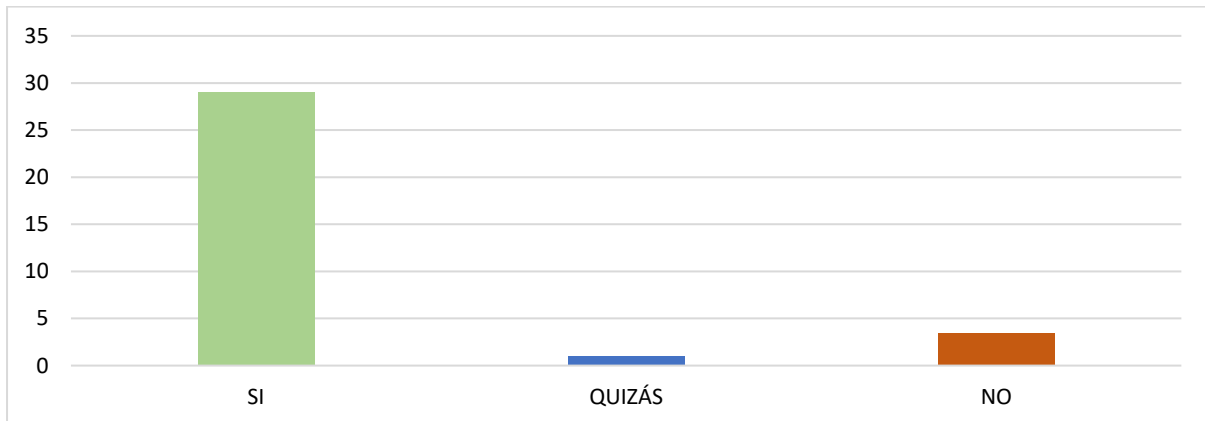


Nota. Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

La figura 1, muestra las edades de los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo, en la cual se puede apreciar que el gran porcentaje de los alumnos son mayores de 26 años lo que demuestra que la población es de adultos mayores. Esta pregunta se decidió en realizar por la incidencia que tiene la edad en el proceso de aprendizaje con la tecnología y el uso del internet con personas adultas en el área de Lengua y Literatura con el tema Vicios de Dicción.

2.10.1.2. Eje Motivación

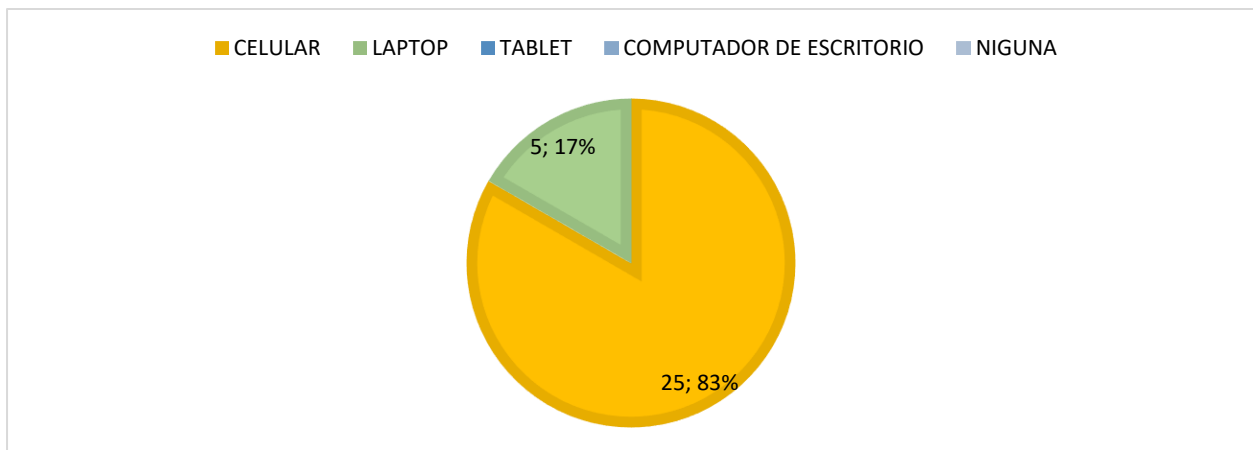
Figura 2. Motivaciones al trabajar con Canva



Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

A través de la figura 2, se determina que existe un fuerte apoyo por parte de los estudiantes hacia la inclusión de aplicaciones tecnológicas como Canva en las estrategias de enseñanza. Con 29 estudiantes expresando un rotundo "sí" y solo 1 estudiante respondiendo "quizás", es evidente que la gran mayoría ve el potencial de estas herramientas para aumentar su motivación y compromiso con los estudios.

Figura 3. Disponibilidad de Dispositivos en el hogar



Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

La figura 3, una marcada presencia de dispositivos tecnológicos entre los estudiantes encuestados, lo que refleja la creciente importancia de la tecnología en el ámbito educativo. Es alentador observar que el 83% de los estudiantes encuestados poseen teléfonos celulares, lo que proporciona acceso a una amplia gama de recursos y herramientas educativas.

Figura 4. Disponibilidad del internet en los hogares de los estudiantes

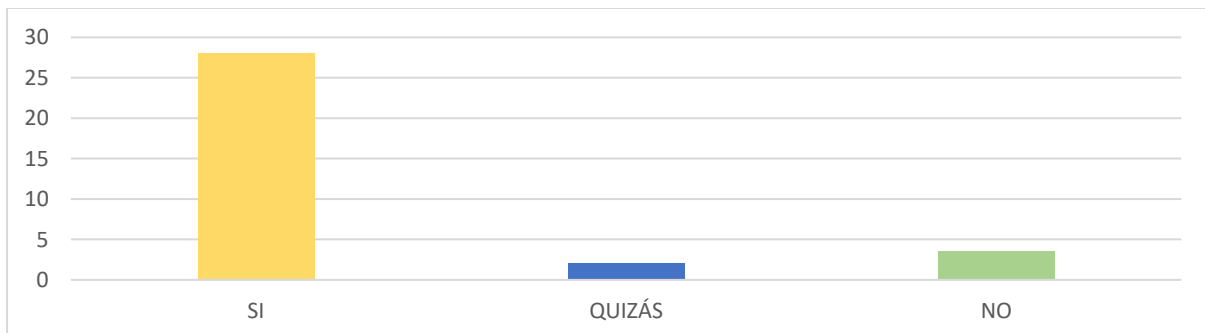


Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" año 2024.

En efecto, la figura 4 muestra que los 30 encuestados de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" cuentan con acceso a Internet en sus hogares, esto es un hallazgo significativo y alentador en el contexto de la educación actual. Esto indica que los estudiantes tienen la posibilidad de acceder a recursos tecnológicos que pueden complementar y enriquecer la experiencia educativa.

2.10.1.3. Eje Innovación

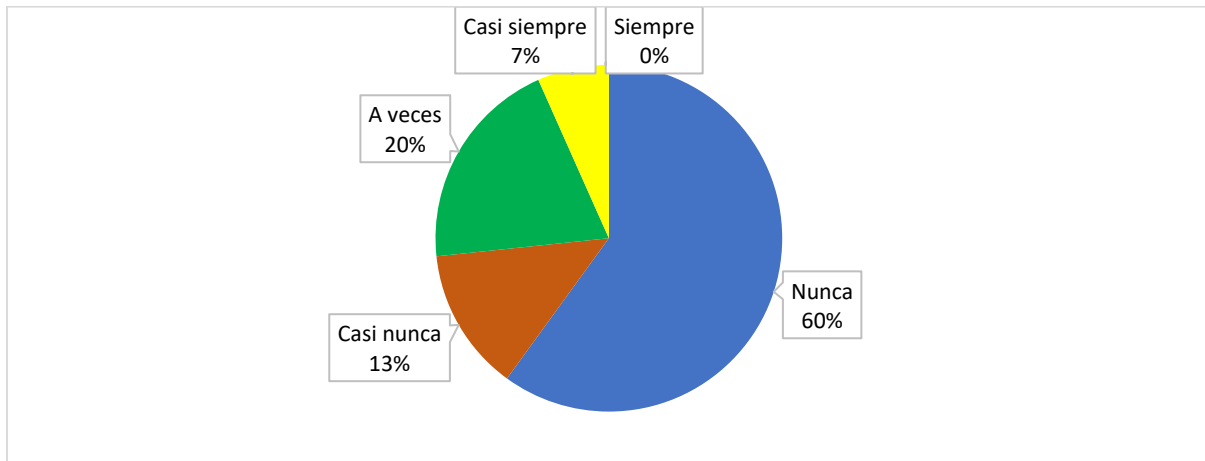
Figura 5. *Recurso Digital Canva como facilitador en el proceso de aprendizaje*



Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" año 2024.

Según los resultados que se muestran en la figura 5, se determina que hay un consenso generalizado entre los estudiantes de que el trabajo con el recurso digital Canva facilitaría su proceso de aprendizaje, incluso teniendo en cuenta las responsabilidades adicionales como el trabajo y la familia.

Figura 6. *Lenguaje correcto y claro con Canva*

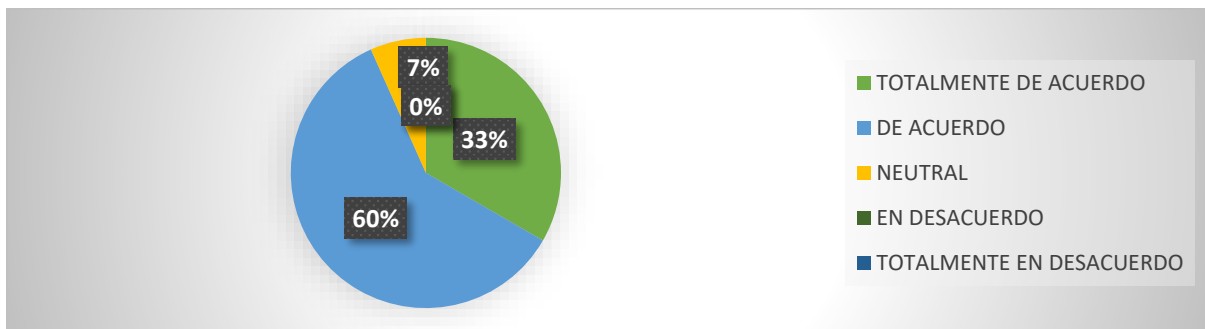


Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" año 2024.

Con énfasis en la figura 6 se puede decir que alrededor del 60% de los encuestados respondieron "Siempre" o "Casi siempre", lo que indica una percepción generalmente positiva hacia el uso del lenguaje en Canva. Sin embargo, una proporción significativa (alrededor del 40%) respondió "A veces" o casi nunca, lo que sugiere que aún hay espacio para mejorar la consistencia en la comunicación clara y correcta en la plataforma.

2.10.1.4. Eje Interactividad

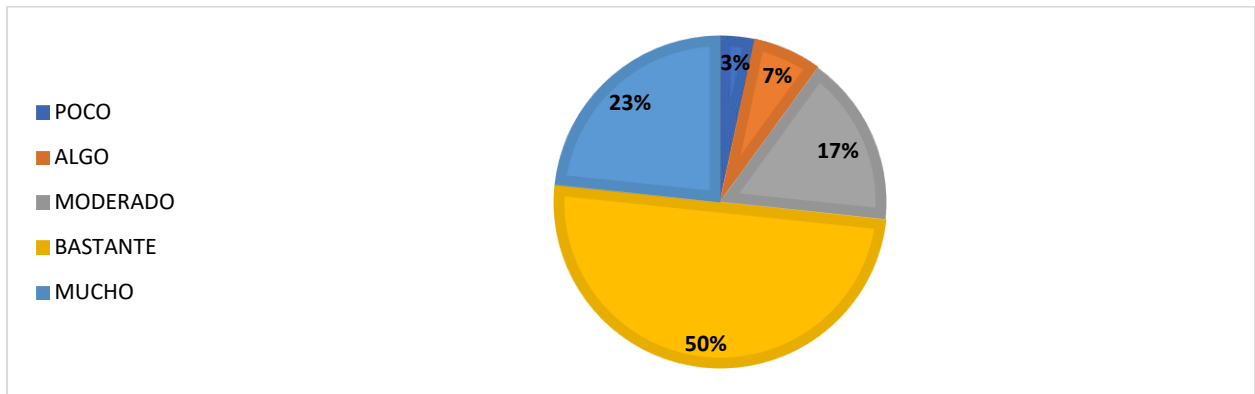
Figura 7. *Comprensión de temas con el recurso didáctico Canva*



Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" año 2024.

Se muestra en la figura 7, los resultados de la encuesta que manifiestan una clara tendencia hacia la percepción positiva de la utilidad del recurso didáctico Canva en el tema de 'Vicios de Dicción'. Es alentador observar que el 93% de los estudiantes encuestados están de acuerdo o totalmente de acuerdo en que el uso de Canva contribuyó a mejorar su comprensión del tema.

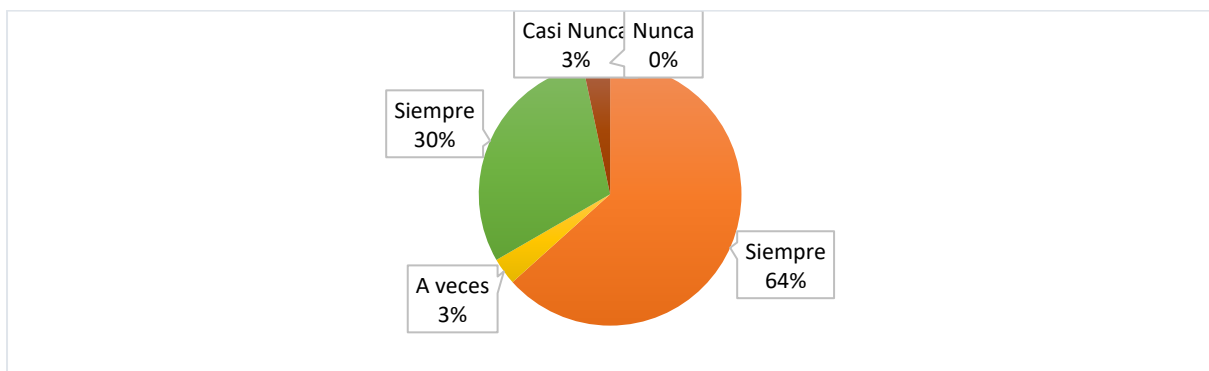
Figura 8. *Utilidad de estrategias realizadas en Canva*



Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

La figura 8 muestra, que la mayoría de los estudiantes revelan una valoración positiva hacia la utilidad de estrategias realizadas en Canva que promuevan el aprendizaje autónomo, como la investigación independiente o proyectos personales.

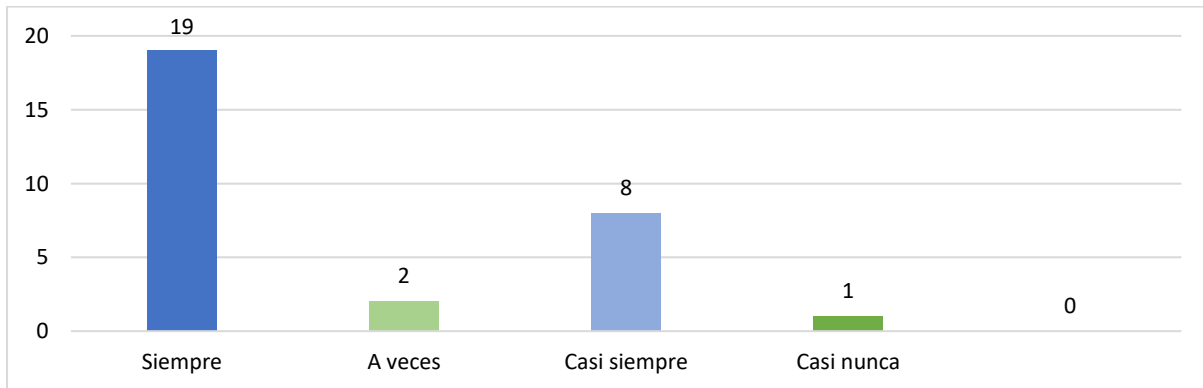
Figura 9. Maneja las redes sociales con facilidad



Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

En referencia a la figura 9 se puede decir que aproximadamente el 68% de los encuestados respondieron "Siempre", y el 32% restante respondió "Casi siempre", lo que indica una percepción abrumadoramente positiva hacia la habilidad para manejar las redes sociales. Solo hubo una minoría muy pequeña que respondió "A veces" o menos, lo que sugiere que la gran mayoría de los encuestados se sienten seguros en el manejo de las redes sociales.

Figura 10. Interacción entre el profesor y el estudiante

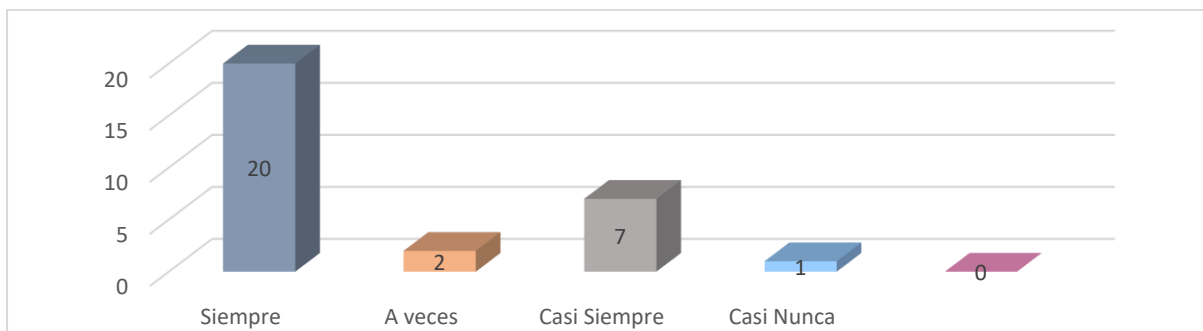


Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" año 2024.

Con la información proporcionada por la figura 10 se puede determinar que la mayoría de los encuestados (el 87% en total) respondieron "Siempre" o "Casi siempre" en cuanto a la interacción entre el profesor y el estudiante. Esto indica una percepción generalizada de que la interacción entre ambas partes es constante y frecuente.

2.10.1.5. Enseñanza y creatividad

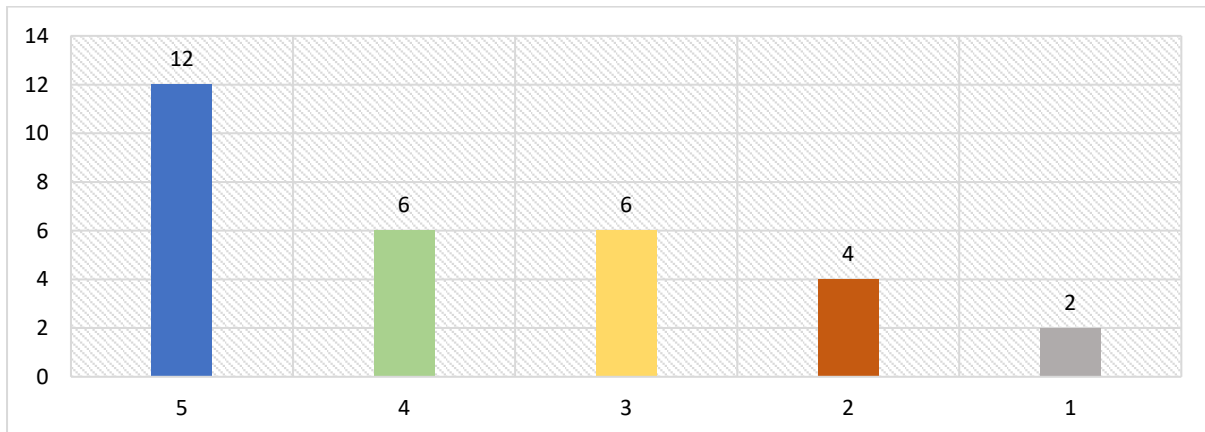
Figura 11. *Contenidos de la asignatura en Canva*



Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" año 2024.

Basándose en las respuestas proporcionadas por la figura 11 se determina que el 77% de los encuestados respondieron "Siempre" o "Casi siempre" en cuanto a la alineación de los recursos virtuales de Canva con los contenidos de la asignatura. Esto indica una percepción generalizada de que los recursos virtuales se utilizan de manera adecuada y coherente con el plan de estudios.

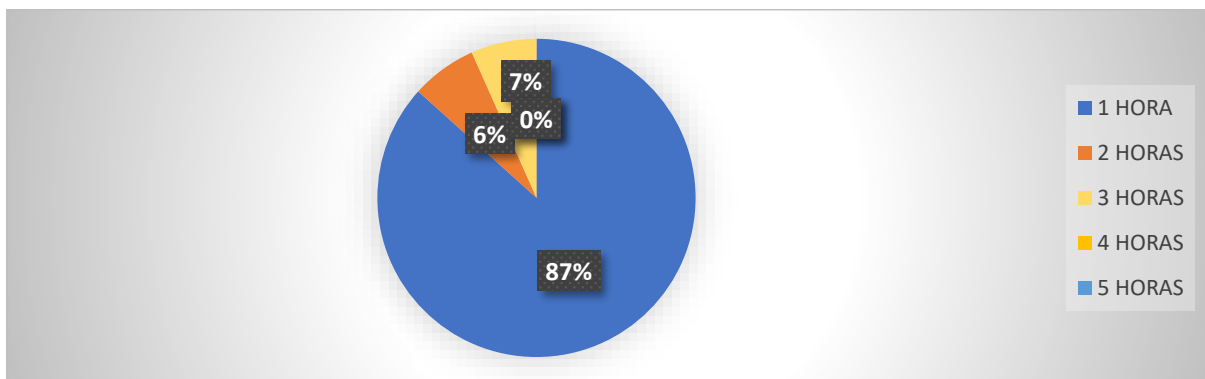
Figura 12. *Implementación de actividades con Canva*



Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

Basándonos en la figura 12, los resultados de la encuesta muestran que la implementación de actividades de retroalimentación con ayuda de acciones propuestas en la aplicación Canva sería generalmente bien recibida por los estudiantes. La mayoría de los estudiantes (12) calificaron esta propuesta con el máximo puntaje de 5, lo que indica un alto nivel de interés y percepción positiva sobre la utilidad de estas actividades para el proceso de aprendizaje.

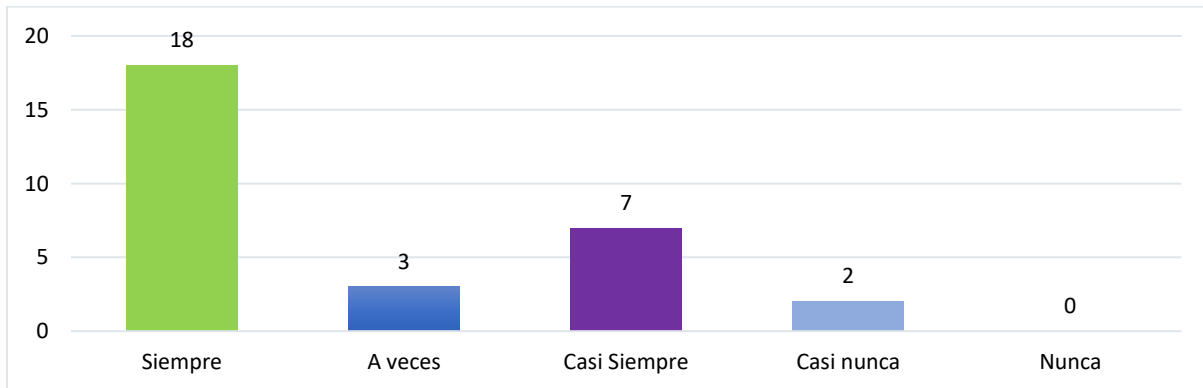
Figura 13. *Tiempo empleado en la realización de actividades con Canva*



Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

Los resultados que se muestran según la figura 13, señala una variedad de respuestas en el tiempo que los estudiantes emplearon en la realización de las actividades con el recurso digital Canva. Es notable que la mayoría de los estudiantes (26 de 30) completaron las actividades en un tiempo relativamente corto, con un promedio de aproximadamente 1 hora por estudiante.

Figura 14. *Actividades en Plataforma Canva*

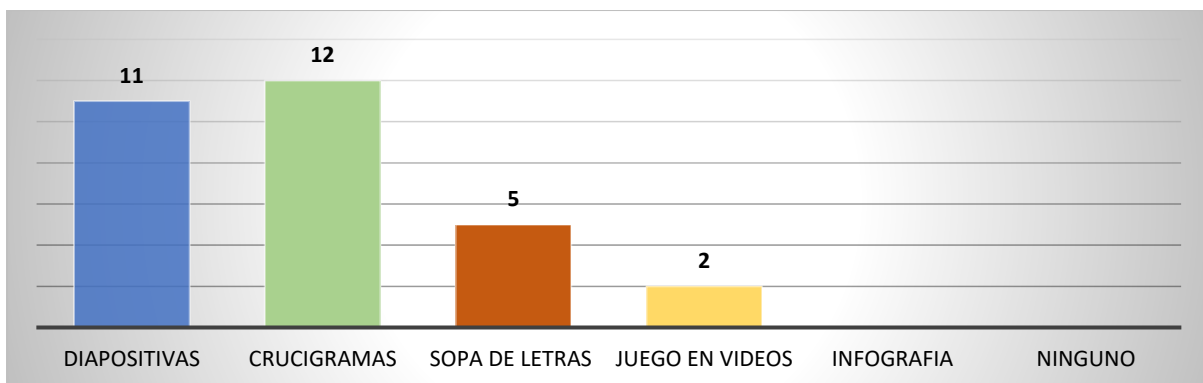


Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" año 2024.

Se muestra en la figura 14 los resultados de la encuesta donde el 75% de los encuestados respondieron "Siempre" o "Casi siempre" en cuanto a la inclusión de audio, video e imágenes en las actividades de la plataforma Canva. Esto sugiere un discernimiento generalizado de que estas actividades están bien integradas con contenido multimedia. La mayoría de las respuestas se encuentran en las categorías positivas ("Siempre" y "Casi siempre").

2.10.1.6. Influencia en el aprendizaje

Figura 15. Recursos realizados en Canva con el tema: Vicios de Dicción



Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" año 2024.

En referencia a la Figura 15, y basándonos en los resultados de la encuesta, parece que tanto las diapositivas como los crucigramas fueron los recursos más efectivos para ayudar a los estudiantes a comprender mejor el tema de "Vicios de Dicción" cuando se realizaron en Canva. Con 11 estudiantes prefiriendo las diapositivas y 12 estudiantes prefiriendo los crucigramas, parece que ambos formatos fueron bien recibidos y considerados útiles para la comprensión del tema.



CAPÍTULO TRES

RECURSOS DIDÁCTICOS CON CANVA PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS EN LENGUA Y LITERATURA

El presente apartado hace referencia a la propuesta de un recurso didáctico realizado con la herramienta Canva para fortalecer conocimientos en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas”.

3.1. Presentación

Tipo de Propuesta

Diseño de recursos educativos didácticos mediante Canva para la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa “Salinas”.

Recurso digital de una Actividad en Canva con el tema vicios de dicción

Denominación de la propuesta

Recursos Didácticos con Canva para el Fortalecimiento de Competencias en Lengua y Literatura.

Descripción de la propuesta

Esta propuesta se enfoca en el desarrollo de recursos didácticos pedagógicas utilizando la herramienta Canva, orientado a mejorar las competencias en Lengua y Literatura de los estudiantes del primer año de Bachillerato Intensivo en la Unidad Educativa “Salinas”; está diseñado para integrar elementos visuales y interactivos que faciliten la comprensión de conceptos complejos, promuevan la creatividad, y refuercen la retención de conocimientos. A través de la implementación de estas actividades, se espera que los estudiantes puedan interactuar de manera más dinámica con los contenidos académicos, mejorando así su rendimiento en la asignatura.

3.2. Justificación

El uso de recursos didácticos digitales se ha vuelto una necesidad imperante en el contexto educativo actual, especialmente tras la transición hacia modelos de enseñanza híbridos y virtuales provocados por la pandemia de COVID-19. En la asignatura de Lengua y Literatura, los estudiantes han enfrentado desafíos significativos para mantener el interés y



la motivación en un entorno virtual, lo que ha repercutido negativamente en su rendimiento académico y comprensión de los contenidos. Esta situación ha evidenciado la urgente necesidad de implementar herramientas innovadoras que promuevan un aprendizaje más interactivo y efectivo.

3.3. Objetivos

General

Fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje para la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” mediante la implementación de recursos didácticos creados con la herramienta Canva.

Específicos

- Diseñar recursos didácticos digitales utilizando la herramienta Canva que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- Validar la efectividad de las actividades diseñadas con Canva a favor del rendimiento académico de los menores.

3.4. Fundamentación Teórica

La propuesta se fundamenta en varias teorías pedagógicas y marcos normativos que sustentan la importancia de integrar herramientas digitales como Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la enseñanza de la Lengua y Literatura. La incorporación de estas herramientas no solo facilita el acceso a materiales educativos interactivos, sino que también promueve un aprendizaje más profundo y significativo.

3.4.1. Teorías de aprendizaje

3.4.1.1. Conectivismo

El conectivismo es una teoría de aprendizaje que considera que el conocimiento se construye a través de redes de información, donde los estudiantes establecen conexiones entre diferentes nodos de información. En este contexto, Canva actúa como un nodo central que facilita la creación y fortalecimiento de estas conexiones, permitiendo a los estudiantes interactuar con los contenidos de manera dinámica y visual. Esta interacción no solo mejora



la comprensión de conceptos complejos, sino que también fomenta la creatividad y la expresión escrita, al ofrecer múltiples formatos de presentación de la información (Achhab, 2022)

3.4.1.2. Constructivismo

El constructivismo, por su parte, sostiene que los estudiantes construyen su conocimiento activamente, basándose en sus experiencias previas y en la interacción con su entorno (Salazar, 2023). Al utilizar Canva, los estudiantes tienen la oportunidad de crear y personalizar sus recursos educativos, lo que refuerza su proceso de aprendizaje a través de la autoexpresión y la reflexión crítica. Esta herramienta digital les permite visualizar sus ideas y conceptos de manera clara y estructurada, facilitando la comprensión y retención de información (Vera, 2020).

3.4.1.3. Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia

La teoría cognitiva del aprendizaje multimedia postula que las personas aprenden mejor cuando la información se presenta en formatos visuales y textuales combinados. Canva, al permitir la creación de recursos multimedia como infografías, mapas conceptuales y presentaciones, se convierte en un recurso clave para facilitar el aprendizaje en Lengua y Literatura. Este enfoque permite que los estudiantes procesen la información de manera más eficiente, al activar simultáneamente múltiples canales cognitivos, lo que mejora la retención y comprensión de los temas abordados (Soliman, 2022).

3.4.2. Recursos didácticos

Son aquellos medios, herramientas o materiales utilizados en el contexto educativo para facilitar la transmisión de conocimientos. Estos recursos pueden ser tangibles, como libros, pizarras y modelos, o intangibles, como videos, plataformas digitales o software educativo. Su principal función es apoyar y enriquecer el proceso de enseñanza, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y promoviendo la comprensión de los contenidos de manera más accesible y efectiva.

3.4.3. Proceso de enseñanza – aprendizaje

Es el conjunto de interacciones y actividades que ocurren entre el docente y el estudiante, donde el primero guía y facilita la adquisición de conocimientos, habilidades y



actitudes, y el segundo participa activamente en su construcción. Este proceso no es unidireccional, sino que implica la adaptación y participación del estudiante en su propio aprendizaje, mediante la comprensión, reflexión y aplicación de los contenidos. Además, se desarrolla en diferentes contextos y puede utilizar diversos enfoques y metodologías pedagógicas, ajustándose a los objetivos y necesidades del entorno educativo.

3.5. Fundamentación Legal

En Ecuador, la educación está enmarcada por varios documentos legales que promueven la inclusión de tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Constitución de la República del Ecuador (2008): Establece el derecho a una educación de calidad que sea inclusiva y equitativa. La Constitución reconoce la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas que deben integrarse en la educación para facilitar el acceso al conocimiento y promover el desarrollo integral de los estudiantes (Ecuador, 2008).

Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (PND): El PND, también conocido como "Plan de Creación de Oportunidades", incluye como una de sus metas la mejora de la calidad educativa mediante la integración de tecnologías digitales. Este plan establece que el uso de TIC es fundamental para el desarrollo de competencias clave en el siglo XXI, y busca garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las herramientas necesarias para su aprendizaje y crecimiento personal (SEMPLADES, 2021).

3.6. Característica y estructura general de la propuesta

La presente propuesta se caracteriza por su enfoque integral que combina aspectos pedagógicos, tecnológicos y didácticos, específicamente en el diseño y aplicación de un sistema de actividades basado en la herramienta Canva. Este sistema está diseñado para fortalecer las competencias en Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo en la Unidad Educativa "Salinas". La estructura de la propuesta sigue un enfoque metodológico que facilita la creación de recursos educativos visuales y interactivos, adaptados a las necesidades de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y contextualizado.

Tabla 2. *Componentes generales de la propuesta*



Componente General	Descripción
Objetivos	Definen las metas principales que se desean alcanzar con la implementación de la propuesta.
Actividades	Recursos didácticos pedagógicos diseñadas para lograr los objetivos propuestos.
Metodología	Describe los métodos y enfoques utilizados para el diseño y aplicación de las actividades.
Recursos	Herramientas y materiales didácticos, como Canva, utilizados para facilitar el aprendizaje.
Evaluación	Procedimientos y criterios para medir la efectividad de las actividades y el rendimiento académico.
Aplicación	Proceso de implementación de las actividades en el aula, incluyendo fases y medios utilizados.
Medios	Canales y herramientas tecnológicas utilizadas para distribuir y aplicar los recursos educativos.
Responsabilidad	Define los roles de los docentes, estudiantes y representantes en la implementación de la propuesta.

Se describe el diseño de la metodología empleada en la propuesta con la finalidad de alcanzar los objetivos educativos planteados. Esta metodología se estructura en varias fases clave, asegurando una ejecución coherente y efectiva de las actividades pedagógicas utilizando la herramienta Canva.

3.7. Estructura y dinámica de sus componentes

1. Objetivo General y Específicos

Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
Objetivo General	Mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura utilizando recursos didácticos	Documentos de planificación educativa, Canva	Claridad en la definición del objetivo	Objetivo alineado con el currículo educativo	Objetivo debe ser específico, medible, alcanzable, relevante y con un tiempo



Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
	mediante Canva				definido (SMART)
Objetivos Específicos	Desglosan el objetivo general en metas concretas y medibles	Plantillas de objetivos específicos, y Canva	Objetivos que aborden diferentes aspectos del aprendizaje	Deben ser coherentes entre sí y con el objetivo general	Cada objetivo específico debe contribuir al logro del objetivo general

2. Fundamentos Teóricos y Pedagógicos

Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
Fundamentos Teóricos	Proporcionan el marco conceptual para la propuesta	Artículos científicos, libros de pedagogía, guías didácticas	Consistencia con las teorías de aprendizaje seleccionadas	Deben ser pertinentes y actualizados	Deben estar alineados con los objetivos y la metodología de la propuesta
Fundamentos Pedagógicos	Integración de teorías pedagógicas con prácticas educativas actuales	Recursos pedagógicos, material académico	Integración efectiva de teorías pedagógicas con la práctica	Adaptación a las necesidades educativas de los estudiantes	Deben guiar la creación y uso de recursos didácticos mediante Canva

3. Diseño de Recursos Didácticos

Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
Creación de Recursos	Desarrollo de materiales educativos en Canva	Canva, ejemplos de recursos, conjunto de diseño	Creatividad, alineación con el currículo	Deben ser interactivos y atractivos visualmente	Los recursos deben ser claros, concisos y pedagógicamente efectivos
Adaptación de Recursos	Modificación de materiales existentes para que sean	Canva, acceso a	Adaptación a las características	Deben ser flexibles y adaptables	Los recursos deben cumplir con los objetivos de



Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
	relevantes y efectivos	recursos previos	del grupo de estudiantes		aprendizaje establecidos

4. Implementación en el Aula

Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
Aplicación de Recursos	Uso de los recursos didácticos en las clases de Lengua y Literatura	Computadoras, tablets, conexión internet, proyectores	Competencia técnica a uso de recursos digitales	Disponibilidad de recursos tecnológicos	La implementación debe ser gradual, comenzando con un piloto antes de expandir a otros grupos
Actividades de Aprendizaje	Realización de recursos pedagógicos utilizando los materiales creados	Canva, materiales de apoyo	Actividades deben ser coherentes con los objetivos de la lección	Ambiente de aprendizaje propicio	Las actividades deben ser evaluadas continuamente para asegurar su efectividad

5. Evaluación y Retroalimentación

Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
Evaluación Impacto	Medición del efecto de la propuesta de aprendizaje de los estudiantes	Cuestionarios, encuestas, análisis de los resultados	Evaluaciones deben ser objetivas basadas en criterios claros	Evaluación y continua en ajustable	Deben proveer datos cuantitativos y cualitativos del desempeño de los estudiantes
Retroalimentación	Provisión de comentarios constructivos para mejorarla	Encuestas, entrevistas	Retroalimentación oportuna y específica	Espacio para recibir y aplicar sugerencias	Debe contribuir al ajuste y mejora



Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
	implementación				continua de la propuesta

6. Capacitación de Docentes

Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
Formación en Tecnología	Capacitación de los docentes en el uso de Canva y metodologías digitales	Talleres, tutoriales, y guías prácticas	Debe ser accesible para todos los docentes involucrados	Horarios flexibles, apoyo técnico disponible	Evaluación del nivel de competencia adquirido por los docentes
Desarrollo Pedagógico	Formación en estrategias pedagógicas alineadas con el uso de recursos digitales	Material didáctico, sesiones de formación	Integración de nuevas metodologías en la práctica docente	Apoyo institucional	Debe reflejarse en la mejora de las prácticas de enseñanza en el aula

7. Infraestructura Tecnológica

Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
Provisión de Tecnología	Suministro de dispositivos tecnológicos acceso internet	de Computadoras, tablets y conexión a internet	Tecnología debe ser accesible para todos los estudiantes	Mantenimiento y soporte técnico regular	Disponibilidad y funcionamiento adecuado de los recursos tecnológicos durante todo el proyecto
Soporte Técnico	Asistencia técnica para la implementación de la propuesta	Personal de soporte, manuales de solución	Soporte debe estar disponible durante todo el proceso	Capacidad de respuesta rápida y efectiva de	El soporte técnico debe resolver problemas sin interrumpir el proceso de



Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
		de problemas	implementación		enseñanza-aprendizaje

8. Monitoreo y Ajustes

Componentes	Descripción	Recursos	Exigencias y Requisitos	Condiciones	Criterios de Cumplimiento
Seguimiento Continuo	Monitoreo regular de la implementación y resultados	Informes de seguimiento, encuestas, y observaciones	Monitoreo debe ser sistemático y basado en indicadores claros	Flexibilidad para realizar ajustes según resultados	Debe asegurar la efectividad y relevancia continua de la propuesta
Ajuste de Propuesta	Realización de la modificación basadas en los resultados del monitoreo	Revisión de objetivos, modificación de recursos	Ajustes deben ser informados por datos y retroalimentación	Aplicación oportuna de cambios	Los ajustes deben mejorar la implementación y contribuir al logro de los objetivos educativos

Descripción General

Estas tablas estructuran de manera clara y organizada los componentes fundamentales de la propuesta educativa, detallando los recursos, exigencias, requisitos, condiciones y criterios necesarios para su implementación efectiva. Este enfoque asegura que cada aspecto de la propuesta esté bien planificado, ejecutado y evaluado, contribuyendo al éxito global de la integración de Canva en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Sesión 1: Introducción a Canva y sus Funciones Básicas

- **Propósito:** Familiarizar a los estudiantes con la plataforma Canva, sus herramientas básicas y su interfaz.
- **Objetivos Específicos:**
 - Enseñar a los estudiantes cómo crear una cuenta en Canva y navegar por su interfaz.



- Introducir el uso de plantillas básicas para crear contenido simple.
- **Actividades:**
 - Tutorial guiado en línea para la creación de una cuenta en Canva.
 - Ejercicios prácticos para explorar diferentes plantillas y herramientas de diseño.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes deben sentirse cómodos utilizando Canva, entendiendo cómo navegar por la plataforma y utilizar sus herramientas básicas para crear contenido.

Sesión 2: Elementos de Lengua y Literatura

- **Propósito:** Enseñar a los estudiantes la estructura del texto narrativo utilizando Canva como herramienta visual.
- **Objetivos Específicos:**
 - Identificar los elementos clave de la estructura narrativa (inicio, desarrollo, clímax, desenlace).
 - Utilizar Canva para crear mapas mentales y esquemas visuales de textos narrativos.
- **Actividades:**
 - Análisis de cuentos o relatos cortos con la creación de mapas mentales en Canva.
 - Presentación y discusión en clase de los esquemas creados.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes comprenderán la estructura de un texto narrativo y podrán representarla visualmente utilizando Canva.

Sesión 3: Ortografía y Gramática

- **Propósito:** Mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes a través de actividades interactivas en Canva.
- **Objetivos Específicos:**
 - Revisar las reglas básicas de acentuación en español.
 - Aplicar estas reglas en actividades interactivas y lúdicas.



- **Actividades:**
 - Creación de juegos de palabras y cuestionarios interactivos sobre acentuación en Canva.
 - Competencias entre grupos para resolver ejercicios de ortografía.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes fortalecerán su conocimiento de las reglas de acentuación y mejorarán su precisión ortográfica.

Sesión 4: Comprensión Lectora

- **Propósito:** Desarrollar habilidades de comprensión lectora a través de la identificación de ideas principales en textos.
- **Objetivos Específicos:**
 - Identificar y extraer ideas principales de diferentes tipos de textos.
 - Crear infografías que resuman estas ideas utilizando Canva.
- **Actividades:**
 - Lectura de textos asignados seguida de la creación de infografías que resuman las ideas principales.
 - Presentación de las infografías en clase y discusión sobre las diferentes interpretaciones.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes podrán identificar y representar visualmente las ideas principales de un texto, mejorando su comprensión lectora.

Sesión 5: Recursos Literarios

- **Propósito:** Introducir a los estudiantes en el uso de figuras retóricas y recursos literarios.
- **Objetivos Específicos:**
 - Definir y dar ejemplos de metáforas, símiles, y otras figuras retóricas.
 - Aplicar estos recursos en ejercicios creativos usando Canva.
- **Actividades:**



- Creación de ejemplos visuales de figuras retóricas en Canva.
- Análisis de textos literarios identificando y discutiendo el uso de estos recursos.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes reconocerán y aplicarán figuras retóricas en sus escritos, utilizando Canva para visualizarlas y comprender su impacto en la literatura.

Sesión 6: Vicios de Dicción

- **Propósito:** Enseñar a los estudiantes a identificar y corregir vicios de dicción en sus textos.
- **Objetivos Específicos:**
 - Explicar qué son los vicios de dicción y cómo afectan la claridad del lenguaje.
 - Corregir errores comunes utilizando herramientas interactivas en Canva.
- **Actividades:**
 - Ejercicios de corrección en Canva, donde los estudiantes identifiquen y corrijan vicios de dicción en ejemplos de texto.
 - Creación de una guía visual en Canva sobre cómo evitar estos errores.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes aprenderán a reconocer y corregir vicios de dicción, mejorando la claridad y efectividad de su comunicación escrita.

Sesión 7: Análisis de Textos

- **Propósito:** Desarrollar habilidades de análisis crítico en la lectura de textos narrativos y expositivos.
- **Objetivos Específicos:**
 - Analizar la estructura y contenido de cuentos o relatos cortos.
 - Crear presentaciones interactivas que reflejen el análisis realizado.
- **Actividades:**
 - Lectura y análisis en grupos de textos asignados, seguida de la creación de presentaciones en Canva que resuman los análisis.



- Presentación y debate de los análisis en clase.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes desarrollarán habilidades de análisis crítico, aprendiendo a descomponer y discutir los elementos clave de un texto.

Sesión 8: Redacción de Ensayos

- **Propósito:** Practicar la redacción de ensayos argumentativos con una estructura clara y coherente.
- **Objetivos Específicos:**
 - Enseñar la estructura de un ensayo argumentativo (introducción, desarrollo, conclusión).
 - Guiar a los estudiantes en la creación de ensayos utilizando plantillas de Canva.
- **Actividades:**
 - Redacción de un ensayo sobre un tema asignado, utilizando Canva para estructurar y presentar las ideas.
 - Corrección y retroalimentación en grupo.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes podrán redactar ensayos bien estructurados y argumentados, utilizando Canva para organizar y mejorar su presentación.

Sesión 9: Técnicas de Estudio

- **Propósito:** Introducir técnicas de estudio que ayuden a los estudiantes a mejorar su retención y comprensión de la información.
- **Objetivos Específicos:**
 - Enseñar técnicas como el subrayado, la elaboración de resúmenes, y la creación de mapas conceptuales.
 - Aplicar estas técnicas en actividades prácticas utilizando Canva.
- **Actividades:**
 - Creación de resúmenes visuales y mapas conceptuales de temas de clase.



- Aplicación de técnicas de estudio en la preparación de materiales de revisión.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes aprenderán a aplicar técnicas de estudio efectivas que les ayudarán a organizar y retener la información más eficientemente.

Sesión 10: Poesía y Recursos Poéticos

- **Propósito:** Explorar y crear poesía, utilizando recursos poéticos aprendidos.
- **Objetivos Específicos:**
 - Analizar poemas, identificando recursos poéticos como la aliteración, la anáfora, y la metáfora.
 - Crear poemas propios y visualizarlos en Canva.
- **Actividades:**
 - Análisis de poemas en clase seguido de la creación de poemas visuales en Canva.
 - Compartir y comentar los poemas creados con los compañeros de clase.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes desarrollarán una apreciación más profunda por la poesía y aprenderán a expresar sus propias ideas poéticas de manera creativa.

Sesión 11: Lectura Crítica

- **Propósito:** Mejorar la capacidad de los estudiantes para analizar críticamente los textos, diferenciando entre hechos y opiniones.
- **Objetivos Específicos:**
 - Identificar y distinguir entre hechos y opiniones en diferentes tipos de textos.
 - Aplicar esta habilidad en la creación de actividades interactivas en Canva.
- **Actividades:**
 - Análisis de textos informativos, clasificando las afirmaciones como hechos u opiniones.
 - Creación de actividades de clasificación en Canva para practicar esta habilidad.



- **Resultados Esperados:** Los estudiantes desarrollarán habilidades críticas en la lectura y análisis de textos, mejorando su capacidad para discernir información objetiva de subjetiva.

Sesión 12: Escritura Creativa

- **Propósito:** Fomentar la creatividad en la escritura, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes estilos narrativos.
- **Objetivos Específicos:**
 - Crear relatos cortos o historias basadas en diferentes temas o estilos.
 - Utilizar Canva para diseñar y presentar las historias de manera atractiva.
- **Actividades:**
 - Redacción de relatos cortos en clase con posterior diseño visual en Canva.
 - Exposición de las historias en clase y discusión sobre los diferentes estilos narrativos.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes ampliarán su capacidad creativa y expresiva en la escritura, utilizando Canva para presentar sus trabajos de manera visualmente atractiva.

Sesión 13: Textos Informativos

- **Propósito:** Comprender y crear textos expositivos que presenten información de manera clara y organizada.
- **Objetivos Específicos:**
 - Identificar las características y estructura de los textos informativos.
 - Crear infografías y esquemas de textos informativos utilizando Canva.
- **Actividades:**
 - Lectura y análisis de textos informativos, seguido de la creación de infografías que resuman el contenido.
 - Presentación y discusión de las infografías en clase.



- **Resultados Esperados:** Los estudiantes podrán identificar y organizar la información en textos expositivos, mejorando su capacidad de comunicación escrita y visual.

Sesión 14: Argumentación y Debate

- **Propósito:** Desarrollar habilidades de argumentación y debate a través de la estructuración y defensa de argumentos.
- **Objetivos Específicos:**
 - Estructurar argumentos claros y coherentes.
 - Utilizar Canva para diseñar gráficos y tablas que apoyen los argumentos presentados.
- **Actividades:**
 - Preparación y presentación de argumentos sobre un tema controversial, apoyados por gráficos creados en Canva.
 - Debate en clase sobre los temas presentados.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes mejorarán sus habilidades de argumentación y presentación, utilizando recursos visuales para fortalecer sus posiciones en debates.

Sesión 15: Revisión y Edición de Textos

- **Propósito:** Enseñar técnicas de revisión y edición para mejorar la calidad de los escritos.
- **Objetivos Específicos:**
 - Aplicar técnicas de revisión y edición en textos escritos por los estudiantes.
 - Utilizar herramientas de Canva para visualizar los cambios y mejoras en los textos.
- **Actividades:**
 - Revisión de escritos en grupos, aplicando técnicas de edición y mejora.
 - Creación de una versión final editada del texto utilizando Canva.



- **Resultados Esperados:** Los estudiantes aprenderán a revisar y mejorar sus propios escritos, desarrollando una atención crítica a los detalles.

Sesión 16: Multimedia y Lengua

- **Propósito:** Integrar texto con elementos multimedia para enriquecer la comunicación escrita.
- **Objetivos Específicos:**
 - Aprender a combinar texto con imágenes, audio y video en presentaciones.
 - Crear presentaciones multimedia utilizando Canva que incluyan diversos formatos de contenido.
- **Actividades:**
 - Diseño de presentaciones multimedia sobre un tema de Lengua y Literatura, integrando texto, imágenes y audio.
 - Presentación de los proyectos multimedia en clase.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes desarrollarán habilidades para crear contenido multimedia que complemente y enriquezca sus textos escritos.

Sesión 17: Preparación para Evaluaciones

- **Propósito:** Preparar a los estudiantes para evaluaciones mediante la práctica y la organización de materiales de estudio.
- **Objetivos Específicos:**
 - Aplicar estrategias de estudio para revisar los contenidos cubiertos en el curso.
 - Utilizar Canva para crear fichas de estudio y simulaciones de exámenes.
- **Actividades:**
 - Creación de fichas de estudio y resúmenes visuales de los temas principales.
 - Simulaciones de exámenes en Canva para practicar la resolución de preguntas.



- **Resultados Esperados:** Los estudiantes estarán mejor preparados para las evaluaciones, habiendo practicado y organizado sus materiales de estudio de manera efectiva.

Sesión 18: Evaluación Final y Retroalimentación

- **Propósito:** Evaluar el aprendizaje adquirido durante las sesiones y proporcionar retroalimentación para el mejoramiento continuo.
- **Objetivos Específicos:**
 - Realizar una evaluación final utilizando Canva para medir el progreso de los estudiantes.
 - Proporcionar retroalimentación individual y grupal sobre el desempeño.
- **Actividades:**
 - Evaluación final interactiva en Canva que abarca los temas y habilidades desarrolladas durante las sesiones.
 - Sesión de retroalimentación donde se discuten los resultados y se proponen mejoras.
- **Resultados Esperados:** Los estudiantes demuestran el aprendizaje y habilidades adquiridas durante el curso, y reciben retroalimentación constructiva para su desarrollo continuo.

3.8. Forma de aplicación e implementación

Tabla 3. Aplicación e Implementación de la Propuesta

Fase de Implementación	Actividad	Responsable(s)	Recursos Necesarios	Descripción del Proceso
Fase 1: Planificación	Diseño del plan de implementación	Equipo docente y coordinador académico	Plan de trabajo, cronograma, Canva	Desarrollo de un plan detallado que incluya objetivos, actividades, y cronograma para la implementación de la propuesta.
Fase 2: Capacitación	Capacitación a docentes en el uso de Canva	Facilitador de tecnología educativa	Talleres, tutoriales, manuales	Realización de talleres formativos para que los docentes



Fase de Implementación	Actividad	Responsable(s)	Recursos Necesarios	Descripción del Proceso
Fase 3: Adaptación de Recursos	Creación y adaptación de recursos didácticos en Canva	Docentes de Lengua y Literatura	Canva, ejemplos de recursos, material didáctico	adquieran competencias en el uso de Canva y su aplicación pedagógica. Los docentes diseñan y adaptan los recursos didácticos en Canva, alineándolos con los contenidos curriculares de la asignatura.
Fase 4: Implementación Inicial	Aplicación de los recursos en el aula	Docentes y estudiantes	Computadoras, tablets, conexión a internet, recursos en Canva	Los recursos educativos diseñados en Canva se implementan en las clases, comenzando con un enfoque piloto en un grupo reducido de estudiantes.
Fase 5: Monitoreo y Retroalimentación	Observación y recolección de datos sobre la implementación	Coordinador académico y equipo docente	Formularios de observación, encuestas de percepción	Se realiza un seguimiento continuo de la implementación para recoger datos sobre el uso de Canva y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.
Fase 6: Evaluación y Ajustes	Evaluación del impacto y ajuste de la propuesta	Equipo de evaluación, coordinador académico	Cuestionarios, entrevistas, análisis de resultados	Se evalúan los resultados obtenidos y se realizan ajustes en la propuesta para mejorar su efectividad, basados en los datos recolectados.
Fase 7: Expansión y Consolidación	Expansión de la implementación a otros grupos	Coordinador académico, equipo docente	Recursos digitales, informe de evaluación	Una vez validados los resultados, la propuesta se expande a otros grupos de estudiantes y se consolida como parte del currículo regular de la asignatura.
Fase 8: Seguimiento Continuo	Monitoreo a largo plazo y evaluación continua	Equipo docente y coordinador académico	Informes de seguimiento, encuestas periódicas	Se establece un sistema de seguimiento continuo para asegurar que la propuesta siga siendo efectiva y relevante, adaptándose a nuevas



Fase de Implementación	Actividad	Responsable(s)	Recursos Necesarios	Descripción del Proceso
				necesidades educativas.

3.9. Demostraciones

Paso a paso para utilizar Canva

Paso 1: Accede a Canva: Dirígete al sitio web de Canva (www.canva.com) y crea una cuenta gratuita si aún no tienes una. Si ya tienes una cuenta, inicia sesión.

Paso 2: Explora las opciones de diseño: Una vez que estés dentro de Canva, verás una amplia gama de opciones de diseño, desde plantillas prediseñadas hasta opciones para crear tus diseños desde cero. Explora las diferentes categorías y tipos de diseños disponibles.

Paso 3: Selecciona un tipo de diseño o utiliza una plantilla: Haz clic en el tipo de diseño que desees crear (por ejemplo, "Presentación", "Folleto", "Publicación en redes sociales", etc.) o elige una plantilla prediseñada que se adapte a tus necesidades.

Paso 4: Personaliza tu diseño: Una vez que hayas seleccionado un tipo de diseño o una plantilla, Canva te llevará a su editor. Aquí podrás personalizar todos los elementos de tu diseño. Cambia el texto haciendo doble clic en él y escribiendo tu propio contenido. Modifica los colores, fuentes y tamaños de texto utilizando las opciones de edición en la barra lateral. Agrega imágenes haciendo clic en "Subir archivos" para cargar tus propias imágenes o utilizando las imágenes gratuitas disponibles en Canva. Arrastra y suelta elementos para reorganizar el diseño según tus preferencias.

Paso 5: Utiliza herramientas adicionales: Explora las herramientas adicionales disponibles en Canva, como elementos gráficos, líneas, formas, iconos, etc., para agregar más interés visual a tu diseño. Utiliza las herramientas de alineación y distribución para asegurarte de que todos los elementos estén correctamente alineados y espaciados.

Paso 6: Guarda y descarga tu diseño: Una vez que hayas terminado de editar tu diseño, haz clic en el botón "Descargar" en la esquina superior derecha de la pantalla. Selecciona el formato de archivo deseado (por lo general, JPG o PNG para imágenes, o PDF

para documentos) y haz clic en "Descargar" nuevamente para guardar tu diseño en tu dispositivo.

Paso 7: Comparte tu diseño (opcional): Si deseas compartir tu diseño en línea, también puedes hacerlo directamente desde Canva. Haz clic en el botón "Compartir" y elige la opción adecuada para compartir en redes sociales, enviar por correo electrónico, obtener un enlace compatible, etc.

Ilustración 1. Ejemplos de recurso didáctico en Canva



Nota. Recursos realizados en Canva.com

En la ilustración, se observan actividades como un crucigrama y una sopa de letras, ambos centrados en el tema de los "Barbarismos". Estas actividades representan una forma lúdica y visualmente atractiva de abordar temas complejos del idioma, lo que facilita la comprensión y retención de los conceptos por parte de los estudiantes. Además, estas herramientas permiten la adaptación del contenido a diferentes niveles de dificultad, lo que es esencial para personalizar el aprendizaje según las necesidades de cada estudiante. Al incorporar este tipo de recursos en la propuesta, se evidencia el potencial de Canva para transformar actividades tradicionales en experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas. Este enfoque no solo ayuda a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también fortalece sus habilidades lingüísticas de manera efectiva.

3.10. Recursos

Tabla 4. Recursos Necesarios para la Propuesta

Categoría	Recurso	Descripción	Justificación
Tecnología	Computadoras o Tablets	Dispositivos necesarios para que los estudiantes accedan a Canva y otros recursos digitales.	Esencial para permitir el acceso y la creación de contenidos en Canva.
Tecnología	Conexión a Internet	Acceso estable a internet para realizar actividades en línea y utilizar Canva.	Fundamental para acceder a Canva y otras herramientas digitales educativas.
Software	Licencias de Canva	Licencias educativas de Canva que permiten el acceso a todas las funciones de la plataforma.	Necesario para utilizar Canva de manera completa y sin restricciones.
Software	Herramientas de Presentación	Software como PowerPoint o Google Slides para presentar los resultados y recursos creados en Canva.	Utilizado para la presentación y visualización de los recursos didácticos.
Materiales Didácticos	Guías de Uso de Canva	Tutoriales que orienten a estudiantes y docentes sobre cómo utilizar Canva.	Facilitan el aprendizaje del uso de la herramienta y optimizan su aplicación.
Formación	Talleres de Capacitación para Docentes	Sesiones formativas sobre el uso pedagógico de Canva y la integración de TIC en la enseñanza.	Capacitar a los docentes para que utilicen Canva de manera efectiva en sus clases.
Materiales de Oficina	Impresoras y Papel	Materiales para imprimir guías, ejercicios, y recursos diseñados en Canva que se utilizarán en las clases.	Útil para los estudiantes que prefieren o necesitan material impreso.
Materiales Didácticos	Proyectores y Pantallas	Equipos para mostrar presentaciones y recursos interactivos creados en Canva en el aula.	Permite una visualización compartida de los recursos durante las clases.
Recursos Humanos	Facilitador de Tecnología Educativa	Especialista encargado de apoyar la implementación tecnológica y resolver problemas técnicos.	Asegura una implementación fluida y soporte técnico durante el proyecto.
Materiales de Apoyo	Pizarras Interactivas	Herramientas interactivas para complementar el uso de recursos digitales en el aula.	Facilita la interacción y participación activa de los estudiantes.
Logística	Espacios Adecuados para el Uso de TIC	Aulas equipadas con la infraestructura necesaria para el uso de dispositivos tecnológicos.	Necesario para crear un entorno adecuado para el uso de recursos digitales.
Evaluación	Herramientas de Evaluación Digital	Plataformas y aplicaciones para evaluar el progreso de los estudiantes, como formularios en línea.	Permite un seguimiento efectivo del aprendizaje y la retroalimentación inmediata.

Esta tabla incluye una lista de recursos que son fundamentales para la implementación efectiva de la propuesta.



3.11. Beneficiarios

Los destinatarios de estos Recursos didácticos son los estudiantes del Primer Año de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas”. Esta población se compone de jóvenes, adultos y adultos mayores, con edades aproximadas entre los 18 años en adelante. Estos estudiantes se encuentran en una fase crucial de su desarrollo cognitivo, en la que están adquiriendo habilidades críticas en el área de Lengua y Literatura que les serán fundamentales para su futuro académico y profesional. La diversidad cultural y socioeconómica dentro del grupo estudiantil puede ser un factor para considerar al diseñar recursos didácticos inclusivos y efectivos.

La Unidad Educativa “Salinas” es una institución comprometida con la excelencia académica y la formación integral de sus estudiantes. Ubicada en el Cantón Salinas de la Provincia de Santa Elena, la institución se distingue por su enfoque innovador en la enseñanza y su compromiso con la mejora continua. La misión de la Unidad Educativa “Salinas” es proporcionar una educación de calidad que fomente el desarrollo intelectual, emocional y social de sus estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo actual y contribuir de manera positiva a la sociedad.

3.12. Evaluación

Tabla 5. *Evaluación de la Propuesta*

Aspecto a Evaluar	Indicador	Instrumento de Evaluación	Descripción del Proceso de Evaluación
Eficacia en el aprendizaje	Mejora en la comprensión lectora	Cuestionarios pre y post intervención	Evaluación del impacto de los recursos de Canva en la comprensión lectora mediante pruebas realizadas antes y después de la implementación de la propuesta.
Motivación Estudiantil	Incremento en la motivación con la tecnología	Encuestas de percepción	Encuestas a los estudiantes para medir su motivación y compromiso con el uso de Canva antes y después de la implementación.
Interactividad	Participación y colaboración en actividades	Observación en clase y registros de actividades	Observación directa y análisis de los registros de las actividades realizadas con Canva para evaluar el nivel de interacción y colaboración entre los estudiantes.



Aspecto a Evaluar	Indicador	Instrumento de Evaluación	Descripción del Proceso de Evaluación
Innovación Pedagógica	Utilización creativa de Canva	Evaluación cualitativa	Evaluación del uso creativo de la herramienta Canva en la elaboración de materiales didácticos y su integración en la enseñanza de Lengua y Literatura.
Retroalimentación	Efectividad de la retroalimentación recibida	Entrevistas a estudiantes y docentes	Realización de entrevistas para evaluar la percepción de la calidad y utilidad de la retroalimentación proporcionada a través de Canva.
Satisfacción	Satisfacción general con la propuesta	Encuestas de satisfacción	Medición de la satisfacción general de estudiantes y docentes con la implementación de los recursos educativos mediante encuestas al finalizar la propuesta.
Desempeño Académico	Resultados académicos obtenidos	Análisis de resultados académicos	Análisis de las calificaciones y desempeño académico de los estudiantes antes y después de la implementación de la propuesta para determinar su impacto.

3.13. Validación de la Propuesta

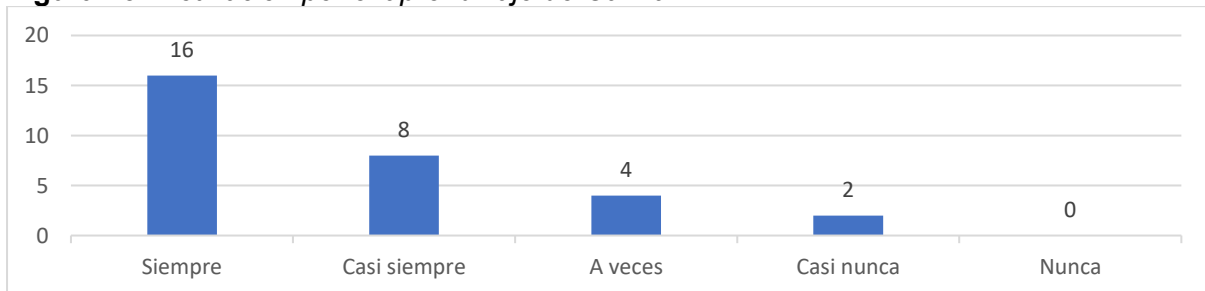
El proceso de validación comenzó con la implementación del cuestionario "Herramienta Digital Canva" a los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo en la Unidad Educativa Salinas, como diagnóstico inicial. Este cuestionario permitió obtener una visión clara de las competencias digitales de los estudiantes y su familiaridad con herramientas como Canva, proporcionando una línea base para el estudio.

Posteriormente, tras la aplicación de la propuesta educativa que incluía el uso de Canva como herramienta central, se procedió a la validación de los resultados mediante el "Cuestionario Aprendizaje Significativo". Este instrumento evaluó el impacto de la intervención educativa en términos de aprendizaje, motivación y compromiso de los estudiantes. Los resultados del cuestionario permitieron validar la efectividad de los recursos didácticos diseñados y su contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se consideraron dos ejes principales para la validación la motivación y la comprensión – conocimiento:

3.13.1. Indicador: Motivación con tecnología

Figura 16. Motivación por el aprendizaje de Canva

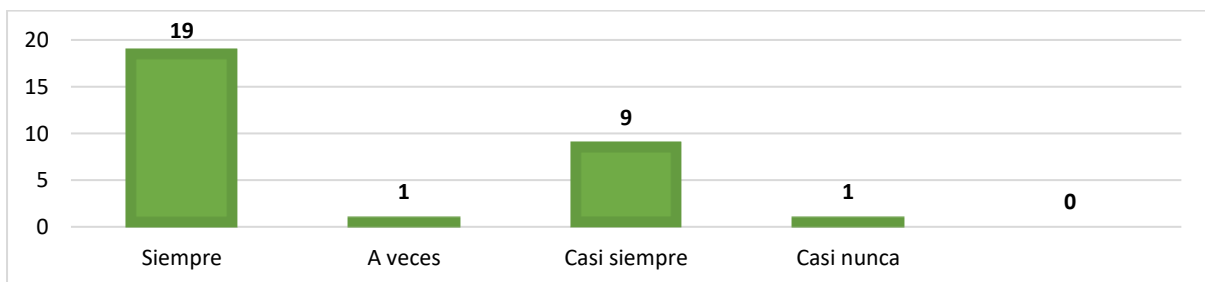


Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

Con base a la figura 16 puedo manifestar que el 80% de los estudiantes respondieron de manera positiva ("Siempre" o "Casi siempre") en cuanto a sentirse motivados para atender o aprender funciones en Canva. Esto sugiere un alto nivel de motivación y compromiso entre los estudiantes hacia el uso y aprendizaje de las funciones de Canva. Lo que indica una tendencia consistente en la inteligencia de los estudiantes sobre su motivación para aprender y utilizar las funciones de Canva.

3.13.2. Indicador: Dispositivos educativos

Figura 17. Interés por aprender mediante Canva

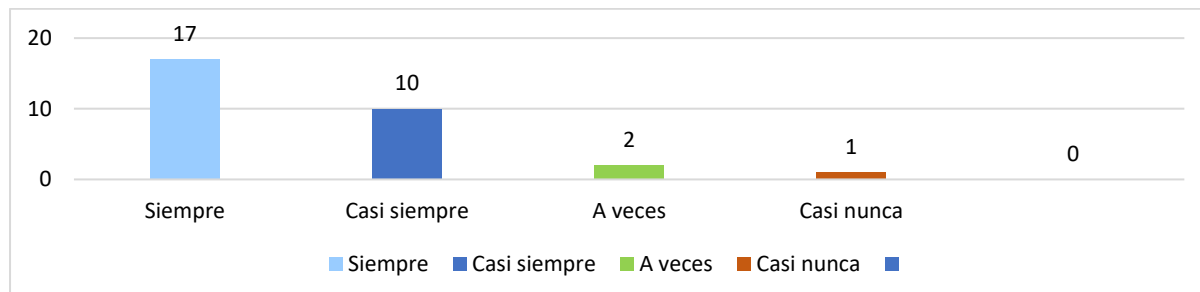


Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

Mediante la figura 17 se obtuvo la siguiente información, la mayoría abrumadora de los estudiantes (el 90%) expresó que los diseños y plantillas de Canva siempre o casi siempre despiertan su interés por aprender. Este resultado sugiere que los recursos visuales de Canva tienen un impacto positivo en la motivación de los estudiantes y en su disposición para aprender.

3.13.3. Indicador: Participación en actividades

Figura 18. Procesos digitales conectados a la educación



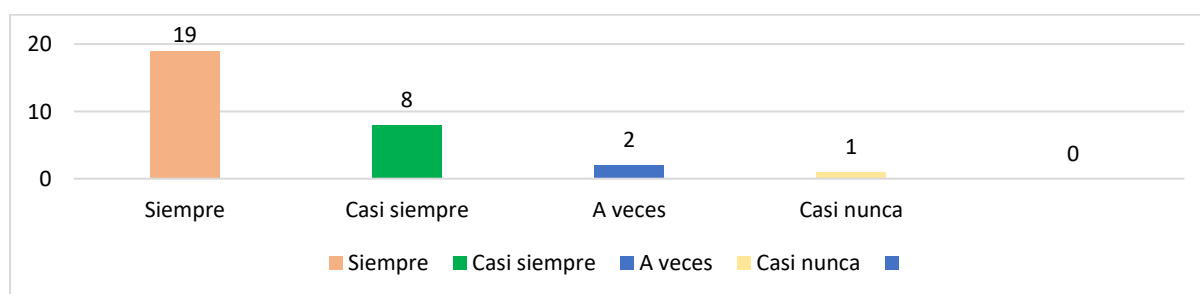
Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

Con la figura 18 se logró determinar que los resultados muestran un alto grado de comprensión y familiaridad entre los estudiantes con respecto a los procesos digitales en la educación, con el 85% de los encuestados indicando que siempre o casi siempre entienden estos procesos. Esta percepción positiva y consistente sugiere que los estudiantes tienen una sólida comprensión de cómo se utilizan las herramientas digitales en el contexto educativo.

La mayoría de las respuestas se concentran en las categorías más positivas, lo que indica una percepción generalizada y coherente entre los estudiantes sobre su capacidad para entender los procesos digitales en la educación. Además, la falta de comprensión es poco común, con solo el 7% de los encuestados indicando que a veces, casi nunca o nunca entienden estos procesos.

3.13.4. Indicador: Lenguaje correcto en Canva

Figura 19. Interacción entre compañeros



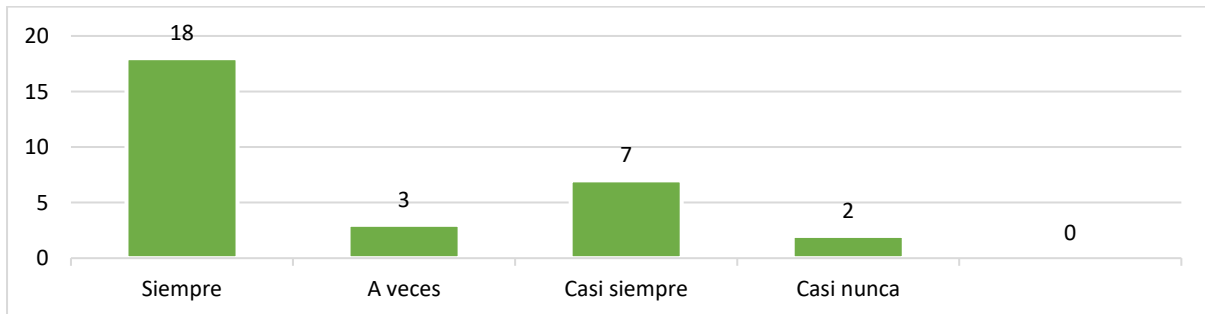
Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

Los resultados de la figura 19 revelan un alto nivel de interacción entre los estudiantes en relación al tema, con el 95% indicando que siempre o casi siempre interactúan con sus

compañeros sobre el tema en cuestión. Esta alta frecuencia de interacción sugiere que los estudiantes están comprometidos y participativos en discusiones relacionadas con el tema de estudio.

3.13.5. Indicador: Creatividad en Canva

Figura 20. Aprendizaje de nuevas experiencias para realizar trabajos

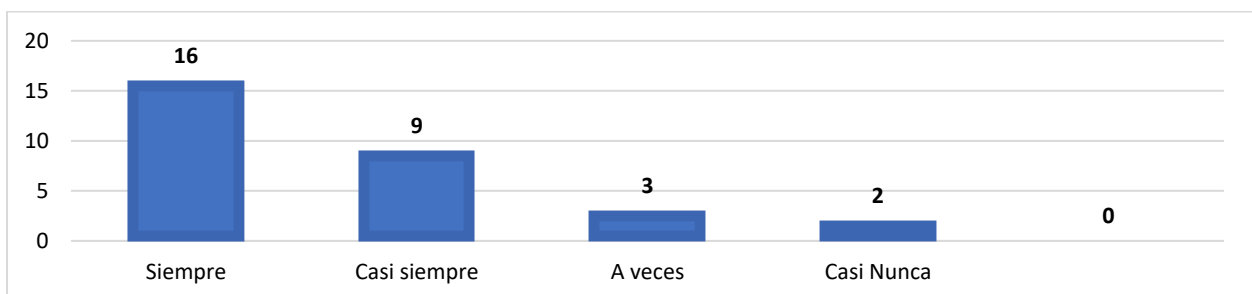


Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

Los datos dispuestos por la figura 20 revelan una tendencia positiva en cuanto a la adquisición de nuevas experiencias que capacitan a los estudiantes para realizar trabajos, con el 90% indicando que siempre o casi siempre aprenden nuevas habilidades. Esta alta frecuencia de aprendizaje sugiere que los estudiantes están constantemente enriqueciendo sus habilidades y conocimientos, lo que les permite realizar trabajos de manera efectiva.

3.13.6. Indicador: Innovación pedagógica

Figura 21. Relación del conocimiento previo con el nuevo conocimiento



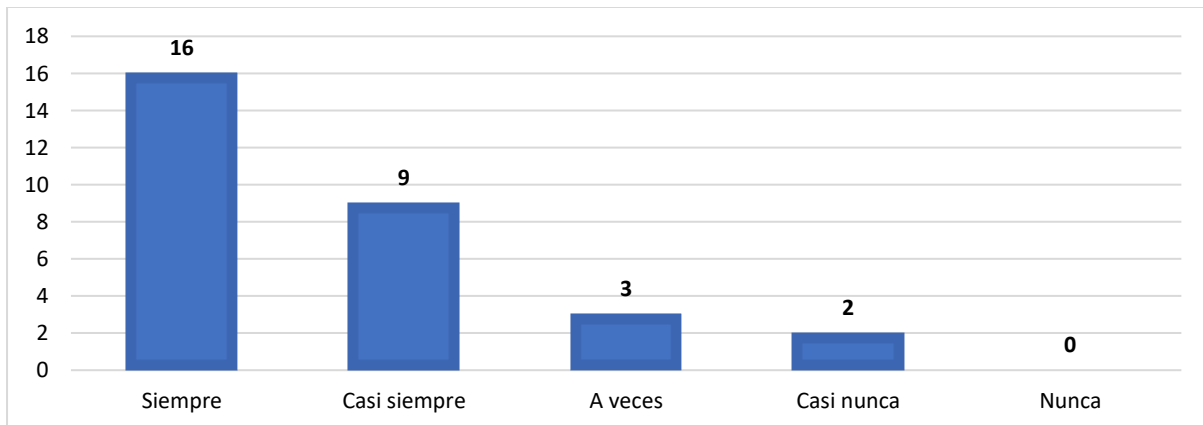
Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

Los resultados de la figura 21 revelan que la gran mayoría de los estudiantes (el 80%) indicaron que siempre o casi siempre relacionan su conocimiento previo con el nuevo conocimiento. Esta alta frecuencia de asociación sugiere que los estudiantes están

activamente comprometidos en conectar lo que ya saben con las nuevas ideas y conceptos que están aprendiendo.

3.13.7. Indicador: Comunicación digital

Figura 22. Reconocimiento de fortalezas para adquirir conocimientos

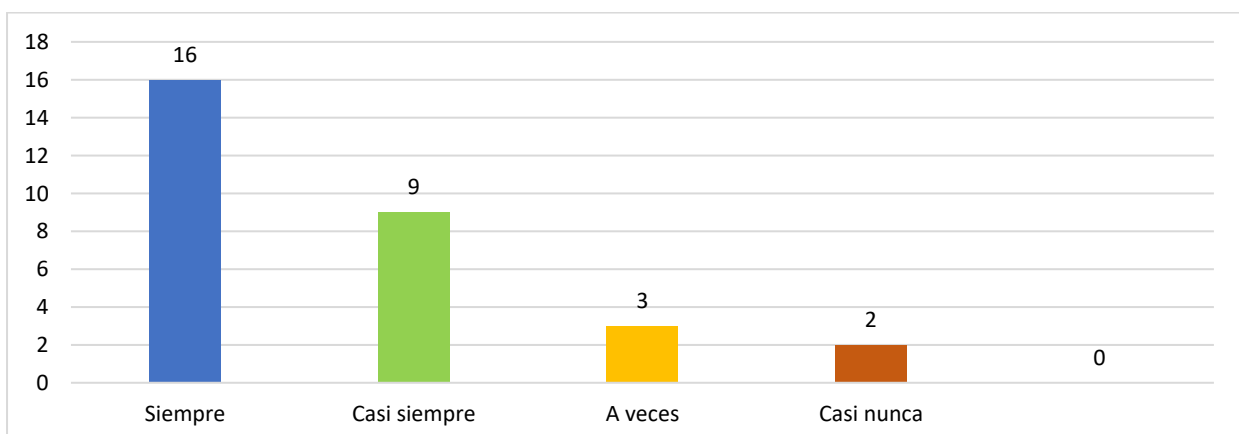


Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

Los estudiantes (80%) reconocen siempre o casi siempre sus fortalezas para adquirir conocimientos. Esta alta frecuencia de reconocimiento sugiere que los estudiantes están conscientes y seguros de sus capacidades y habilidades que les permiten aprender de manera efectiva. La consistencia en las respuestas refleja una percepción generalizada y coherente entre los estudiantes sobre su capacidad para identificar sus puntos fuertes en el proceso de aprendizaje.

3.13.8. Indicador: Colaboración en Canva

Figura 23. Comparte información mediante el recurso





Nota: Elaborado a partir de base de datos de estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024.

Con ayuda de la figura 23 se logró determinar que la gran mayoría de los estudiantes (el 80%) comparten información siempre o casi siempre a través del recurso proporcionado. Esta alta frecuencia de uso indica que los estudiantes están activamente comprometidos en compartir información utilizando este recurso. La consistencia en las respuestas sugiere una percepción generalizada y coherente entre los estudiantes sobre la utilidad y efectividad del recurso para compartir información.

Resultado de la Validación

Los resultados de la validación mostraron que los recursos didácticos diseñados con Canva tuvieron un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, ya que hubo mejoras significativas en la comprensión de los temas de Lengua y Literatura, así como en la motivación y el interés de los estudiantes por participar activamente en el proceso educativo. Además, la validación confirmó que la integración de Canva en la enseñanza facilitó la comprensión de los contenidos y promovió un entorno de aprendizaje más interactivo y atractivo para los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de competencias importantes para el Bachillerato Intensivo.

La gran mayoría, el 80%, expresó sentirse motivados para aprender las funciones de Canva, lo cual evidencia una aceptación positiva hacia el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta motivación es un factor clave en la adopción de nuevas metodologías educativas, ya que un estudiante motivado tiende a involucrarse más en su proceso de aprendizaje. Del mismo modo, el interés por aprender mediante el uso de los recursos visuales de Canva, con un 90% de los estudiantes mostrando un interés constante, reafirma el impacto positivo que tiene el diseño gráfico y la presentación visual en la captación de la atención y el compromiso del alumno.

Además, los resultados reflejan que un 85% de los estudiantes entiende de manera consistente los procesos digitales conectados a la educación, lo que indica que las herramientas digitales no solo facilitan el aprendizaje, sino que también promueven una mayor comprensión de los conceptos educativos en un entorno digital. La interacción entre los estudiantes, con un 95% de ellos participando activamente en discusiones relacionadas al uso de Canva, refuerza la idea de que las herramientas digitales no solo fomentan el



aprendizaje individual, sino que también promueven la colaboración y el trabajo en equipo, elementos esenciales para un aprendizaje integral. Esta interacción es clave para el desarrollo de competencias comunicativas y colaborativas en los estudiantes, contribuyendo a un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo.

Validación de la propuesta

La propuesta fue validada por 10 expertos en el amplio campo de la Educación, Tecnología Educativa y Enseñanza del Castellano, se consideró el grado de formación y experiencia en el ámbito educativo. Se procedió a entregar una ficha con 9 criterios de evaluación, 8 criterios se evaluaban sobre 10 y 1 el de metodología sobre 20 (Ver tabla 18).

Tabla 6 Validación de expertos

Criterios	Exp 1	Exp 2	Exp 3	Exp 4	Exp 5	Exp 6	Exp 7	Exp 8	Exp 9	Exp 10	Total
Claridad	10	9	10	9	10	9	10	10	10	10	9,7
Objetividad	10	10	10	9	10	10	10	10	10	10	9,9
Actualidad	10	10	10	10	10	9	9	10	10	10	9,8
Organización	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Suficiencia	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Intencionalidad	10	10	10	9	10	10	10	10	10	10	9,9
Consistencia	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Coherencia	10	10	10	10	10	9	10	10	10	10	9,9
Metodología	20	20	19	20	18	20	20	19	20	20	19,6
Total	100	99	99	97	98	97	99	99	100	100	98,8

Elaboración de autores



CONCLUSIONES

El uso de Canva como herramienta didáctica permitió fortalecer la motivación de los estudiantes, facilitando una mayor implicación en las actividades de aprendizaje. A través de la aplicación de recursos visuales y dinámicos, los estudiantes mostraron un mayor interés en las funciones y tareas asignadas. Esta motivación impulsó la participación activa en clase y favoreció el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. La incorporación de Canva ayudó a que las actividades se desarrollaran de manera más dinámica, lo que permitió a los alumnos interactuar de manera más efectiva con el contenido y mejorar su proceso de adquisición de conocimientos.

Los recursos visuales diseñados en Canva, integrados en el plan pedagógico, lograron captar la atención de los estudiantes, facilitando su inmersión en el contenido académico. Esto permitió que los estudiantes se involucraran de manera más efectiva en las actividades, lo que derivó en una experiencia de aprendizaje más enriquecedora. El uso de plantillas y diseños interactivos generó un mayor interés y ayudó a simplificar la comprensión de conceptos complejos. De este modo, los recursos didácticos utilizados promovieron una mejor conexión entre el contenido y el aprendizaje, mejorando la asimilación de la información presentada y permitiendo a los estudiantes aprovechar al máximo las herramientas ofrecidas.

Los estudiantes demostraron un nivel adecuado de comprensión y manejo de las herramientas digitales empleadas durante el proceso de enseñanza. El uso de Canva, en particular, contribuyó a que los estudiantes desarrollaran nuevas habilidades tecnológicas aplicadas al contexto educativo, facilitando la integración de los conocimientos previos con los nuevos conceptos. Esto demuestra que la familiarización con plataformas digitales puede potenciar las competencias tecnológicas de los estudiantes, permitiéndoles aplicar lo aprendido de manera más efectiva en el entorno académico.



RECOMENDACIONES

Es fundamental continuar con la capacitación docente en el uso de herramientas digitales como Canva para garantizar una implementación efectiva en el aula. Además, se sugiere desarrollar programas de formación continua que aborden no solo el manejo técnico de la plataforma, sino también estrategias pedagógicas innovadoras que maximicen el impacto de estos recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se recomienda fortalecer la infraestructura tecnológica de la Unidad Educativa Salinas para asegurar un acceso equitativo a los recursos educativos digitales. Esto incluye la mejora de la conectividad a internet y la actualización de los equipos tecnológicos disponibles, permitiendo a todos los estudiantes beneficiarse plenamente de las ventajas que ofrece el uso de herramientas como Canva en su educación.

Para futuras investigaciones, se sugiere explorar el impacto del uso de Canva en otras asignaturas y niveles educativos, así como evaluar la efectividad de la herramienta en entornos con diferentes características sociodemográficas. Además, sería valioso realizar estudios comparativos que analicen el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes antes y después de la implementación de esta herramienta, a fin de obtener una visión más amplia de sus beneficios pedagógicos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Achhab, A. (2022). Teorías de la Enseñanza a Distancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 13(2). <https://doi.org/10.37843/rted.v13i2.293>
- Acosta, M., Aguayo, J., Ancajima, S., & Delgado, J. (2023). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1). <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Alarcón, M. (2023). *Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje en básica elemental*. Universidad Técnica del Norte. Maestría en Tecnología e Innovación Educativa.
- Anchundia, F., & Calle, R. (2019). La gestión de las competencias informacionales en la formación del conocimiento: fundamentos para un proceso de aprendizaje competente. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(2). <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i2.2298>
- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3), 115-138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Ascencio, E., & Gil, J. (2023). Enseñanza de la programación: ¿Nueva didáctica o una didáctica diferente? *Revista Cubana de Educación Superior*, 42(3).
- Benavides, R., Arellano, L., & Vega, J. (2023). El Perfil de los Egresados del Bachillerato Intensivo y su Nivel de Inclusión Social. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6028
- Chiecher, A. (2020). Competencias digitales en estudiantes de nivel medio y universitario. ¿Homogéneas o heterogéneas? *PRAXIS educativa*, 24(2), 1-14. <https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2020-240208>
- Cirilo, L. (2022). *La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2022*. Escuela de Posgrado Programa Académico de Maestría en Educación.



- Coto, M., & Morales, M. (2020). Tecnologías del habla para la educación inclusiva. *Actualidades Investigativas en Educación*, 20(1). <https://doi.org/10.15517/aie.v20i1.40129>
- Ecuador, C. d. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449.
- Fernández, Y., Vivar, J., Madrid, F., Vivar, C., Tantaruna, M., & Hernández, E. (2023). Tecnologías digitales y aprendizaje autorregulado en estudiantes de una universidad de Abancay. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.579>
- Franco, D., & Bowen, L. (2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10). <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1894>
- García, M. (2021). Aprendizaje colaborativo, mediado por internet, en procesos de educación superior. *Revista Electrónica Educare*, 25(2). <https://doi.org/10.15359/ree.25-2.23>
- Godoy, L. (2023). Lectura de textos digitales: ¿nuevas prácticas letradas? *Lengua y Sociedad*, 22(1). <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v22i1.23291>
- González, L. (2022). Prácticas pedagógicas en aulas multigrado. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(13). <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i13.1645>
- González, M. (2021). Competencias digitales del docente de bachillerato ante la enseñanza remota de emergencia. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 13(1). <https://doi.org/10.32870/ap.v13n1.1991>
- Guamán, V., Espinoza, E., & Herrera, L. (2020). Fundamentos psicológicos de la actividad pedagógica. *Revista Conrado*, 16(73), 303-311.
- Hernández, T. (2021). *Aplicaciones móviles y recursos educativos digitales para el aprendizaje matemático en estudiantes de bachillerato intensivo*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Maestría en Pedagogía Mención Educación Técnica y Tecnológica.
- Intercultural, L. O. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial Suplemento 417.



- Lagos, O. (2019). Diseño universal para el aprendizaje: una experiencia innovadora en el aula matemática de octavo año básico. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36).
<https://doi.org/10.21703/rexe.20191836lagos3>
- Landini, F. (2023). La dinámica de aprendizaje experiencial en la formación de las y los extensionistas rurales latinoamericanos. *Revista mexicana de investigación educativa*, 28(96).
- Lindao, Jiménez, Alvarado, & Hidalgo. (2023). La teoría pedagógica y la instrucción. *Reciamuc*, 7(2), 412-421.
[https://doi.org/10.26820/reciamuc/7.\(2\).abril.2023.412-421](https://doi.org/10.26820/reciamuc/7.(2).abril.2023.412-421)
- López, Aceves, & García. (2021). La configuración de la enseñanza y aprendizaje de la historia como campo de conocimiento. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 12(22).
<https://doi.org/10.32870/dse.v0i22.737>
- López, E., González, E., & Morales, A. (2023). Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior. *Zincografía*, 7(13).
<https://doi.org/10.32870/zcr.v7i13.197>
- Machaca, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61).
<https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>
- Mangones, N., Wilchez, L., & Brito, E. (2022). *Construcción de un recurso educativo digital abierto utilizando la aplicación Canva, para el fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes en su praxis pedagógica, en la Institución Educativa Número 11, sede El Carmen de Maicao (La Guajira)*. Universidad de Cartagena. Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación.
- Manzur, S., Balcázar, A., & Ponce, M. (2021). El Modelo Educativo basado en Competencias: Factor clave en la Educación Superior de las Universidades Politécnicas de México. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2841>



- Meza, L., & Moya, M. (2020). TIC y neuroeducación como recurso de innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6812350>
- Miranda, Y. (2022). Aprendizaje significativo desde la praxis educativa constructivista. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(13). <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i13.1643>
- Molinero, M., & Chávez, U. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Morán, L., Camacho, G., & Parreño, J. (2021). Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo del pensamiento divergente. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2860>
- Ochoa, A., & Pérez, L. (2019). El aprendizaje servicio, una estrategia para impulsar la participación y mejorar la convivencia escolar. *Psicoperspectivas*, 18(1). <https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue1-fulltext-1478>
- Orellana, C., Aquije, E., Zubiaur, M., Castillo, J., & Cárdenas, F. (2022). Uso de las herramientas digitales en los centros públicos de educación secundaria. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.345>
- Osorio, V. (2023). *Aplicación de la herramienta digital Canva para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" año lectivo 2022-2023*. Universidad Técnica del Norte. Maestría en Tecnología e Innovación Educativa.
- Padilla, J., Rojas, L., Valderrama, C., Ruiz, J., & Cabrera, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Patiño, G., Chávez, Y., & Chávez, M. (2024). Las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de



- Lengua y Literatura. *Retos. Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 12(1).
- Posso, R., Ulcuango, M., Morales, L., Pastaz, G., & Jaramillo, L. (2023). Revolucionando la educación: implementación efectiva de la tecnología en el aula. *GADE: Revista Científica*.
- Quintanar, R., & Hernández, S. (2022). Modelos Tecnológicos de Aprendizaje Adaptativo Aplicados a la Educación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 15(1). <https://doi.org/10.37843/rted.v15i1.308>
- Quiroz, D., Carmona, J., Castrillón, A., & Villa, J. (2021). Integración del Pensamiento Computacional en la educación primaria y secundaria en Latinoamérica: una revisión sistemática de literatura. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 68(21). <https://doi.org/10.6018/red.485321>
- Ramírez, E., Salazar, J., Gómez, S., Martínez, N., & Chiri, P. (2022). Plataforma Canvas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 5428-5441. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.3024
- Roque, Tenelandra, Basantes, & Erazo. (2023). Teorías y modelos sobre los estilos de aprendizaje. *EDUMECENTRO*, 15(1).
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Salazar, R. (2023). Vygotsky y la aplicación de la educación para el trabajo y el desarrollo en la reforma educativa en Perú, 1972. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(31). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.698>
- SEMPLADES, S. N. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades*. SENPLADES.
- Soler, M., Cárdenas, F., & Hernández, F. (2021). Caracterización del enfoque de enseñanza en docentes que orientan la asignatura de química en el municipio de Soacha. *Educación química*, 31(2). <https://doi.org/10.22201/fq.l8708404e.2020.2.68716>



- Soliman, M. (2022). La multimodalidad en el material didáctico de ELE: una perspectiva práctica. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(46). <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v21.n46.2022.010>
- Stapleton, & Stefaniak. (2019). Constructivismo cognitivo: revisando la influencia de Jerome Bruner en las prácticas de diseño instruccional. *Rincón de la Historia*, 63(1), 4-5.
- Torres, A., & Martín, D. (2021). Utilidad de la retroalimentación en estudiantes de pedagogía de educación especial. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 20(43). <https://doi.org/10.21703/rexe.20212043torres13>
- Tovar, T. (2023). *La herramienta canva como estrategia y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes del viii ciclo de estudios de la Escuela de Educación de la Universidad Los Angeles de Chimbote, Ancash-2023*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Escuela Profesional de Educación. Programa de Doctorado.
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1).
- Vega, H., Rozo, H., & Dávila, J. (2021). Estrategias de evaluación mediadas por las tecnologías de la información y comunicación (TIC): Una revisión de bibliografía. *Revista Electrónica Educare*, 25(2). <https://doi.org/10.15359/ree.25-2.16>
- Vélez, A., Serrano, B., Camacho, I., & Mateus, S. (2021). *Canva como Herramienta Tecnológica para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora de los Estudiantes de Tercer Grado de Básica Primaria de la Institución Educativa Corazón de María Sede Lázaro Martínez Olier Cartagena, Bolívar*. Universidad de Cartagena. Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación.
- Veloz, V., Moreno, G., & Bonilla, M. (2022). El uso de herramientas colaborativas en la educación virtual dentro del proceso enseñanza - aprendizaje en estudiantes de bachillerato. *Artículo original. Revista Killkana Sociales*, 6(3). <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v6i3.960>
- Vera, O. (2020). El constructivismo como modelo pedagógico aún vigente en el proceso Enseñanza Aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000200001



La Universidad para todos





ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario para Diagnóstico Inicial: Recursos tecnológicos “Herramienta Digital Canva”

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
INSTITUTO DE POSGRADO



Maestría en Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales

ENCUESTA RECURSOS TECNOLÓGICOS “HERRAMIENTA DIGITAL CANVA”

TEMA: “PROPUESTA DE DISEÑOS DE RECURSOS DIDÁCTICOS MEDIANTE LA HERRAMIENTA CANVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO INTENSIVO PARA EL PERIODO LECTIVO 2023-2024 EN LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS.”

Objetivo: Implementar una propuesta de diseño de recursos didácticos mediante la herramienta Canva para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, para los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa Salinas.

Indicaciones: Siga las indicaciones y lea cuidadosamente cada pregunta marque con una (X); la o las respuestas que considere las más idóneas.

Datos generales.

1. ¿Cuál es su edad?

2. ¿Cuenta con internet en su hogar?

Marca solo una opción.

[] Sí [] No

3. ¿Con cuáles de los siguientes dispositivos cuenta usted para realizar sus actividades educativas en plataformas o aplicaciones tecnológicas?

Selecciona todas las opciones que correspondan

[] Celular

[] Laptop





- Tablet
- Computador de escritorio
- Ninguna

4. ¿Cuál de estos recursos realizados en Canva te ayudó a comprender mejor el tema "Vicios de Dicción"?

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Diapositivas
- Crucigrama
- Sopa de Letras
- Juego en Video
- Infografía
- Ninguno

5. ¿Consideras que luego de usar el recurso didáctico Canva con el tema "Vicios de Dicción" ayudó a mejorar tu comprensión del tema?

Marca solo una opción.

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

6. ¿Piensas que la implementación de actividades de retroalimentación con ayuda de acciones propuestas en la aplicación Canva, sería de mucha ayuda para el proceso de aprendizaje?

Marca solo una opción.

1 2 3 4 5

Nada Mucho

7. ¿Cómo valorarías la utilidad de estrategias realizadas en Canva que promuevan el aprendizaje autónomo, como la investigación independiente o proyectos personales?

Marca solo una opción.

- Poco
- Algo
- Moderado
- Bastante
- Mucho





8. ¿Cuánto fue el tiempo que empleaste en la realización de estas actividades con el recurso digital Canva "Vicios de Dicción"?

Marca solo una opción.

1 2 3 4 5

Nada [] [] [] [] [] Mucho

9. ¿Crees que el trabajo con el recurso digital Canva facilitaría tu proceso de aprendizaje, especialmente si se tiene responsabilidades adicionales, como trabajo, familia, etc.?

Marca solo una opción.

[] Si

[] Quizás

[] No

10. ¿Te sentirías más motivado/a y comprometido/a en tus estudios si las estrategias de enseñanza incluyeran este tipo de aplicación tecnológica?

Selecciona todas las opciones que correspondan

[] Si

[] Quizás

[] No

11. La plataforma Canva favorece el uso de un lenguaje correcto y claro

Marca solo una opción.

[] Nunca

[] Casi Nunca

[] A veces

[] Casi Siempre

[] Siempre

12. Maneja las redes sociales con facilidad

Marca solo una opción.

[] Nunca

[] Casi Nunca

[] A veces

[] Casi Siempre

[] Siempre

13. La plataforma Canva permite una adecuada interacción entre el profesor y el estudiante.



Selecciona todas las opciones que correspondan.

Nunca

Casi Nunca

A veces

Casi Siempre

Siempre

14. Los recursos virtuales de la plataforma Canva se utilizan acorde a los contenidos de la asignatura

Marca solo una opción.

Nunca

Casi Nunca

A veces

Casi Siempre

Siempre

15. Las actividades en la plataforma Canva incluyen audio, video e imágenes.

Selecciona todas las opciones que correspondan.

Nunca

Casi Nunca

A veces

Casi Siempre

Siempre





Anexo 2. Cuestionario para Validación de la Propuesta: Aprendizaje Significativo

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

INSTITUTO DE POSGRADO



Maestría en Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales

ENCUESTA “APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”

TEMA: “PROPUESTA DE DISEÑOS DE RECURSOS DIDÁCTICOS MEDIANTE LA HERRAMIENTA CANVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO INTENSIVO PARA EL PERIODO LECTIVO 2023-2024 EN LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS.”

Objetivo: Implementar una propuesta de diseño de recursos didácticos mediante la herramienta Canva para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, para los estudiantes de primer año de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa Salinas.

Indicaciones: Siga las indicaciones y lea cuidadosamente cada pregunta marque con una (X); la o las respuestas que considere las más idóneas.

Datos generales.

Apellidos y Nombres

¿Cuál es su edad?

1. Te sientes motivado por atender o aprender funciones en Canva.

Selecciona todas las opciones que correspondan

- Nunca
 Casi Nunca
 A veces
 Casi Siempre
 Siempre

2. Despierta el interés por aprender mediante los diversos diseños o plantilla.

- Nunca
 Casi Nunca





- A veces
- Casi Siempre
- Siempre

3. Logras entender los procesos digitales conectados a la educación

Elegir

4. Interactúa con sus compañeros en relación al tema

- Nunca
- Casi Nunca
- A veces
- Casi Siempre
- Siempre

5. Aprendes nuevas experiencias que te permiten realizar trabajos.

- Nunca
- Casi Nunca
- A veces
- Casi Siempre
- Siempre

6. Relacionas tu conocimiento previo con el nuevo conocimiento

Elegir

7. Reconoces tus fortalezas para adquirir conocimientos

- Nunca
- Casi Nunca
- A veces
- Casi Siempre
- Siempre

8. Comparte información mediante el recurso.

Elegir





Anexo 3. Tabulación de resultados de las encuestas a los estudiantes

Tabla 7 Estudiantes según su edad, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024

Descriptivas			
	APELLIDOS Y NOMBRES	EDADES	DISPONIBILIDAD DE DISPOSITIVOS EN EL HOGAR
N	30	30	30
Perdidos	0	0	0
Media		32.0	
Mediana		29.5	
Moda		20.0	
Desviación estándar		11.6	
Mínimo		18	
Máximo		60	

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 8 Disponibilidad del internet en los hogares de los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” año 2024

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato



Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 9 Con cuáles de los siguientes dispositivos cuenta usted para realizar sus actividades educativas en plataformas o aplicaciones tecnológicas, pregunta realizada a los estudiantes según su edad, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024





Frecuencias de DISPONIBILIDAD DE DISPOSITIVOS EN EL HOGAR

DISPONIBILIDAD DE DISPOSITIVOS EN EL HOGAR	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
CELULAR	25	83.3 %	83.3 %
LAPTOP	5	16.7 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 10 Consideras que luego de usar el recurso didáctico Canva con el tema "Vicios de Dicción" ayudó a mejorar tú comprensión del tema, pregunta realizada a los estudiantes según su edad, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" del año 2024

Frecuencias de COMPRENSIÓN DE TEMAS CON EL RECURSO DIDÁCTICO CANVA COMPRENSIÓ

COMPRENSIÓN DE TEMAS CON EL RECURSO DIDÁCTICO CANVA COMPRENSIÓ	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
DE ACUERDO	18	60.0 %	60.0 %
NEUTRAL	2	6.7 %	66.7 %
TOTALMENTE DE ACUERDO	10	33.3 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 11 Cuál de estos recursos realizados en Canva te ayudó a comprender mejor el tema "Vicios de Dicción", 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa "Salinas" del año 2024

DISPONIBILIDAD DE DISPOSITIVOS EN EL HOGAR	COMPRENSIÓN DE TEMAS CON EL RECURSO DIDÁCTICO CANVA COMPRENSIÓ	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
CELULAR	DE ACUERDO	17	56.7 %	56.7 %
	NEUTRAL	1	3.3 %	60.0 %
	TOTALMENTE DE ACUERDO	7	23.3 %	83.3 %
LAPTOP	DE ACUERDO	1	3.3 %	86.7 %
	NEUTRAL	1	3.3 %	90.0 %
	TOTALMENTE DE ACUERDO	3	10.0 %	100.0 %



Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 12 Implementación de actividades de retroalimentación con ayuda de acciones en Canva, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024

DISPONIBILIDAD DE DISPOSITIVOS EN EL HOGAR	IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES CON CANVA	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
CELULAR	1	2	6.7 %	6.7 %
	2	3	10.0 %	16.7 %
	3	6	20.0 %	36.7 %
	5	12	40.0 %	76.7 %
	6	2	6.7 %	83.3 %
	LAPTOP	1	0	0.0 %
2		1	3.3 %	86.7 %
3		0	0.0 %	86.7 %
5		2	6.7 %	93.3 %
6		2	6.7 %	100.0 %

Nota: Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 13 Cómo valorarías la utilidad de estrategias realizadas en Canva que promuevan el aprendizaje autónomo, como la investigación independiente o proyectos personales, sería de mucha ayuda para el proceso de aprendizaje, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024

UTILIDAD DE ESTRATEGIAS REALIZADAS EN CANVA	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
ALGO	2	6.7 %	6.7 %
BASTANTE	15	50.0 %	56.7 %
MODERADO	5	16.7 %	73.3 %
MUCHO	7	23.3 %	96.7 %
POCO	1	3.3 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 14 Cuánto fue el tiempo que empleaste en la realización de estas actividades con el recurso digital Canva "Vicios de Dicción, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024

TIEMPO EMPLEADO EN LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES CON CANVA	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
1 HORA	26	86.7 %	86.7 %
2 HORAS	2	6.7 %	93.3 %



TIEMPO EMPLEADO EN LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES CON CANVA	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
3 HORAS	2	6.7 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 15 Crees que el trabajo con el recurso digital Canva facilitaría tu proceso de aprendizaje, especialmente si se tiene responsabilidades adicionales, como trabajo, familia, etc., 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024

RECURSO DIGITAL CANVA COMO FACILITADOR EN EL PROCESO DE APREND	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
QUIZÁS	2	6.7 %	6.7 %
SI	28	93.3 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 16 Te sentirías más motivado/a y comprometido/a en tus estudios si las estrategias de enseñanza incluyeran este tipo de aplicación tecnológica, 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024

MOTIVACIONES AL TRABAJAR CON CANVA	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
QUIZÁS	1	3.3 %	3.3 %
SI	29	96.7 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 17 La plataforma Canva favorece el uso de un lenguaje correcto y claro en los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024

LA PLATAFORMA CANVA FAVORECE EL USO DE UN LENGUAJE CORRECTO Y C	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	18	60.0 %	60.0 %
A VECES	4	13.3 %	73.3 %
CASI SIEMPRE	6	20.0 %	93.3 %
CASI NUNCA	2	6.7 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).



Tabla 18 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” manejan las redes con facilidad

MANEJA LAS REDES SOCIALES CON FACILIDAD	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	19	63.3 %	63.3 %
A VECES	1	3.3 %	66.7 %
CASI SIEMPRE	9	30.0 %	96.7 %
CASI NUNCA	1	3.3 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 19 La plataforma Canva permite una adecuada interacción entre el profesor y el estudiante en los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024

LA PLATAFORMA CANVA PERMITE UNA ADECUADA INTERACCIÓN ENTRE EL P	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	19	63.3 %	63.3 %
A VECES	2	6.7 %	70.0 %
CASI SIEMPRE	8	26.7 %	96.7 %
CASI NUNCA	1	3.3 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 20 Los recursos virtuales de la plataforma Canva se utilizan acorde a los contenidos de la asignatura en los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024

LOS RECURSOS VIRTUALES DE LA PLATAFORMA CANVA SE UTILIZAN ACORD	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	20	66.7 %	66.7 %
A VECES	2	6.7 %	73.3 %
CASI SIEMPRE	7	23.3 %	96.7 %
CASI NUNCA	1	3.3 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 21 Las actividades en la plataforma Canva incluyen audio, video e imágenes para una mejor comprensión de los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” del año 2024

LAS ACTIVIDADES EN LA PLATAFORMA CANVA INCLUYEN AUDIO, VIDEO E	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	18	60.0 %	60.0 %



LAS ACTIVIDADES EN LA PLATAFORMA CANVA INCLUYEN AUDIO, VIDEO E	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
A VECES	3	10.0 %	70.0 %
CASI SIEMPRE	7	23.3 %	93.3 %
CASI NUNCA	2	6.7 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 22 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” se sienten motivados por atender o aprender funciones en Canva

Te sientes motivado por atender o aprender funciones en Canva	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	16	53.3 %	53.3 %
CASI SIEMPRE	8	26.7 %	80.0 %
A VECES	4	13.3 %	93.3 %
CASI NUNCA	2	6.7 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 23 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” han despertado el interés por aprender mediante los diversos diseños o plantilla

Despierta el interés por aprender mediante los diversos diseños	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	19	63.3 %	63.3 %
A VECES	1	3.3 %	66.7 %
CASI SIEMPRE	9	30.0 %	96.7 %
CASI NUNCA	1	3.3 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 24 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” lograron entender los procesos digitales conectado a la educación

Logras entender los procesos digitales conectado a la educación	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	17	56.7 %	56.7 %
CASI SIEMPRE	10	33.3 %	90.0 %
A VECES	2	6.7 %	96.7 %
CASI NUNCA	1	3.3 %	100.0 %



Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 25 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” interactúan con sus compañeros en relación al tema

Interactúa con sus compañeros en relación al tema	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	19	63.3 %	63.3 %
CASI SIEMPRE	8	26.7 %	90.0 %
A VECES	2	6.7 %	96.7 %
CASI NUNCA	1	3.3 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 26 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” aprendieron nuevas experiencias que te permiten realizar trabajos

Aprendes nuevas experiencias que te permiten realizar trabajos	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	18	60.0 %	60.0 %
A VECES	3	10.0 %	70.0 %
CASI SIEMPRE	7	23.3 %	93.3 %
CASI NUNCA	2	6.7 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 27 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” relacionaron su conocimiento previo con el nuevo conocimiento

Relacionas tu conocimiento previo con el nuevo conocimiento	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	16	53.3 %	53.3 %
CASI SIEMPRE	9	30.0 %	83.3 %
A VECES	3	10.0 %	93.3 %
CASI NUNCA	2	6.7 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 28 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” reconocieron sus fortalezas para adquirir conocimientos

Reconoces tus fortalezas para adquirir conocimientos	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	16	53.3 %	53.3 %



Reconoces tus fortalezas para adquirir conocimientos	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
CASI SIEMPRE	9	30.0 %	83.3 %
A VECES	3	10.0 %	93.3 %
CASI NUNCA	2	6.7 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).

Tabla 29 Los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” comparten la información mediante el recurso

Comparte información mediante el recurso	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
SIEMPRE	16	53.3 %	53.3 %
CASI SIEMPRE	9	30.0 %	83.3 %
A VECES	3	10.0 %	93.3 %
CASI NUNCA	2	6.7 %	100.0 %

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 1ro de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “Salinas” (Ver anexo 1).