



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE 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

HERRAMIENTA CANVA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DEL MÓDULO GESTIÓN DE AGENCIAS DE VIAJES
BACHILLERATO, UNIDAD EDUCATIVA JUANA ARTEAGA.

AUTOR:

EDWIN JOVANNY LLANOS PUMA

TUTORA:

DRA. SANDRA CECIBEL CARRERA ERAZO

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada, primeramente, a Dios, a mi familia. En esta travesía cierro un capítulo en mi vida personal y profesional, donde empieza un nuevo rumbo lleno de éxitos de aprendizajes. Y a mi pareja Johana que ha sido parte fundamental de este proceso, con amor, con paciencia y con inagotable apoyo.

Gracias por estar en este largo proceso de mis estudios, por creer en mí y por alentarme en los momentos que necesitaba con tu ayuda a mejorar esta travesía de superación tanto persona y como profesional.

Edwin Jovanny Llanos Puma





AGRADECIMIENTO

Gratifico profundamente a mis seres queridos por el constante apoyo, comprensión y amor incondicional durante esta etapa. Agradezco a mis docentes y a la tutora por su invaluable orientación, sabiduría y paciencia que han enriquecido este trabajo. Agradezco a mi pareja Johana por su ánimo, motivación y por ser mi fuente de inspiración. Cada aporte ha sido fundamental en este camino de aprendizaje y crecimiento académico.

Edwin Jovanny Llanos Puma



RESUMEN

En la presente investigación se abordó la herramienta Canva y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en la especialidad de ventas e información turística en el bachillerato técnico de la Unidad educativa Fiscomisional "Juana Arteaga". Ubicada en la provincia de Napo, cantón Tena, parroquia Chonta Punta, comunidad Agua Santa, se identificó el núcleo problemático del desconocimiento y limitaciones, por tanto, vimos la necesidad de innovar estrategias mediante la inserción de Canva, de esta manera, se planteó la siguiente pregunta problémica ¿Cómo incide la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes?

En la presente investigación se utilizó como metodología de trabajo el método empírico donde se han recopilado datos estadísticos, con un diagnóstico inicial, una encuesta a los estudiantes y una entrevista a los docentes involucrados en la especialidad de ventas e información turística en el bachillerato técnico. Por consiguiente, se realizó la validación de la investigación en base a los criterios de expertos, los que determinaron que la propuesta sea viable y factible con la implementación de la guía didáctica del uso de la herramienta Canva en los estudiantes, beneficiando el contexto turístico, social y educativo en la zona rural de la Amazonía.

Además, la investigación está basada en una estrategia metodológica aplicada, utilizando la herramienta Canva y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje. Donde los estudiantes explorarán sus habilidades, destrezas de creación e innovación de manera dinámica, autónoma y colaborativa, al mismo tiempo los docentes enriquecerán sus métodos de enseñanza, estrategias, contenidos, evaluando el progreso y brindando retroalimentación en el módulo a desarrollarse. Por lo tanto, la investigación con la implementación de la guía didáctica del uso de la herramienta Canva promueve la innovación tecnología y práctica mejorando la calidad del aprendizaje de campo educativo y turístico.

Palabras claves: herramienta Canva, enseñanza-aprendizaje, guía didáctica, incidencia, bachillerato técnico.

ABSTRACT

In this research, the Canva tool and its impact on the teaching-learning of the travel agency management module in the specialty of sales and tourist information in the technical high school of the Fiscomisional "Juana Arteaga" educational unit were addressed. Located in the province of Napo, Tena canton, Chonta Punta parish, Agua Santa community, the problematic core of ignorance and limitations was identified, therefore, the need to innovate strategies through the insertion of Canva was found, in this way, the following problematic question was posed How does the Canva tool affect the teaching-learning of the travel agency management module?

In this research, the empirical method was used as a working methodology where statistical data has been collected, with an initial diagnosis, a survey of students and an interview with teachers involved in the specialty of sales and tourist information in the technical baccalaureate. Consequently, the validation of the research was carried out based on the expert criteria, which determined that the proposal was viable and feasible with the implementation of the didactic guide for the use of the Canva tool in students, benefiting the tourist context. , social and educational in the rural area of the Amazon.

Furthermore, the research is based on an applied methodological strategy, using the Canva tool and its impact on teaching-learning. Where students will explore their abilities, creation and innovation skills in a dynamic, autonomous and collaborative way, at the same time teachers will enrich their teaching methods, strategies, content, evaluating progress and providing feedback in the module to be developed. Therefore, the research with the implementation of the didactic guide for the use of the Canva tool promotes technological and practical innovation, improving the quality of learning in the educational and tourism field.

Keywords: Canva tool, teaching-learning, teaching guide, incidence, technical baccalaureate.



ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema	2
Precisión del tema	3
Objeto de la investigación	3
Objetivo general	3
Preguntas Científicas	3
Declaración de las variables	4
Objetivos específicos de la investigación	4
Métodos A Emplear, (Teóricos, Empíricos Y Matemáticos Estadísticos)	4
Métodos Teóricos	4
Análisis y síntesis	4
Inductivo-deductivo	5
Enfoque De Sistema	5
Método Dialéctico	5
Métodos Empíricos	5
Entrevista	5
Encuesta	5
Prueba Pedagógica	5
Revisión Documental	5
Métodos Matemáticos Estadísticos	6
Tabulación	6
Cuantificación	6
Análisis Descriptivo De Los Datos Recogidos	6
Declaración de la población y muestra	6
Declaración del tipo de investigación	6
Principales aportes	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	7
Descripción breve del contenido	8



CAPÍTULO I:	9
MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN DE LA TESIS	9
1.1. Antecedentes investigativos:	9
1.1. Fundamentación teórica	10
1.1.1. Herramienta Canva	10
1.1.2. Características de la herramienta Canva	11
1.1.3. Importancia de la herramienta Canva	13
1.1.4. Ventajas	16
1.2. Enseñanza-aprendizaje	18
1.2.1. Enseñanza	19
1.2.1.1. Modelo de enseñanza constructivista	21
1.2.2. Aprendizaje	21
1.2.2.1. Teoría del aprendizaje	22
1.2.2.2. Aprendizaje significativo	23
1.2.2.3. Aprendizaje constructivista	23
1.2.2.4. Aprendizaje basado en proyectos	24
1.3. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)	24
1.4. Tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP)	25
1.5. Innovación	25
1.6. Creatividad	26
1.7. Bachillerato técnico	26
1.7.1. Base legal bachillerato técnico.	27
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	29
2.1. Operacionalización de las variables y categorías	30
2.2. Herramienta Canva	31
2.3. Dimensión tecnología /digital	31
2.4. Enseñanza-aprendizaje	32
2.5. Enfoque de la investigación	32



2.6.	Alcance de la investigación _____	33
2.7.	Declaración y justificación del tipo de investigación _____	33
2.8.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación _____	34
2.9.	Población _____	34
2.10.	Muestra _____	36
2.11.	Análisis descriptivo de los datos recogidos _____	37
2.11.1.	Observación _____	37
2.11.2.	Entrevista _____	38
2.11.3.	Encuesta _____	38
2.12.	Etapa de diagnóstico inicial _____	38
2.13.	Etapa de modelación de la propuesta _____	39
2.14.	Etapa de validación de la propuesta _____	40
2.16.	Conclusiones del capítulo 2 _____	43
CAPÍTULO 3 _____		45
PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA _____		45
3.1.	Modelación de la Propuesta _____	47
3.2.	Presentación _____	47
3.3.	Objetivo General _____	47
3.4.	Objetivos específicos de la propuesta _____	47
3.5.	Actividades de la propuesta: _____	48
3.6.	Validación _____	55
3.6.1.	Validación de la propuesta por docentes y especialista en el área de Turismo. _	56
3.7.	Conclusiones del Capítulo 3 _____	61
CONCLUSIONES _____		62
RECOMENDACIONES _____		63



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables y categorías _____	30
Tabla 4 Población estudiantes _____	35
Tabla 5 Población docentes _____	35
Tabla 6 Muestra _____	36
Tabla 2 Análisis de los resultados de la entrevista a docentes profesionales del tema _____	41
Tabla 3 Análisis de los resultados de la encuesta a estudiantes _____	42
Tabla 7 Validación de la propuesta por especialistas _____	57
Tabla 8 Respuestas de docentes _____	58
Tabla 9 Respuestas de docentes _____	59
Tabla 10 Respuesta de estudiantes _____	59
Tabla 11 Respuesta de estudiantes _____	60
Tabla 12 Docentes pregunta # 1 _____	17
Tabla 13 Docentes pregunta # 2 _____	18
Tabla 14 Docentes pregunta # 3 _____	18
Tabla 15 Docentes pregunta # 4 _____	19
Tabla 16 Docentes pregunta # 5 _____	20
Tabla 17 Docentes pregunta # 6 _____	21
Tabla 18 Estudiantes Pregunta # 1 _____	22
Tabla 19 Estudiantes Pregunta # 2 _____	23
Tabla 20 Estudiantes Pregunta # 3 _____	24
Tabla 21 Estudiantes Pregunta # 4 _____	25
Tabla 22 Estudiantes Pregunta # 5 _____	26
Tabla 23 Estudiantes Pregunta # 6 _____	27



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 3 <i>Población de estudiantes</i> _____	35
Figura 4 <i>Población de docentes</i> _____	35
Figura 5 <i>Muestra</i> _____	36
Figura 1 <i>Resultados de la entrevista a docentes</i> _____	41
Figura 2 <i>Resultados de los estudiantes en la entrevista</i> _____	43
Figura 6 <i>Etapas de modelación</i> _____	45
Figura 7 <i>Portada de la propuesta</i> _____	46
Figura 8 <i>Captura de pantalla de la herramienta Canva</i> _____	49
Figura 9 <i>Captura de pantalla de la herramienta Canva</i> _____	51
Figura 10 <i>Captura de pantalla de la herramienta Canva</i> _____	53
Figura 11 <i>Captura de pantalla de la herramienta Canva</i> _____	54
Figura 12 <i>Respuestas de docentes</i> _____	58
Figura 13 <i>Respuestas de docentes</i> _____	59
Figura 14 <i>Respuestas de estudiantes</i> _____	60
Figura 15 <i>Respuestas de estudiantes</i> _____	61
Figura 16 <i>Docentes Pregunta # 1</i> _____	17
Figura 17 <i>Docentes Pregunta # 2</i> _____	18
Figura 18 <i>Docentes Pregunta # 3</i> _____	19
Figura 19 <i>Docentes Pregunta # 4</i> _____	20
Figura 20 <i>Docentes Pregunta # 5</i> _____	21
Figura 21 <i>Docentes Pregunta # 6</i> _____	21
Figura 22 <i>Estudiantes Pregunta # 1</i> _____	22



Figura 23 <i>Estudiantes Pregunta # 2</i>	_____	23
Figura 24 <i>Estudiantes Pregunta # 3</i>	_____	24
Figura 25 <i>Estudiantes Pregunta # 4</i>	_____	25
Figura 26 <i>Estudiantes Pregunta # 5</i>	_____	26
Figura 27 <i>Estudiantes Pregunta # 6</i>	_____	27





LISTADO DE ANEXOS

ANEXOS	8
ANEXO 1 Autorización para el desarrollo del proyecto investigativo.	8
ANEXO 2 Entrevista a Docentes	9
ANEXO 3 Encuesta a estudiantes	11
ANEXO 4 Preguntas para la entrevista a expertos	13
ANEXO 5 Validación de expertos	14





INTRODUCCIÓN

El bachillerato técnico es de gran relevancia en la formación de los jóvenes, les brinda la oportunidad de adquirir conocimientos especializados en un área técnica específica. Esta modalidad educativa les permite desarrollar habilidades prácticas y teóricas que son fundamentales para desempeñarse en diferentes áreas del campo turístico o de esta forma continuar con sus estudios superiores relacionados con su figura profesional. Además, el bachillerato técnico contribuye a la inserción laboral temprana, donde los estudiantes pueden obtener certificaciones de sus prácticas pre-profesionales durante el último año de bachillerato de esta manera poner en práctica sus habilidades adquiridas durante su etapa estudiantil que les permiten acceder a empleos relacionados con su campo de estudio. Asimismo, promueve el espíritu emprendedor al brindarles herramientas para desarrollar proyectos propios o trabajar en el ámbito laboral. El bachillerato técnico es importante porque les da oportunidades de superación con grandes retos en su vida personal y profesional donde les proporciona las competencias necesarias para destacar en su área de formación técnica.

En la actualidad la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga”, se encuentra localizada en la provincia de Napo, cantón Tena, parroquia Chonta Punta. Los docentes que dictan las diferentes áreas en el bachillerato técnico ven la necesidad de la inserción de la herramienta Canva como metodología para llegar a los estudiantes de manera innovadora e insertando la tecnología. De esta forma la implementación de la herramienta es importante porque presenta un gran impacto en la enseñanza-aprendizaje, especialmente en el módulo de gestión de agencias de viajes en el bachillerato técnico. Por tanto, la herramienta Canva facilita la creación de material didáctico atractivo, como infografías, presentaciones y carteles, lo cual ayuda a optimizar el aprendizaje en el campo educativo. Además, al explorar la herramienta fomenta la creatividad de manera individual y grupal de los actores en el campo educativo.

La investigación está basada en una metodología empírica para recopilar datos estadísticos y dar solución a la problemática expuesta. Por tanto, es importante mencionar que la inserción de la herramienta Canva y su incidencia es fundamental para implementar la guía acerca del uso de la herramienta ya anteriormente mencionada. Por lo cual se observa el beneficio en el aprendizaje en los actores principales en el campo educativo. Asimismo, se induce a los docentes a innovar sus destrezas, habilidades de creación de contenidos educativos de la misma manera a los

estudiantes a que desarrollen habilidades de creación, exploren nuevos comandos e innoven su presentación en el módulo a emplearse y construyan su nuevo conocimiento.

Justificación del problema

Esta investigación detalla la incidencia en la enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo rural de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga” ubicada en la comunidad Agua Santa, con la finalidad de incorporar la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes en el bachillerato técnico de la especialidad de ventas e información turística. Está investigación fomentará habilidades digitales, facilitará la aplicación de conocimientos teóricos en un entorno dinámico. Además, se utilizará la herramienta Canva en línea para la interacción entre estudiantes y docentes. Por lo tanto, mejora el desarrollo profesional, académico, integral en base a los análisis, características referentes a nuestro núcleo problémico, donde los estudiantes al tener acceso al recurso digital Canva, mejorará el aprendizaje de manera dinámica, autónoma, al mismo tiempo los docentes enriquecerán sus estrategias, contenidos, evaluando el progreso y brindando retroalimentación en el módulo a desarrollarse.

Planteamiento del problema

La problemática encontrada en la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga”, en los estudiantes de bachillerato técnico en la especialidad de ventas e información turística es el desconocimiento de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje en el módulo gestión de agencias de viajes, por tanto, sea plantea de la siguiente forma ¿Cómo incide la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en estudiantes de bachillerato técnico en la especialidad de ventas e información turística de la Unidad Educativa “Juana Arteaga” año lectivo 2023-2024?

Este estudio proporciona una visión general de la herramienta Canva en la educación que amplía las posibilidades de enseñanza-aprendizaje, brindando oportunidades para una mayor interacción.

Según Manchego (2021) en América Latina el principal objetivo de Canva es optimizar la calidad del aprendizaje a todos sus usuarios del campo educativo. A los estudiantes en el aprendizaje brinda las posibilidades de crear cursos y agregar nuevos cursos. Además de los recursos y el control de asistencia, progreso, evaluaciones, etc. Mediante la utilización de la herramienta Canva los estudiantes mejoran su nivel de conocimiento en el módulo gestión de agencias de viajes con una gran variedad de opciones para innovar su aprendizaje con nuevas ideas

en la digitalización.

En el Ecuador se destaca el uso de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje, donde docentes y estudiantes tienen acceso a una variedad de comandos que apoyan su desarrollo educativo.

Según Ruiz et al. (2022) Canva es una herramienta versátil en el campo de la educación, facilitando a los actores educativos de esta manera crean su contenido de diferentes maneras a través de la innovación y la creatividad.

Además, la herramienta Canva ayuda a la integración de los estudiantes y docentes en su proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera innovadora y fomentando la creatividad en la adquisición de sus nuevos conocimientos.

Precisión del tema

Con la investigación se dará solución a mejorar la enseñanza-aprendizaje con la utilización de la herramienta Canva en los estudiantes de bachillerato técnico de la zona rural en la Amazonía con la inserción de una metodología más innovadora, acceso a los recursos educativos, herramienta de colaboración y oportunidades de aprendizaje.

Objeto de la investigación

La enseñanza-aprendizaje del módulo de agencias de viajes en bachillerato técnico.

Objetivo general

Determinar la incidencia de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato técnico de la Unidad Educativa “Juana Arteaga”.

Preguntas Científicas

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la incidencia de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes?

¿Cuáles son las tendencias y rasgos distintivos que determinan la incidencia en la enseñanza-aprendizaje en el Ecuador?

¿Cuáles son las características en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato técnico en la Unidad Educativa Juana Arteaga en el año lectivo 2023-2024?

¿Qué componentes y características deben tener la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en estudiantes de bachillerato técnico en la Unidad Educativa Juana Arteaga en el año lectivo 2023-2024?

¿Qué técnicas se emplean para validar la incidencia de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes?

Declaración de las variables

Variable dependiente: Enseñanza-aprendizaje

Variable Independiente: Herramienta Canva

Objetivos específicos de la investigación

Determinar los fundamentos teóricos que sustentan la incidencia de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje en el módulo de gestión de agencias de viajes.

Identificar las tendencias y rasgos distintivos que determinan la incidencia en la enseñanza-aprendizaje en el Ecuador.

Definir las características que debe tener la herramienta digital Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viaje en estudiantes de bachillerato técnico en la Unidad Educativa Juana Arteaga en el año lectivo 2023-2024.

Diseñar una guía de la herramienta Canva para la enseñanza-aprendizaje del módulo de gestión de agencias de viajes.

Métodos A Emplear, (Teóricos, Empíricos Y Matemáticos Estadísticos)

Esta investigación se basa en la relevancia del método empírico con conceptos importantes. Para Argüelles et al. (2021) afirman que el método empírico se fundamenta con el contexto de la experiencia en contacto con la realidad, basándose de la experimentación y la lógica, así como en la indagación de su análisis estadístico.

Así mismo el uso del método empírico ayuda a reflejar las preparaciones teóricas adquiridos en clase para ponerlos en práctica de manera innovadora con la inserción de la herramienta Canva. Además, cabe resaltar la importancia de emplear a profundidad lo empírico para llegar alcanzar el objetivo propuesto durante la investigación.

Métodos Teóricos

Análisis y síntesis

Estos son procesos cognitivos que permiten a las personas comprender y procesar la información de manera efectiva. El análisis y la síntesis se utilizan durante toda la investigación tanto en la determinación de los fundamentos teóricos como en resultados empíricos en la propuesta de solución del problema y validación de su resultado.



Inductivo-deductivo

El método deductivo en la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes. Se aplica conceptos generales sobre el tema, analizando los datos recopilados en la investigación, para llegar a concretar una conclusión basada en la evidencia recopilada con argumentos que respalden dicha conclusión investigada.

Enfoque De Sistema

En el contexto educativo, el enfoque de sistemas ayuda a comprender cómo esta herramienta Canva se integra y afecta cada parte del proceso, facilitando así un aprendizaje holístico. Para desarrollar una mejora en el conocimiento del estudiantado lo que implica facilitar la capacitación al personal docente para mejorar su práctica docente e implementar de manera efectiva la herramienta en el aula.

Método Dialéctico

El método dialéctico en el contexto educativo es útil al utilizar la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes al fomentar el análisis crítico y la discusión. Con este enfoque, los estudiantes pueden explorar las contradicciones, ventajas y desafíos de la incidencia de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje.

Métodos Empíricos

Entrevista

Se aplicará a los docentes que dictan los módulos de la figura profesional con el propósito de identificar las percepciones que tienen en la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de bachillerato técnico.

Encuesta

Se aplicará a los estudiantes para conocer las dificultades de ¿Cómo incide la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en estudiantes de bachillerato técnico en la especialidad de ventas e información turística de la Unidad Educativa “Juana Arteaga” en el año lectivo 2023-2024?

Prueba Pedagógica

Herramienta utilizada en el desarrollo pedagógico del estudiantado.

Revisión Documental

Se utilizará en el diseño de metodología de investigación como objetivo principal para obtener información precisa de fuentes primarias.



Métodos Matemáticos Estadísticos

Tabulación

Se recopiló toda la información sobre la investigación que se hace en la institución para constatar con datos estadísticos de la problemática dentro del módulo a implementarse. Además, tabular permite organizar y resumir los datos recopilados. Esto facilitará el análisis automatizado del proceso de tabulación, minimizando errores.

Cuantificación

Se cuantificó mediante una rúbrica de encuesta aplicada a los estudiantes para el análisis estadístico. Asimismo, permite la cuantificación obtener datos numéricos, estadísticos precisos sobre el desempeño, resultados, lo que facilita la toma de medidas fundamentadas de la evidencia y el análisis objetivo de la información. Además, la herramienta Canva puede agilizar el proceso de cuantificación, ahorrando tiempo y recursos.

Análisis Descriptivo De Los Datos Recogidos

Se observará y analizará los datos obtenidos mediante una encuesta aplicada donde verifica una baja deficiencia de conocimiento de la herramienta Canva. Además, se refleja la lejanía de la ciudad y déficit de acceso de una red de internet en la institución educativa.

Declaración de la población y muestra

La Unidad Educativa Juana Arteaga está conformada de 1 líder educativo, 12 docentes y 116 estudiantes. La muestra con la que se trabajará tiene un grupo de 16 estudiantes, 9 hombres y 7 mujeres de entre 15 y 18 años de bachillerato técnico, lo que permite acceder a una amplia población de datos a partir de ella, considerándola una muestra representativa para el análisis. Esto permite obtener conclusiones más precisas y generalizables sobre el funcionamiento de la herramienta Canva del módulo gestión de agencias de viajes en su contexto.

Declaración del tipo de investigación

El presente proyecto la investigación es aplicada, donde se desarrollará la vinculación con la práctica mediante un paradigma interpretativo que ayuda a comprender cómo utilizamos la herramienta Canva, por lo tanto, se utilizarán métodos cuantitativos como la entrevista realizada, observaciones, análisis de contenido para recopilar datos y el método cualitativo que ayuda a comprender lo teórico con la práctica. A través de experiencias obtenidas en el proceso de nuestra formación, esta investigación se sujeta al núcleo problémico.

La investigación aplicada ayuda a implementar lo teórico a lo práctico. Para Chávez et al.



(2022) “Una investigación aplicada es desarrollar un marco e implementar un proceso de control de calidad de datos que ayude a resolver problemas reales de la organización” (p.43). La investigación aplicada a emplearse en el uso de la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes, donde permite a los estudiantes explorar nuevas estrategias para ayudar a comprender mejor, al involucrarse en la investigación, los estudiantes pueden descubrir, analizar casos de estudio, estadísticas y desarrollar de una manera innovadora.

Principales aportes

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Canva es una herramienta muy útil en el módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato técnico. Su facilidad de uso y diversidad de plantillas que admiten a los estudiantes crear materiales promocionales llamativos, como afiches, folletos, presentaciones, etc. Lo cual permite ayudar a desarrollar habilidades innovadoras. Además, al utilizar Canva, los estudiantes se familiarizan con una herramienta ampliamente utilizada en el mundo laboral, lo que les brinda una ventaja al ingresar al sector turístico en la Amazonía.

La necesidad social de utilizar Canva en el módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato técnico radica en la preparación de los estudiantes para el mundo laboral. Canva les brinda habilidades de crear competencias en la realización de las prácticas pre-profesionales en el contexto educativo para la inserción en el sector turístico. Al dominar esta herramienta, los estudiantes estarán mejor equipados para crear material promocional atractivo, lo que contribuirá a mejorar la acogida de los turistas nacionales e internacionales mediante el uso de medios tecnológicos. Al compartir esta perspectiva colaborativa destacando la importancia de integrar herramientas relevantes en la educación para preparar a las futuras generaciones.

La novedad de incorporar Canva en el módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato técnico en el campo rural radica en no contar el acceso a la herramienta Canva permite a los estudiantes en zonas rurales crear material promocional atractivo con recursos innovadores, fomentando su creatividad y habilidades digitales. Esto les brinda la oportunidad de competir en igualdad de condiciones que en la parte urbana. Al compartir esta herramienta se podrá resaltar cómo la tecnología puede nivelar oportunidades educativas, laborales en el sector turístico en zonas rurales.



En la actualidad con el uso de la herramienta Canva mejora la presentación de manera creativa e innovadora con una facilidad en el manejo, creación de paquetes turísticos para el desarrollo y mejora de la enseñanza-aprendizaje.

Descripción breve del contenido

Este proyecto de investigación consta de una estructura de tres capítulos que se detalla de la siguiente manera:

Capítulo I. Se describe el marco teórico de la investigación donde se argumenta en base a varios autores nuestra problemática de investigación.

Capítulo II. Se basa en el marco metodológico de la investigación, métodos, técnicas e instrumentos, se conoce la población y se limita la muestra empleada para recabar información.

Capítulo III. En este apartado se da a conocer el análisis de los resultados obtenidos, la modelación y fundamentación de la propuesta con la aplicación de instrumentos elaborados acerca de la problemática y por último la valoración de la misma realizada por expertos.

CAPÍTULO I:

MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN DE LA TESIS

1.1. Antecedentes investigativos:

La presente investigación está direccionada a mejorar la problemática encontrada en los estudiantes de bachillerato técnico en la especialidad de ventas e información turística que consiste en el desconocimiento de la herramienta Canva, como recurso para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga”.

Este estudio de investigación desarrollado en Perú, Lima, donde manifiesta Sánchez (2020). Que llevó como título “Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la IE Simón Bolívar”. En la actualidad la herramienta Canva se ha vuelto un elemento importante dentro del ambiente educativo, puesto que este instrumento convierte presentaciones llamativas que motiven a los estudiantes a desarrollar su pensamiento creativo en un enfoque más emprendedor y real. La herramienta Canva con su variedad de comandos permitiría a los estudiantes crear presentaciones sobre los distintos destinos turísticos, alojamientos, lodge, hoteles, tendencias de viajes, regulaciones y tecnologías emergentes que impactan en la gestión de agencias de viajes. Esto les brinda una comprensión más profunda del entorno en el que se desenvolverá a futuro en su vida profesional como alternativa o solución a la problemática planteada.

Del mismo modo se ha seleccionado una investigación planteada por Lazarte (2021), titulada “La incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma”. Demostró la incidencia que tiene la herramienta Canva para la creación e integración de contenidos digitales educativos. Por otra parte, Canva aporta significativamente a la educación dentro del ciclo de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Bachillerato Técnico.

Finalmente, el último antecedente relevante para la investigación fue desarrollada en Cusco donde se consideró a Pillpinto (2021) afirma mediante la investigación realizada en Cusco sobre la “Gestión pedagógica en el uso de la herramienta CANVA en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa primaria”. Donde se evidenció que existe una influencia significativa en la gestión pedagógica en relación con el uso de la herramienta CANVA.



1.1. Fundamentación teórica

1.1.1. Herramienta Canva

La investigación en el manejo de la herramienta Canva en la educación ofrece un idea comprensible sobre la funcionalidad de esta herramienta con el enfoque de enseñanza-aprendizaje, hallándose con diversas funcionalidades en el campo educativo como por ejemplo: presentaciones, infografías, documentos, redes sociales entre otras funciones que ayudará a mejorar el conocimiento y técnicas a utilizar en el ciclo de aprendizaje de cada uno de los estudiantes donde podrán compartir y dar a conocer la información más relevante del sector turístico.

Según Ruiz et al. (2022) “la herramienta Canva es muy útil en el campo educativo, donde facilita a los docentes y estudiantes crear sus propios contenidos, de una manera distinta utilizando la innovación y creatividad”, cabe recalcar que con la ejecución de la herramienta Canva en el ciclo de enseñanza-aprendizaje ayuda a perfeccionar la creatividad de nuestros educandos con la creación de sus nuevos conocimientos de una manera innovadora.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje la herramienta Canva ayuda a innovar el conocimiento de los estudiantes y de la misma forma fomenta la creatividad. Según Huertas et al. (2022) define como una herramienta contemporánea que se desarrolla en el ámbito virtual para garantizar el funcionamiento y una actualización constante. La plataforma permite configurar espacios virtuales para los cursos de los docentes, a los que pueden acceder sus estudiantes configurando en diversos idiomas que permite la navegación por medios tecnológicos.

Además, ayuda a mejorar el ciclo del aprendizaje para proporcionar el conocimiento y dejar atrás las tradicionales temáticas de la hora pedagógica, por lo que el estudiantado pueda realizar actividades individuales o grupalmente en el mundo digital con facilidad y tiempo, el estudiante enfatizará el uso adecuado y con mayor creatividad. Por lo tanto, Canva es una herramienta digital de diseño que tiene gran importancia en el ámbito educativo por su capacidad para facilitar la creación de material didáctico atractivo. Permitiendo a los docentes y estudiantes diseñar presentaciones, infografías, posters y otros recursos visuales de manera sencilla, fomentando la creatividad y la presentación visual de la información del módulo en el área de turismo.

Canva ofrece plantillas prediseñadas que simplifican el proceso de creación, convirtiéndola en una herramienta valiosa para mejorar la calidad y el impacto visual del contenido educativo. Según Sánchez (2020) Canva es una herramienta efectiva en la educación donde permite a los

estudiantes crear sus propios contenidos de una manera diferente, más creativa e innovadora, lo que les permite utilizar varias habilidades para mejorar su aprendizaje.

Ofrece numerosos beneficios para el módulo gestión de agencias de viajes. Donde los estudiantes puedan utilizar esta herramienta con una accesibilidad acorde para crear presentaciones visuales atractivas sobre los contenidos educativos y destinos turísticos, diseñar infografías informativas sobre tendencias en la industria de viajes, elaborando posters promocionales para eventos turísticos que faciliten la comprensión de conceptos claves en la gestión de viajes. Por esta razón, Canva fomenta la creatividad permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades en diseño gráfico.

En esta investigación algunos autores relevantes han destacado significativamente el valor del uso de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje beneficiando directamente a los actores educativos. De este modo se describen algunos conceptos de la herramienta Canva en la implementación en la hora pedagógica.

1.1.2. Características de la herramienta Canva

Canva es una herramienta digital muy fácil de usar. Algunas de sus características principales incluyen:

1. **Diseño intuitivo:** Canva tiene una interfaz fácil de usar que permite a los usuarios crear diseños atractivos sin necesidad de tener experiencia previa en diseño gráfico.
2. **Plantillas y elementos gráficos:** Ofrece una gran variedad de plantillas prediseñadas para redes sociales, presentaciones, publicaciones, tarjetas, entre otros, así como una amplia selección de elementos gráficos, como iconos, ilustraciones y fotografías.
3. **Herramienta de edición:** Canva proporciona herramientas de edición simples pero potentes que permiten a los usuarios personalizar sus diseños con texto, colores, formas y otros elementos visuales.
4. **Colaboración en tiempo real:** Permite a los usuarios trabajar en equipo en un mismo diseño, facilitando la colaboración y la revisión conjunta.
5. **Integración con medios sociales:** Canva ofrece la posibilidad de publicar directamente en plataformas como Instagram, Facebook y Twitter.

Estas son solo algunas de las características que hacen de Canva una herramienta digital popular y útil para estudiantes-docentes. Como docente rural, se evidencia la importancia de aplicar la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes en el bachillerato técnico



en la especialidad ventas e información turística donde radica la oportunidad de ofrecer a los estudiantes una herramienta práctica, accesible que les permita explorar el mundo de la digitalización, la presentación visual y al mismo tiempo se conecta el contenido curricular con experiencias relevantes para su entorno. La herramienta Canva es una plataforma intuitiva que permite a los estudiantes y docentes crear materiales visuales atractivos e innovadores que fomenten la creación de sus nuevos conocimientos.

Considerando las utilidades, características, ventajas que brinda esta herramienta es esencial elaborar una guía didáctica del uso de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje en el bachillerato técnico en la especialidad ventas e información turística de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga”, en el contexto rural donde los recursos pueden ser escasos brindando la oportunidad de desarrollar habilidades digitales relevantes para el mundo actual. Además, al aplicar Canva en el módulo gestión de agencias de viajes, los estudiantes pueden aprender a representar visualmente destinos turísticos locales, regionales donde de esta forma se fomenta un sentido de pertenencia y promueve el turismo en su localidad. Esto no solo fortalece su conexión con la comunidad, sino que también les proporciona habilidades prácticas para futuras oportunidades laborales relacionadas con el turismo y la promoción local.

Así mismo, el uso de la herramienta Canva brinda la oportunidad de expresar su creatividad y contar historias visuales sobre los lugares que conocen. En la parte de la Amazonía existe una variedad de riquezas y tradiciones orales que son de gran importancia en la enseñanza-aprendizaje para los estudiantes de bachillerato técnico, a través de imágenes llamativas exploran la riqueza que ofrece la Amazonia en sí, para preservar la cultura local y compartir experiencias significativas. Integrando la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes, el docente fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y la comunicación efectiva a través de la creatividad. Esto prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo actual y al mismo tiempo fortalece su confianza con el desarrollo de habilidades creativas, tecnológicas en el contexto social, cultural y educativo.

Al utilizar la herramienta Canva en el contexto educativo en el módulo gestión de agencias de viajes, se trabaja de manera activa e innovadora creando presentaciones atractivas, infografías informativas, folletos promocionales y otros materiales visuales que pueden enriquecer la experiencia del aprendizaje tanto para estudiantes y como para los docentes. De esta manera se desarrollan destrezas en la tecnología, mediante la herramienta Canva se maneja de forma creativa



e innovadora. Personalizando diseños con imágenes, gráficos, textos que permite una presentación visualmente impactante de la información en el campo educativo, lo que ayuda captar la atención y mejorar la retención del conocimiento. Además, Canva ofrece plantillas prediseñadas que pueden ser adaptadas para representar destinos turísticos específicos, servicios ofrecidos por las agencias de viajes, recomendaciones de viajes y mucho más. La flexibilidad y facilidad de uso de Canva hacen que sea una herramienta accesible para aquellos que buscan mejorar la presentación visual de la información relacionada con el turismo y las agencias de viajes.

1.1.3. Importancia de la herramienta Canva

La importancia de Canva en el módulo gestión de agencias de viajes radica en su capacidad para transformar la presentación de la información, promociones y materiales educativos de manera creativa e innovadora en la enseñanza-aprendizaje. En un sector como el turismo, la presentación visual desempeña un papel fundamental en la atracción, retención y personalizado de clientes a nivel local, nacional e internacional.

Canva ofrece una amplia gama de herramientas de colaboración que permiten a los estudiantes trabajar en conjunto en proyectos visuales, fomentando así el trabajo en equipo y la creatividad colectiva. Según Tovar et al. (2023) la plataforma de Canva está enfocada al diseño gráfico con fines de marketing, pero al ser una plataforma social y versátil, también ingresa al campo de la educación, presentando varias plantillas de diseño preestablecidas, ofreciendo una variedad de diseños acorde a la creatividad.

Al utilizar Canva, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas en diseño y presentación visual, explorando herramientas útiles para su creatividad en la enseñanza-aprendizaje lo que es beneficioso en su futuro profesional en el ámbito de las agencias de viajes. Esta herramienta les brinda la oportunidad de destacar sus proyectos innovadores y atractivos.

La flexibilidad del uso de la herramienta Canva permite adaptarse en la enseñanza a las necesidades específicas del sector turístico siendo clave en el transcurso de formación académica. En el módulo gestión de agencias de viajes permite utilizar Canva para diseñar materiales promocionales que resalten destinos turísticos, servicios ofrecidos, paquetes vacacionales de manera atractiva y efectiva. Esto permite inducirse en un mercado altamente competitivo, eficaz captando la atención de potenciales viajeros a nivel local, nacional e internacional en el contexto social, cultural y educativo. De esta manera ayuda a comprender con facilidad los conocimientos adquiridos en su etapa estudiantil en el módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato



técnico, por lo tanto, los educandos se familiarizan con la herramienta que ayude a explorar su creatividad.

Además, Canva facilita la creación de materiales educativos visuales, lo que es esencial en el contexto de la formación en el área de gestión de agencias de viajes. La capacidad de diseñar presentaciones impactantes, infografías informativas y folletos didácticos puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje tanto para estudiantes, como para docentes, ofreciendo una forma dinámica y atractiva de presentar información relevante.

Con la integración de Canva y otras herramientas como Microsoft Word se permite aprovechar al máximo el contenido visual creado. La posibilidad de incorporar folletos realizados en Canva a un documento digital donde se amplían las posibilidades de uso y difusión del material generado, especialmente relevante en el ámbito educativo.

Por lo cual la importancia de la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes radica en su capacidad para potenciar la presentación visual, promocional en el campo educativo en un sector que demanda una comunicación atractiva y efectiva. Su facilidad en el uso lo convierte en una herramienta valiosa para mejorar la experiencia tanto para quienes trabajan en agencias de viajes como para quienes buscan formarse en este campo educativo. La implementación de la herramienta Canva en el contexto de las agencias de viajes contribuye de manera significativa a la educación.

La presentación visual de la información a través de la herramienta Canva cautiva la atención de los estudiantes y facilita la comprensión de conceptos relacionados con destinos turísticos, servicios ofrecidos por las agencias de viajes, tendencias del mercado y otros aspectos relevantes. Esto contribuye a una educación más dinámica y efectiva, donde el contenido visual puede complementar, reforzar la enseñanza teórica-práctica. Además, al utilizar Canva para crear materiales promocionales educativos, donde se fomenta el desarrollo de habilidades en diseño gráfico, comunicación visual entre los estudiantes o profesionales del área. En el mercado laboral se valoran cada vez más estas habilidades y se aplican en diversos contextos profesionales del turismo de esta manera pueden emprender en diferentes ámbitos prácticos con los conocimientos adquiridos durante su etapa estudiantil, explorando el uso de la tecnología con la herramienta Canva.

La implementación de Canva en el ámbito educativo de la gestión de agencias de viajes contribuye a enriquecer la experiencia de aprendizaje, mejorar la presentación de la información y



fomentar el desarrollo de habilidades relevantes para el campo laboral y social. Por lo tanto, es crucial la integración de la herramienta Canva en la educación obteniendo un impacto positivo en la formación de futuros profesionales del sector turístico, actualmente promocionando la diversidad Amazónica en el mundo para valorar aspectos culturales de nuestro país.

En vista a diversas dimensiones en el uso de la herramienta Canva y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje, se fundamentó criterios de varios autores ya mencionados anteriormente para dar relevancia a la investigación realizada.

La herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes en el bachillerato técnico se utiliza mediante la comunicación del docente-estudiante, además facilita el uso a través de la colaboración y participación entre estudiantes con la ayuda del docente para el diseño creativo e innovador de diferentes anuncios publicitarios del sector turístico alrededor del contexto de la institución educativa para dar a conocer los beneficios, servicios que ofrece dichos lugares. Mediante dípticos, trípticos, folletos, flyers publicitarios de lugares turísticos para promocionar el turismo local y atraer a turistas nacionales e internacionales. Los estudiantes mediante la herramienta Canva utilizan para compartir información sobre los destinos de manera creativa y dinámica en la enseñanza-aprendizaje.

De tal manera el uso de la herramienta Canva promueve eficazmente la creación de una guía de los recursos que ofrece dicha herramienta mediante la tecnología en el proceso de enseñanza para llegar a los estudiantes en la comprensión. De esta manera con la incorporación de la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes en el bachillerato técnico ayuda a mejorar el rendimiento académico donde se ve plasmado lo aprendido en la hora pedagógica mediante lo práctico en el sector turístico.

Las percepciones son muy positivas en la utilización de la herramienta Canva en el transcurso de la enseñanza-aprendizaje, porque facilita a los estudiantes a crear plantillas dentro de los recursos que ofrece para mejorar los trabajos académicos y de esa manera los estudiantes expresan sus ideas de manera ágil en la construcción de sus nuevos conocimientos de forma práctica en el módulo gestión de agencias de viajes en el contexto que los rodea, así mismo el docente explora el uso de la tecnología de manera innovadora y colaborativa para transmitir conocimientos en el área.

Además, el uso de la herramienta Canva ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades de diseño visual, lo que es valioso en un mundo cada vez más orientado



hacia lo visual y lo digital. La capacidad de crear presentaciones, infografías y otros materiales visuales puede ayudar a los estudiantes a comunicar sus ideas de manera más efectiva y atractiva.

Esta plataforma ayuda a visualizar acontecimientos históricos de una forma atractiva y fácil de entender. Los educadores pueden utilizar elementos interactivos como mapas animados, líneas de tiempo y recursos multimedia para brindar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje inmersa para llamar la atención de los educandos durante las clases del módulo gestión de agencias de viajes.

El uso de la herramienta Canva brinda la flexibilidad necesaria para crear materiales didácticos visualmente atractivos que se alineen con los objetivos de aprendizaje. Para Borja et al. (2024) la herramienta Canva como recurso de aprendizaje digital, donde facilita el proceso de enseñanza, deriva de él análisis de aprendizaje y valida su crecimiento entre los estudiantes a través de la motivación y métodos de aprendizaje activo.

Posteriormente con lo que afirma el autor anteriormente mencionado refiere que el uso de la herramienta Canva es un recurso didáctico poderoso en la enseñanza-aprendizaje, permite a los docentes crear materiales visuales atractivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Con Canva, los docentes pueden diseñar presentaciones, infografías, material didáctico interactivo u otros recursos visuales que resaltan la atención de los estudiantes de esta forma facilita la comprensión de diferentes conceptos complejos.

1.1.4. Ventajas

La ventaja en el desarrollo del uso de Canva es tener la facilidad de utilizar en una pestaña de un computador en el que tenga acceso a una red de internet, realizando varios modelos de plantillas que ayudaran al desarrollo en las asignaturas. Además, Canva ayuda a interactuar entre estudiantes-docentes. Las plantillas poseen características únicas explorando la imaginación. Según Burgos (2022) manifiesta que permite desarrollar habilidades creativas de presentación, al tiempo que les brinda la oportunidad de mostrar la información de manera más dinámica y atractiva. Además, al estar familiarizados con Canva, estarán preparados para utilizar herramientas similares en el futuro, lo que les será beneficioso en el campo educativo.

Para Pungaña (2022) menciona que la herramienta Canva obtiene ventajas, por cuanto se maneja de manera digital que ayuda a desarrollar destrezas desde una comodidad amplia, donde se instale el programa en la computadora de una forma gratis, además se puede utilizar en el teléfono móvil, conectado a una red de internet, por cuanto facilita el manejo de una variedad de

plantillas de manera gratuita y se almacena automáticamente.

Es importante que los estudiantes manejen Canva por varias razones:

1. **Habilidades Digitales:** En la era digital, es fundamental que los estudiantes adquieran habilidades en el uso de herramientas tecnológicas. Canva les da la oportunidad de familiarizarse con una plataforma de diseño gráfico en línea, lo que es relevante en un mundo donde la comunicación visual juega un papel importante.
2. **Presentación:** Aprender a utilizar Canva les permite a los estudiantes crear presentaciones, carteles y otros materiales con un aspecto profesional. Esta habilidad es útil durante su educación como en futuros contextos laborales y en el sector turístico de la región Amazónica y del país.
3. **Creatividad y Comunicación:** El manejo de Canva fomenta la creatividad y la capacidad de transmitir información de forma visualmente efectiva, habilidades que son valiosas en diversos campos profesionales.
4. **Empoderamiento Personal:** Al dominar una herramienta como Canva, los estudiantes se sienten empoderados para expresar sus ideas de manera creativa donde presentan la información de forma atractiva, lo que les brinda confianza en sus habilidades juntamente con sus conocimientos en el módulo y el mundo tecnológico.

Las ventajas de la herramienta Canva radical en la enseñanza en la gestión de agencias de viajes. Con Canva, tanto como los docentes y como los estudiantes crean fácilmente materiales visuales para la incorporación de su aprendizaje atractivo para promocionar destinos turísticos. Para Pando et al. (2024) la herramienta Canva permite desarrollar horas pedagógicas más interesantes, innovadoras y creativas que ayudan a desarrollar habilidades de los estudiantes como el pensamiento reflexivo, crítico y creativo. Por lo tanto, ayuda a los estudiantes a generar nuevas ideas en su enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, cabe recalcar una ventaja importante en el acceso a Canva y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje, donde radica su capacidad para fomentar la creatividad, el pensamiento visual y la comunicación efectiva. Además, los docentes utilizan Canva para diseñar materiales didácticos atractivos, como presentaciones, infografías, actividades interactivas, que estimulan el interés de los estudiantes facilitando la comprensión de la enseñanza en el módulo gestión de agencias de viajes.



1.2. Enseñanza-aprendizaje

La enseñanza-aprendizaje es un proceso fundamental en la formación académica del estudiante y el docente. Diversos autores han abordado los beneficios de estos procesos, destacando su impacto en el desarrollo de habilidades, la adquisición de conocimientos y la preparación para enfrentar los desafíos del mundo actual. A continuación, se presentarán varias ideas claves de autores reconocidos en este campo, que ofrecen perspectivas valiosas sobre la importancia de los beneficios de la enseñanza-aprendizaje en el campo educativo.

Para Ramos (2021) el modelo de enseñanza-aprendizaje del aula invertida prioriza el tiempo de clase para debatir a las tareas de aprendizaje cooperativo y enfatiza las nuevas tecnologías aplicadas al aprendizaje de los estudiantes. Es esencial que los docentes tengan acceso a los recursos adecuados para seguir el ritmo de la creciente cultura digital.

De esta forma la enseñanza-aprendizaje de la herramienta Canva es importante donde facilita el acceso a información actualizada y variada, promueve la participación de los estudiantes, permite la personalización del aprendizaje, fomenta la imaginación donde se prepara al estudiantado para el mundo actual. Además, ayuda a desarrollar habilidades tecnológicas, fomentando la colaboración y la comunicación.

De esta manera en el contexto del bachillerato técnico en el módulo gestión de agencias de viajes, el uso de la herramienta Canva y su incidencia es fundamental para enriquecer el aprendizaje. Por lo tanto, permite a los estudiantes explorar conceptos de manera más dinámica, facilitando la investigación, fomentan la colaboración y ayudan a desarrollar destrezas tecnológicas que son esenciales en el mundo actual.

Menciona Gómez et al. (2022) la enseñanza-aprendizaje es la descripción eficaz en la interacción dinámica del docente y el estudiantado en las horas pedagógicas, facilitando la conexión dentro del conocimiento para desarrollar destrezas de competencias de la clase en el campo educativo y social.

Cabe mencionar la relación armónica tanto como del docente, como el estudiante para transmitir el conocimiento teórico-práctico de manera positiva en la enseñanza-aprendizaje. Es por ello que el estudiante construye su conocimiento de manera creativa, lúdica y dinámica, donde el docente se convierte en el guía de transmitir la enseñanza del nuevo conocimiento.

Según Maldonado et al. (2020) la enseñanza-aprendizaje es una de las principales preocupaciones en los niveles educativos, para lo que se han implementado estrategias y enfoques



didácticos, pero en algunos centros educativos el aprendizaje tradicional es el enfoque dominante. De este modo es importante ofrecer innovaciones con el uso de las tecnológicas digitales que favorezcan la enseñanza-aprendizaje de diferentes materias.

Finalmente cabe resaltar que la integración de la tecnología en el campo educativo es fundamental en la enseñanza-aprendizaje, donde el docente es un factor fundamental para mejorar el conocimiento de los estudiantes incorporando el uso de la herramienta que motiven a explorar e innovar recursos que fomenten la creatividad individual y grupal de cada uno del educando en la era digital en la actualidad.

1.2.1. Enseñanza

La enseñanza en los establecimientos educativos es crucial para el aprendizaje. Según Núñez (2023) es el estilo de enseñanza describe cómo los docentes realizan sus tareas según sus propuestas de estrategias consistentes con sus intenciones, creencias y objetivos. Cabe mencionar que la enseñanza implica una relación dinámica entre el docente y los estudiantes, en la que se establece una comunicación constante para facilitar el proceso de aprendizaje. El docente cumple un rol fundamental al implementar estrategias pedagógicas que se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes, estimulando su curiosidad, motivación y participación en el proceso educativo.

En lo esencial la enseñanza se basa en diversos métodos y recursos para lograr sus objetivos dentro del contexto educativo. Desde las clases planificadas hasta las dinámicas participativas, pasando por el uso de tecnologías educativas y recursos audiovisuales, la diversidad de estrategias pedagógicas permite adaptarse a las necesidades individuales y grupales de los estudiantes. De esta manera se permite ejecutar la evaluación continua del proceso educativo para posteriormente retroalimentar tanto a los docentes como a los estudiantes para mejorar los estándares educativos de calidad en el aprendizaje.

Para Zambrano (2021) el estilo de enseñanza se caracteriza de cómo cada docente enseña, tomando en cuenta su aptitud, potencial, debilidades, empatía, diferencias, capacidad de liderazgo, etc., su comportamiento puede afectar en los estudiantes, padres de familia, autoridades y la sociedad. Por consiguiente, el docente busca la forma de transmitir sus conocimientos utilizando diferentes estrategias de enseñanza para llegar al estudiante de una manera efectiva en la construcción del nuevo conocimiento de cada uno de los educandos.

Por esta razón la enseñanza es el pilar fundamental en transmitir conocimiento de un

individuo a otro para mejorar el aprendizaje. Sostiene Amari et al. (2022) que la enseñanza va a la par en la educación, la enseñanza describe el proceso de aprendizaje, tanto la enseñanza como la educación en sí mismas están relacionadas. De manera que el docente se encarga de guiar al estudiante en el proceso de adquirir sus conocimientos de forma clara, coherente y precisa en su aprendizaje.

Por lo tanto, es fundamental obtener una enseñanza eficaz donde el docente se convierte en el guía del conocimiento y el estudiante en el promotor para desarrollar habilidades que ayuden en el proceso de enseñanza-aprendizaje para contribuir en el campo educativo. De tal forma, es indispensable innovar en la búsqueda de estrategias para llegar con mayor facilidad al estudiante y así puedan comprender el módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato técnico ayudando al estudiantado a explorar el mundo digital en el campo educativo.

Además, el método de enseñanza es la manera de transmitir conocimientos y habilidades en el campo educativo a los estudiantes. Para Álvarez et al. (2020) los métodos de enseñanza son los medios que utilizan para controlar el proceso de aprendizaje con características importantes de enseñanza con objetivos precisos para lograrlo con una adecuada planificación y sistematización.

Por consiguiente, los métodos de enseñanza son importantes para que los estudiantes mejoren el aprendizaje de manera efectiva y entretenida al utilizar diferentes enfoques. Los docentes pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, fomentando la participación activa y facilitando la comprensión profunda de los diferentes temas. Esto ayuda a un mayor interés en el aprendizaje para un mejor rendimiento académico de los actores educativos.

La enseñanza en educación se refiere al proceso mediante el cual los educadores transmiten conocimientos, habilidades, valores y actitudes a los estudiantes. Para Amores et al. (2021) el proceso de enseñanza de competencias se centrará en lo personal para cada alumno, porque habrá un docente tutor que será el responsable de lograr la misión de enseñar, ofreciendo nuevas formas de aprendizaje a través de nuevas herramientas en las que los estudiantes enfatiza su papel activo demostrando eficiencia y capacidad para aplicar lo aprendido.

De esta manera, este proceso implica la planificación de actividades de aprendizaje, la interacción con los estudiantes, la evaluación del progreso de estos y la adaptación de las estrategias de enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante. La enseñanza en la educación busca promover el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando su curiosidad, potenciando sus habilidades y prepararlos para enfrentar los desafíos del mundo

actual.

Para Ribadeneira (2020) las estrategias de enseñanza son herramientas que facilitan la transferencia de conocimientos entre docentes y estudiantes, estas herramientas pueden cambiar según diferentes situaciones, antecedentes y necesidades socioculturales.

Por lo tanto, es muy importante aplicar estrategias motivadoras en los estudiantes que ayuden a que desarrollen satisfactoriamente su aprendizaje en cada una de las actividades de las diferentes asignaturas en el campo educativo y poder mejorar el rendimiento académico, explorando habilidades autónomas y grupales, incentivando a descubrir su habilidad creativa.

1.2.1.1. Modelo de enseñanza constructivista

El modelo de enseñanza constructivista es un enfoque educativo que se centra en el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Para Vega et al. (2024) el modelo constructivista es cómo los estudiantes crean conocimiento y lo aplican de manera activa, independiente, participativa y significativa.

Por consiguiente, este método enfatiza la importancia de que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda y duradera al involucrarse de manera significativa en el proceso de aprendizaje. En lugar de recibir información, los estudiantes participan activamente en actividades que les permiten explorar, reflexionar y aplicar lo que aprenden. De este modo se fomenta una comprensión profunda al involucrar a los estudiantes de forma significativa en el proceso de aprendizaje en su vida estudiantil.

1.2.2. Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso mediante el cual las personas adquieren nuevos conocimientos, habilidades y experiencias que les permiten comprender el mundo que les rodea y desenvolverse de manera ágil en él. Según Huacón et al. (2023) la teoría del aprendizaje comienza cuando una señal o estímulo proviene del entorno y el alumno responde al estímulo con algún tipo de respuesta. Por ende, el aprendizaje no se limita a la adquisición de información, sino que implica la comprensión y aplicación de lo aprendido en diferentes contextos tanto educativo como social.

Por lo consiguiente, el aprendizaje es un proceso continuo e integral que permite a las personas crecer intelectualmente y desarrollarse en diversos aspectos de su vida. A través del aprendizaje, las personas amplían sus horizontes, potencian sus capacidades y contribuyen al desarrollo personal. Donde la sociedad educativa en conjunto proporciona herramientas para el crecimiento personal y profesional, fomentando el desarrollo colectivo en el progreso social y

cultural.

El aprendizaje es muy fundamental en el proceso de enseñanza donde se puede constatar, verificar con la práctica todo el conocimiento adquirido por parte del estudiantado. Según Alarcón (2023) la importancia del aprendizaje puede verse como la adquisición, retención de conocimientos. Desarrollando habilidades como el pensamiento crítico y analítico, al manejar los materiales adecuados para llegar a ser creativo, crítico para comprender el conocimiento adquirido. De esta manera el estudiante absorbe los conocimientos impartidos de parte del docente donde se fomenta el desarrollo de destrezas en la toma de decisiones para mejorar la reflexión crítica y reflexiva de cada uno de los educandos en el aprendizaje.

En el campo educativo la herramienta Canva facilita su creatividad con variedades de recursos para mejorar actividades educativas de acuerdo a su realidad local de cada uno de los educandos. Según Brito et al. (2021) “las instituciones educativas deben implantar sus métodos de estudios y estrategias de aprendizaje las cuales deben ser innovadoras acordes a las nuevas tecnologías que ayuden al estudiante a sentirse motivado”. Asimismo, los centros educativos deben enfocarse en innovar e implementar estrategias de aprendizaje para llegar al estudiante incorporando tecnologías en sus horas pedagógicas de manera dinámica en la construcción de su nuevo conocimiento.

1.2.2.1. Teoría del aprendizaje

La investigación se fundamenta con la teoría del aprendizaje constructivista para alcanzar con el objetivo y dar solución a la problemática mejorando el proceso de aprendizaje. Según Benítez (2023) el constructivismo es la corriente educativa creada por Piaget y Vygotsky basada en la teoría del conocimiento constructivo que postula la necesidad de dar a los estudiantes las herramientas que les permite crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que significa que sus ideas han cambiado y continúan aprendiendo.

Por lo tanto, el aprendizaje constructivista es fundamental en el campo educativo, facilitando al estudiantado explorar sus conocimientos de manera teórica-práctica, para obtener un mejor aprendizaje e interactuando entre el docente y el estudiantado.

Por esta razón en el bachillerato técnico, la teoría del aprendizaje se centra en la aplicación práctica de los conocimientos teóricos en contextos específicos relacionados con las disciplinas técnicas. Se busca que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades prácticas y competencias profesionales relevantes para su futura inserción

laboral. Por tanto, esta teoría de aprendizaje pone énfasis en la resolución de problemas reales, el trabajo colaborativo, la experimentación y la aplicación de conceptos en situaciones concretas. De esta manera, se busca preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos técnicos y profesionales que encontrarán una vez finalicen sus estudios de bachillerato técnico.

1.2.2.2. Aprendizaje significativo

Es un proceso en el cual los nuevos conocimientos se relacionan con la cognitiva del estudiante en el aprendizaje. Según Blanc (2021) el aprendizaje significativo se centra en la idea de integrar nuevas ideas y conocimientos a la estructura cognitiva del individuo que aprende. De esta manera adquieren nuevos conocimientos relacionados con lo aprendido en clase y con su vida cotidiana. Donde el estudiante interactúa su diario vivir con cada una de las asignaturas en el campo educativo.

Según Delgado et al. (2023) describen las tres condiciones primordiales para que se genere el aprendizaje significativo:

- ✓ La significancia del material de aprendizaje es clave para la estructura cognitiva, es decir, se consiga relacionar de forma sustancial, jerárquica y lógica.
- ✓ Los significados que corresponden ser aprendidos, deben estar organizados y acordes a la estructura cognitiva del estudiante.
- ✓ La motivación para el estudiante debe reflejarse en los contenidos de aprendizaje que desarrolle su estructura cognitiva.

El aprendizaje significativo en la enseñanza se refiere a la importancia de diseñar experiencias educativas que permitan a los estudiantes conectar la nueva información con lo que ya saben, de manera que puedan construir un entendimiento profundo y duradero. Esto implica promover la reflexión, la aplicación práctica de los conocimientos además con la creación de conexiones con la vida cotidiana del estudiante. Los docentes buscan crear situaciones de aprendizaje donde fomentan esta comprensión profunda y personal, lo que lleva a un aprendizaje más efectivo y significativo para los estudiantes en el campo educativo.

1.2.2.3. Aprendizaje constructivista

El aprendizaje constructivista es importante el ciclo de enseñanza-aprendizaje en el campo educativo. Según Reátegui et al. (2022) el constructivismo promueve el aprendizaje activo; es decir, enfatiza el papel activo de los estudiantes quienes constantemente renuevan su aprendizaje y generan un proceso de aprendizaje evolutivo gracias a la relación del estudiante con el entorno:

sociedad y cultura.

Por lo tanto, el aprendizaje constructivista fomenta el pensamiento crítico y la comprensión de los conceptos de los diferentes temas que se trabajan en las horas pedagógicas. Finalmente facilita la autonomía y la motivación en los estudiantes en la adquisición de sus nuevos conocimientos.

1.2.2.4. Aprendizaje basado en proyectos

El ABP es donde el estudiante genera el trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del contexto educativo. Según Sánchez et al. (2023) el aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una estrategia que coordina a los docentes de diferentes materias para que los estudiantes puedan aplicar conocimientos de diferentes áreas en un solo proyecto.

Por lo tanto, este aprendizaje fomenta el trabajo en equipo con habilidades creativas relacionadas con su contexto con la finalidad de aplicar todo lo aprendido durante su proceso educativo. Además, facilita la integración de diferentes asignaturas con proyectos significativos, relevantes para explorar la vida cotidiana en su formación educativa y su mundo real.

1.3. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)

En el ámbito educativo las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) facilitan la inserción de la herramienta Canva para mejorar la enseñanza-aprendizaje fomentando la creatividad y el trabajo colaborativo. Según Rojas et al. (2023) estas tecnologías se refieren a un conjunto diverso de materiales y recursos virtuales diseñados específicamente para el aprendizaje. Su importancia radica en su capacidad para disminuir ciertas limitantes temporales, geográficas con la educación presencial, para proporcionar a los estudiantes y docentes la accesibilidad a recursos educacionales efectivos.

Por consiguiente, en la actualidad es importante las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento, especialmente cuando se emplea la herramienta Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, son fundamentales para mejorar la calidad educativa al hacerla más accesible, interactiva, colaborativa, personalizada e innovadora, al mismo tiempo se preparan los estudiantes para un mundo digital en constante evolución digital.

Además, las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el bachillerato técnico abarcan el uso de herramientas digitales, recursos en línea que complementan y enriquecen la experiencia educativa de los estudiantes. Esto puede incluir el acceso a plataformas de aprendizaje en línea, simulaciones, software especializado para prácticas técnicas, recursos multimedia

interactivos, entre otros. Estas tecnologías permiten a los estudiantes acceder a información actualizada, practicar habilidades técnicas de manera virtual y desarrollar competencias digitales que son esenciales en el mundo laboral actual. El uso adecuado de estas tecnologías puede mejorar la calidad de la enseñanza-aprendizaje, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos técnicos de manera efectiva.

1.4. Tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP)

En la actualidad las TEP promueven al docente-estudiante adquirir información de varios usuarios manifestando sus opiniones y experiencias acerca de la utilización de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje. Según Mendoza (2023) las tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP) es la forma de construir el conocimiento del estudiante de una manera participativa con una gran variedad de grupos o comunidades para dar soluciones a las situaciones similares.

Por consiguiente, con el uso de las TEP en la educación, el docente y el estudiante construye su nuevo conocimiento con el aporte de grupos o comunidades con fines del sector turístico dando sus ideas y experiencias en la contribución del nuevo conocimiento en su proceso de aprendizaje.

Las tecnologías del empoderamiento y la participación en la enseñanza-aprendizaje del bachillerato técnico se refieren al uso de herramientas tecnológicas que permiten a los estudiantes asumir un rol activo en su proceso educativo. Esto incluye el uso de la herramienta en línea para colaborar en proyectos, acceder a recursos educativos interactivos, desarrollar habilidades digitales relevantes para su campo técnico, participando en comunidades de aprendizaje en línea. Estas tecnologías no solo empoderan a los estudiantes al brindarles mayor control sobre su propio aprendizaje, sino que también fomentan la participación activa, la creatividad, la colaboración, habilidades fundamentales para su desarrollo personal y profesional.

1.5. Innovación

En la actualidad es indispensable innovar el uso de la herramienta Canva. Según Veytia et al. (2023) la innovación educativa se refiere a la introducción de nuevos enfoques, métodos, tecnologías o prácticas en el ámbito educativo, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin embargo, la innovación de la implementación de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje es enriquecedora la experiencia educativa al diversificar los recursos, estimular el

aprendizaje interactivo, adaptarse al entorno digital y fomentar el pensamiento visual entre los estudiantes.

La innovación en la enseñanza-aprendizaje del bachillerato técnico implica la introducción de métodos, recursos, enfoques pedagógicos que promuevan la participación activa de los estudiantes en la aplicación práctica de los conocimientos y el desarrollo de destrezas relevantes para su futuro profesional. Esto puede incluir el uso de tecnología educativa, proyectos interdisciplinarios, prácticas en empresas, simulaciones entre otras estrategias que fomenten un aprendizaje más dinámico, alineado con las demandas del mundo laboral actual. La propuesta es formar a los educandos a sobresalir de manera efectiva, desarrollando habilidades que les permitan destacarse en sus futuras carreras técnicas.

1.6.Creatividad

Desde el punto de vista de Fernández et al. (2023) la creatividad es la capacidad de producir algo nuevo, pero básicamente consiste en establecer conexiones nuevas entre ideas ya existentes, si algo tienen los estudiantes el aula son experiencias e ideas para expresar. En este sentido, la creatividad con el uso de la herramienta Canva en el ciclo de enseñanza-aprendizaje ayuda a mejorar la experiencia educativa, estimular el pensamiento creativo, personalizar el aprendizaje y fomentar la colaboración entre los estudiantes.

Así mismo la creatividad en la enseñanza-aprendizaje del bachillerato técnico es fundamental para fomentar la innovación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en los estudiantes. Los docentes promueven la creatividad a través de la incorporación de proyectos prácticos, actividades colaborativas con la integración de diferentes herramientas tecnológicas de esta manera permiten que los estudiantes exploren soluciones desde diversas perspectivas de manera activa. Además, la creatividad en el aula motiva a los estudiantes a involucrarse activamente en su aprendizaje en el desarrollo de habilidades valiosas para su futuro profesional y práctico en el campo turístico.

1.7.Bachillerato técnico

Con el Bachillerato Técnico ofrece la oportunidad en los estudiantes en la mejora en la integración en el mundo laboral de manera práctica en diferentes áreas de estudio para que los jóvenes mejoren su integración al mundo laboral. En el diseño curricular donde establece actividades prácticas y laborales que facilitan al estudiantado, mediante características de empleabilidad acordes a las exigencias laborales, estructuradas según los requisitos de la Matriz

Productiva. Jaramillo (2023).

Por lo tanto, esta investigación es basada en el Área de Servicios Técnico en la especialidad de Ventas e Información Turística ayudando al estudiantado en ser más competitivo en el área de turismo, el bachillerato técnico donde adquieren habilidades técnicas y prácticas relevantes en el área brindando una experiencia enriquecedora de cómo está constituido en el campo laboral a desempeñar.

Por consiguiente, es importante el manejo de la herramienta Canva en el módulo a implementarse con la finalidad de promover diferentes paquetes que ofrecen para facilitar al turista local, nacional e internacional, promocionando una gran variedad de beneficios como la gastronomía, alojamiento y diferentes actividades que ofrezca cada una de ellas en el sector turístico.

De esta forma la implementación de la herramienta Canva en el bachillerato técnico en la especialidad de ventas e información turística en el módulo gestión de agencias de viajes favorece la enseñanza-aprendizaje de una forma innovadora para la creación de contenido visual, atractivo, innovador y personalizado. Esta combinación puede mejorar la presentación de información relacionada con destinos turísticos, servicios turísticos y aspectos educativos del sector, lo que a su vez enriquece la experiencia a estudiantes, docentes y profesionales del área de turismo local, nacional e internacional.

1.7.1. Base legal bachillerato técnico.

Según el Ministerio de Educación (2024), con el artículo 43 de la Ley Orgánica de Educación intercultural establece, “Nivel de educación bachillerato. - El bachillerato general unificado comprende tres años de educación obligatoria a continuación a la educación general básica. Tiene como propósito brindar a las personas una formación general y una preparación interdisciplinaria que las guíe para la elaboración de proyectos de vida y para integrarse a la sociedad como seres humanos responsables, críticos y solidarios [...]. Los y las estudiantes de bachillerato cursarán un tronco común de asignaturas generales y podrán optar por una de las siguientes opciones: / b. Bachillerato técnico: además de las asignaturas del tronco común, ofrecerá una formación complementaria en áreas técnicas, artesanales, deportivas o artísticas que permitan a las y los estudiantes ingresar al mercado laboral e iniciar actividades de emprendimiento social o económico [...]”.

El artículo 21 del mismo Estatuto, establece entre las atribuciones y responsabilidades de



la Dirección Nacional de Bachillerato, en el literal g., “Proponer y poner en consideración del (la) Subsecretario (a) políticas y estrategias para la formación técnico profesional, garantizando el cumplimiento del currículo y estándares de calidad generales y específicos establecidos por el Ministerio de Educación.”

Por lo tanto, el uso de la herramienta Canva en el aula fortalece la formación complementaria en áreas técnicas, artesanales o artísticas, como lo establece la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Al brindar a los estudiantes la oportunidad de expresar sus ideas de manera creativa e innovador, Canva fomenta destrezas significativas al integrarse al mercado laboral.

De la misma manera es importante considerar el potencial de la herramienta Canva para enriquecer la formación técnico profesional, garantizando así el cumplimiento del currículo y estándares de calidad establecidos por el Ministerio de Educación. El uso estratégico de Canva puede contribuir significativamente a la preparación integral de los estudiantes del bachillerato técnico, alineándose con los propósitos de brindar una formación general y preparación interdisciplinaria que les guíe para la elaboración de proyectos de vida.

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

La presente investigación está orientada a determinar cómo incide la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje en el módulo gestión de agencias de viajes de bachillerato técnico en la especialidad de ventas e información turística de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga”. Tiene como objetivo elaborar una guía didáctica de la herramienta Canva, para mejorar en los estudiantes en la enseñanza-aprendizaje del módulo con esta investigación se trabajará desde una metodología empírica, según Argüelles et al. (2021) “se basan en la experiencia en el contacto con la realidad; es decir, se fundamentan en la experimentación y la lógica junto a la observación de fenómenos y su análisis estadístico llegando a su veracidad”.

De esta manera la metodología empírica permitirá recopilar evidencias concretas sobre la herramienta Canva en el proceso educativo, lo que a su vez proporciona una información valiosa para mejorar las estrategias de enseñanza-aprendizaje en el módulo gestión de agencias de viajes. Por lo tanto, ayuda a que el docente busque recursos donde el estudiante desarrolle habilidades a través de su creatividad visual y facilite sus conocimientos teóricos-prácticos.

Además, se utiliza un enfoque cuantitativo por medio de la entrevista realizada a los docentes y la encuesta a los estudiantes. Mediante la observación y el análisis de la incidencia de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje para recopilar datos, que ayuden a comprender lo teórico con lo práctico. Por lo tanto, con las diversas experiencias obtenidas en el proceso, se sujeta al núcleo problémico propuesto ya mencionado en la investigación.

Según Jiménez (2020), “la investigación cuantitativa es un tipo de investigación que requiere un disposición eficaz y ordenada, empíricamente con una extensa en el desarrollo de actividades que permite su evaluación, con el aporte a la sociedad científica sigue siendo relevante e influyente” (p. 9)

Por lo consiguiente, la investigación cuantitativa nos ayuda a recabar información de una manera más profunda y con criterios relevantes de la utilización de la herramienta Canva en los estudiantes de bachillerato técnico en la especialidad ventas e información turística del módulo gestión de agencias de viajes.

El uso de la tecnología con la herramienta Canva en la investigación ayudará a dar solución a la problemática observada. Según Naranjo (2020) el enfoque cuantitativo tiene como objetivo medir o contar variables para probar o refutar hipótesis. Por tanto, la investigación centrada en el

enfoque cuantitativo ayuda a poder recolectar de manera precisa los datos y analizar de una manera estadística detallando las evidencias de manera más profunda.

Por lo tanto, el enfoque cuantitativo ayuda a la preparación de la propuesta de investigación con la elaboración de la guía didáctica para el aprendizaje en bachillerato técnico al proporcionar datos numéricos sobre el rendimiento estudiantil, la eficacia de diferentes métodos de enseñanza y las estrategias en el aprendizaje. A través de la recopilación y análisis de datos cuantitativos, los docentes pueden identificar patrones que les permitan diseñar estrategias pedagógicas creativas, innovadoras, efectivas y personalizadas. Además, este enfoque puede proporcionar evidencia empírica para respaldar la toma de decisiones en la elaboración de la guía didáctica basada en resultados concretos.

2.1.Operacionalización de las variables y categorías

Tabla 1 Operacionalización de las variables y categorías

Tipo de Variable	Categoría	Definición	Dimensión	Indicadores	Instrumento	
Variable Independiente	Herramienta Canva	Según Cevallos (2024) Canva es una plataforma que proporciona diversas plantillas que facilitan a los beneficiarios diseños de forma fácil, ágil en la elaboración de actividades digitales.	Definición	Recurso		
			Características	Innovación	Creatividad	Entrevista
			Importancia	Integración	Flexibilidad	Encuesta
			Ventajas	Creación		
Variable Dependiente	Enseñanza-Aprendizaje	Para Soler-Mc-Cook (2023) el proceso de enseñanza-aprendizaje es concebido como un escenario de construcción de saberes en el que participan estudiantes, docentes e intercambian experiencias mutuas.	Definición	Definición		
			Enseñanza	Estrategias	Método	Entrevista
				Significativo		Encuesta

Constructivista
de Aprendizaje
basado en
proyectos

Nota. Fuente: Elaboración propia

2.2.Herramienta Canva

La tecnología, aplicaciones y recursos en línea se utilizan como una estrategia en el proceso de enseñanza. Según Pando et al. (2024) Canva se puede definir como una herramienta, software y recurso de digitalización que permite la creación de diversos formatos de forma interactiva e innovadora de diseño mediante plantillas y recursos gráficos digitales que contribuye al desarrollo de la industria de la creatividad humana.

De esta manera, la herramienta Canva ayuda al estudiantado a poner en práctica sus habilidades creativas e innovadoras adquiridas en el desarrollo de las horas pedagógicas, con mejorar su aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes. Además, facilita el acceso a la tecnología mediante la herramienta donde el estudiante trabaja de una manera eficaz y colaborativa en su ciclo de aprendizaje.

2.3.Dimensión tecnología /digital

La tecnología hoy en día es un eje funcional en el transcurso de enseñanza-aprendizaje, por innovar con estrategias metodológicas para cambiar la educación con el uso de la tecnología.

Para Guaña (2023) la tecnología ha desempeñado un papel significativo en la transformación de la educación y ha permitido la implementación del aprendizaje personalizado. Así mismo el enfoque educativo busca adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo la inclusión educativa y la equidad en el acceso al conocimiento.

Por lo tanto, la tecnología digital en la enseñanza-aprendizaje ha transformado la forma en que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos que permita interactuar con la información. Con el uso de herramientas digitales, aplicaciones educativas, plataformas en línea y recursos multimedia ha ampliado las posibilidades de acceso a la información, personalización del aprendizaje y participación activa de los estudiantes. La tecnología digital permite la creación de entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos, facilitando el seguimiento, la evaluación del progreso de los estudiantes, fomentando el desarrollo de habilidades digitales fundamentales para su futuro académico y su vida profesional.



2.4. Enseñanza-aprendizaje

La enseñanza–aprendizaje es un proceso fundamental en el campo educativo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Según Gómez et al. (2022) la enseñanza-aprendizaje es la descripción eficaz en la interacción dinámica del docente y el estudiantado en las horas pedagógicas, facilitando la conexión dentro del conocimiento para desarrollar habilidades de competencias de la clase en el campo educativo y social.

Cabe mencionar la relación armónica tanto del docente como el estudiante para transmitir el conocimiento teórico-práctico de manera positiva en el ciclo de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, el estudiante construye su conocimiento de manera creativa, lúdica, colaborativa y dinámica. De esta manera el docente se convierte en el guía de la enseñanza del nuevo conocimiento para el desarrollo de la clase de manera divertida y eficaz.

Por lo cual la enseñanza-aprendizaje se beneficia a la innovación del motor educativo que es el docente con la elaboración de la guía didáctica en el módulo gestión de agencias de viajes en la especialidad de ventas e información turística en bachillerato técnico, al proporcionar una estructura clara y coherente para el proceso educativo. Esta guía ofrece orientación tanto para el docente como para los estudiantes, con objetivos precisos de aprendizaje, los contenidos con las actividades con la inserción de la herramienta Canva, ayuda a mejorar la estrategia de enseñanza y evaluación, así como los recursos que ofrece la herramienta y el mundo digital. Al tener una guía didáctica bien diseñada, el docente puede planificar sus clases de manera más efectiva, en temas relevantes y utilizar métodos pedagógicos apropiados para el contexto del bachillerato técnico. Por otro lado, los estudiantes se benefician al contar con una herramienta que les permite comprender claramente lo que se espera de ellos, facilitando su progreso académico y su autonomía en el aprendizaje.

2.5. Enfoque de la investigación

Para desarrollar esta investigación se empleará un enfoque en sistemas, según San Jorge (2023) proporcionó la orientación general para establecer las relaciones entre los componentes de la estrategia pedagógica para contribuir al perfeccionamiento del diseño curricular. Por lo tanto, el enfoque ayuda a solucionar la problemática de la investigación y mejorar la enseñanza-aprendizaje.

Al aplicar el enfoque de sistemas, se analiza cómo la implementación de la herramienta Canva afecta diferentes aspectos del proceso educativo, como la motivación de los estudiantes, la



calidad de los materiales didácticos creados, la interacción en el aula, entre otros. Además, este enfoque permite considerar las posibles retroalimentaciones y efectos secundarios que la introducción de la herramienta Canva pueda tener en el sistema educativo en la enseñanza-aprendizaje.

2.6. Alcance de la investigación

En base al enfoque en mención, se ha seleccionado el alcance de la investigación de manera descriptiva para comprender con mayor veracidad. Según Flores et al. (2024), explica que: “Es un proceso basado en la búsqueda, análisis y recopilación de información centrándose en la revisión de documentos, libros, artículos científicos, tesis y fuentes confiables, por lo tanto, es verídica la información”. Por consiguiente, es importante recopilar datos cuantitativos, cualitativos que les permitan comprender mejor el objeto de estudio y proporcionar un análisis concreto en la recolección de datos estadísticos para dar veracidad a la investigación. Además, cabe mencionar es útil para identificar relaciones entre variables y ofrecer una visión general para llegar a solucionar la problemática ya expuesta anteriormente en la investigación mejorando el desarrollo con diversas destrezas que ayuden en la enseñanza-aprendizaje con el uso de la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes en la especialidad de ventas e información turística en bachillerato técnico.

2.7. Declaración y justificación del tipo de investigación

En esta indagación utilizamos la investigación aplicada para poder concluir con una determinada solución a la problemática. Según Deroncele (2022) la investigación aplicada centrada en el diagnóstico es la manera de conocer las realidades concretas con evidencia científica.

Por lo tanto, la investigación aplicada explora cómo el uso de la herramienta Canva incide en la participación de los estudiantes, su comprensión de los conceptos y su motivación en el aprendizaje. Además, se analiza cómo los docentes pueden integrar eficazmente Canva en sus métodos de enseñanza para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Esta investigación reconoce la importancia de adaptar las prácticas educativas a las necesidades, preferencias de una generación de estudiantes que están acostumbrados a interactuar con contenido visual y digital. La investigación aplicada sobre la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje busca mejorar la calidad de la educación mediante el uso innovador de herramienta tecnológica accesible, atractiva para los estudiantes.



Además, la investigación se basa de manera descriptiva para obtener una visión más clara, precisa de la herramienta Canva y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje. Para Guevara et al (2020) la investigación descriptiva se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad.

De esta manera, la investigación descriptiva ayuda a obtener una comprensión detallada y precisa de la problemática encontrada, permitiendo recopilar datos de manera sistemática lo que facilita el análisis, comprensión de la investigación para llegar a una conclusión detallada y beneficiosa en la enseñanza-aprendizaje.

2.8.Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Para el desarrollo de esta investigación se emplearon diferentes métodos de investigación, tanto teórico como empírico para llegar a solucionar la problemática. Como afirma Tipán (2022) el método deductivo en el estudio permitirá que el procedimiento racional que va de lo general a lo particular con características donde las conclusiones de la deducción sean verídicas.

Así mismo el método deductivo aplicado en la investigación se basa en el estudio de la enseñanza-aprendizaje de la herramienta Canva, donde implica comenzar con una teoría general de una hipótesis sobre cómo el uso de la herramienta Canva puede incidir el proceso educativo del bachillerato técnico. De esta manera, se recopilaron datos específicos, como el rendimiento estudiantil para validar la hipótesis inicial. De esta forma este enfoque ayudará establecer conclusiones basadas en la teoría y luego probarlas con evidencias específicas. Es importante considerar cómo el uso de la herramienta Canva ayuda a la creatividad, la retención de información y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje.

El método inductivo es una forma de razonamiento lógico en la que se parte de observaciones específicas. Según Herrera (2024) el método inductivo se basa en la observación para llegar a las conclusiones en base a un análisis en cuanto a las herramientas utilizadas.

Por lo tanto, el método inductivo en la enseñanza-aprendizaje se centra en que los estudiantes que reciben el módulo gestión de agencias de viajes participen activamente en la construcción de su propio conocimiento. En lugar de presentarles directamente la información, el docente guía a los estudiantes a través de ejemplos y experiencias concretas para que ellos mismos descubran los conceptos y las reglas generales.

2.9.Población

La población de estudio comprende de 116 estudiantes y 13 docentes de la Unidad

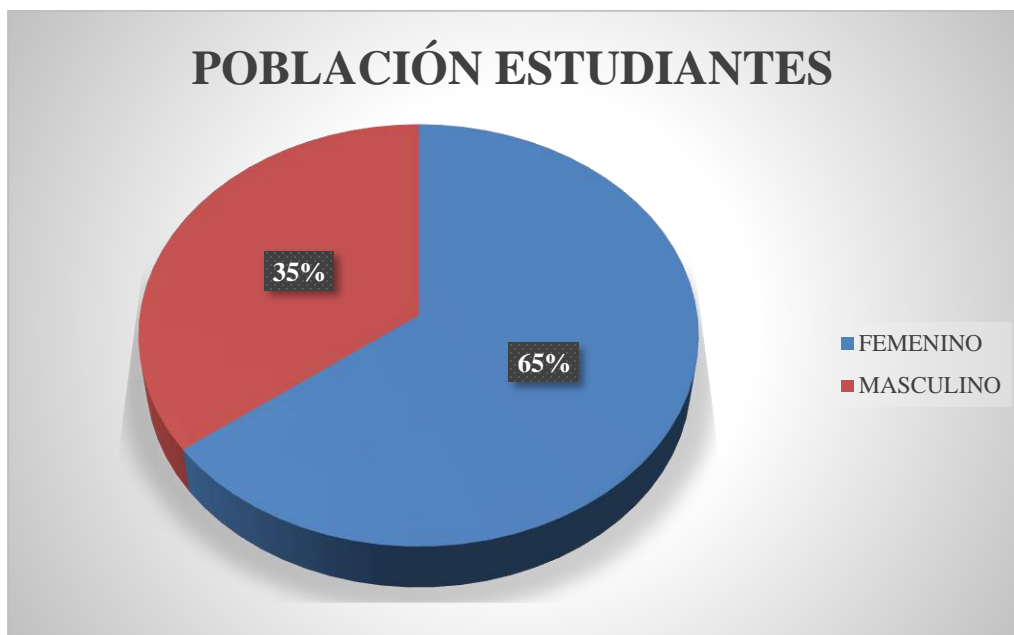
Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga” de donde se considerará como muestra representativa para realizar el análisis a los estudiantes de bachillerato técnico. Donde se delimitará la población de esta manera se beneficiará con la obtención de una amplia información de los datos encontrados para dar solución a nuestra problemática.

Tabla 4 Población estudiantes

INTEGRANTES	TOTAL	FEMENINO	%	MASCULINO	%
ESTUDIANTES	116	75	64,66	41	35,34

Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 3 Población de estudiantes



Nota. Fuente: Elaboración propia

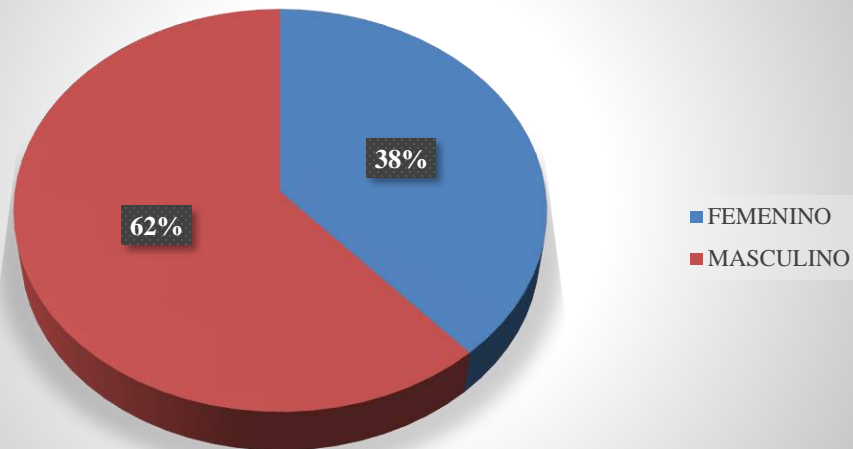
Tabla 5 Población docentes

INTEGRANTES	TOTAL	FEMENINO	%	MASCULINO	%
DOCENTES	13	5	38,46	8	61,54

Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 4 Población de docentes

POBLACIÓN DE DOCENTES



Nota. Fuente: Elaboración propia

2.10. Muestra

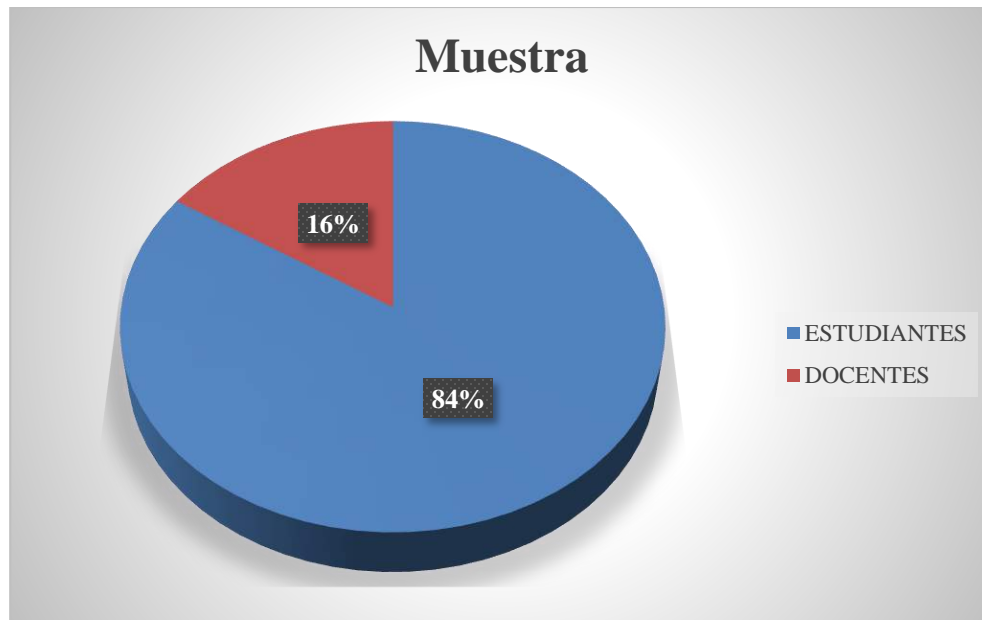
La muestra de estudio en esta investigación comprende un grupo de 16 estudiantes, 9 hombres y 7 mujeres entre 15 a 18 años de bachillerato técnico en la especialidad de ventas e información turística de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga” en el módulo gestión de agencias de viajes, de esta manera facilita tener una ventaja en acceder a una amplia población de datos a partir del resultado, considerándola una muestra representativa para realizar el análisis correspondiente de una manera significativa en la propuesta para dar solución a la problemática.

Tabla 6 Muestra

INVOLUCRADOS	MUESTRA	%
ESTUDIANTES	16	84,22
DOCENTES	3	15,78
TOTAL	19	100%

Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 5 Muestra



Nota. Fuente: Elaboración propia

2.11. Análisis descriptivo de los datos recogidos

Se observó y se analizó mediante la encuesta aplicada que existe una baja deficiencia de conocimiento de la herramienta Canva. Además, suma la lejanía de la ciudad.

Mediante el análisis descriptivo en la investigación se basa en recopilar información verídica para dar solución a la problemática expuesta anteriormente. Según Hinojosa et al. (2020) “un análisis estadístico descriptivo que muestra las frecuencias y los porcentajes de las variables seleccionadas para el estudio”.

Así mismo con el análisis descriptivo de los datos recopilados a través de la observación, encuesta y la entrevista es una parte fundamental de la investigación cualitativa. Este proceso implica examinar detalladamente los datos para identificar temas y tendencias significativas que surgen de las observaciones y las respuestas de los participantes docentes-estudiantes en el desarrollo de estrategias. A través del análisis descriptivo, se busca entender a profundidad las experiencias e ideas y el comportamiento del sujeto estudiado, admitiendo un diagnóstico preciso con los datos estadísticos de manera cualitativos.

2.11.1. Observación

El análisis descriptivo de los datos recogidos mediante el método de la observación es fundamental para comprender y comunicar de manera efectiva las características fundamentales acerca de la herramienta Canva y su incidencia en el módulo gestión de agencias de viajes en la etapa de enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga” con un

conjunto de datos. Este tipo de análisis proporciona una visión detallada de las observaciones, permitiendo identificar la problemática de dicha investigación con datos específicos.

2.11.2. Entrevista

Realizar la entrevista en el campo educativo es fundamental para recopilar información detallada sobre el uso de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje en el módulo gestión de agencias de viajes. La entrevista permitirá obtener perspectiva directa a los docentes de los módulos formativos de la especialidad para dar solución a la problemática expuesta en la investigación sobre cómo esta herramienta incide en el contexto educativo. **ANEXO 2**

2.11.3. Encuesta

Realizar una encuesta en la investigación sobre el uso de Canva en la enseñanza-aprendizaje en el módulo gestión de agencias de viajes ofrece varios beneficios. Donde permita recopilar datos de manera eficiente y obtener una visión general de las opiniones y experiencias de un grupo de estudiantes participantes. Además, identifica aspectos del uso de la herramienta, lo que ayuda a proporcionar una información valiosa para sustentar con bases lógicas la investigación en el módulo.

La realización de la encuesta en la investigación en la elaboración de la guía didáctica es crucial para recopilar información precisa y relevante. A través de la encuesta, se obtienen datos sobre el nivel de familiaridad y el uso de Canva entre los docentes, estudiantes, así como sus percepciones sobre la utilidad y efectividad de esta herramienta en el contexto específico del módulo. Además, la encuesta ayuda a identificar las necesidades de los actores educativos con los recursos visuales y materiales didácticos, lo que permite adaptar la guía didáctica para satisfacer dichas necesidades. **ANEXO 3**

2.12. Etapa de diagnóstico inicial

La primera etapa de la investigación corresponde al diagnóstico inicial que ha surgido en el módulo gestión de agencias de viajes de la especialidad de ventas e información turística en el bachillerato técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga” mediante la observación directa en cada uno de los ámbitos. Por lo tanto, fue el punto de inicio y la motivación directa a la investigación, donde se evidenció el desconocimiento de la utilización de la herramienta Canva. Esta investigación fomentará habilidades digitales, facilitará la aplicación de conocimientos teóricos en un entorno dinámico. Además, se utilizará la herramienta Canva en línea para la interacción entre estudiantes y docentes de esta manera se elevará los estándares de



calidad de educación con la era digital de una forma entretenida, dinámica y práctica de transmitir los nuevos conocimientos en la hora pedagógica.

La falta de conocimiento sobre la herramienta Canva detectada durante el diagnóstico inicial en el módulo donde representa una oportunidad para introducir habilidades digitales relevantes en el proceso educativo. Esta investigación no solo busca abordar la brecha de conocimiento en el uso de Canva, sino que también pretende fomentar la aplicación práctica de los conocimientos teóricos en un entorno dinámico y relevante para los estudiantes. La integración de Canva como herramienta en línea para la interacción entre estudiantes y docentes no solo mejorará la calidad educativa, sino que también proporcionará una plataforma atractiva, práctica para transmitir nuevos conocimientos durante el ciclo de aprendizaje adaptándose a la era digital, fomentando un aprendizaje participativo y efectivo.

Además, esta investigación tiene el potencial de impactar positivamente en la manera en que se enseña y se aprende en la práctica en el bachillerato técnico, al promover un enfoque más interactivo, dinámico que responda a las necesidades y preferencias de los estudiantes inmersos en la era digital. La implementación exitosa de Canva como herramienta pedagógica podría significar un cambio significativo en la forma en que se diseñan y entregan las clases, haciendo hincapié en la creatividad, la colaboración y el uso efectivo de recursos digitales. Asimismo, al elevar los estándares de calidad educativa con métodos innovadores y entretenidos, se estaría preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral actual, donde las habilidades digitales son cada vez más valoradas.

2.13. Etapa de modelación de la propuesta

Durante la fase de modelación de la propuesta, se basó en la recolección de datos a través de las técnicas aplicadas. Adicionalmente permitirá al docente del módulo gestión de agencias de viajes, del mismo modo ayudará a mejorar su enseñanza, innovando y explorando la metodología para plasmar los conocimientos de cada uno de los estudiantes, lo cual es beneficioso en su proceso. Por otra parte, los estudiantes adquieren nuevas competencias digitales en el uso de la herramienta Canva con sus diferentes comandos que ofrece, participando de manera colaborativa en el desarrollo de sus nuevos conocimientos de una forma dinámica, activa y creativa. Por otra parte, en base a la problemática se utilizó el enfoque cuantitativo de esta forma se recolectó información valiosa para obtener diversos criterios de los docentes de cómo incide el uso de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de bachillerato técnico y como



ayudaría en la incorporación de la herramienta en el ciclo de aprendizaje de sus educandos. De esta forma la investigación está basada en el enfoque cuantitativo donde se dará solución a la problemática encontrada mediante nuevas estrategias educativas con la elaboración de la guía didáctica de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje, a través de esta propuesta mejoraran las habilidades visuales tanto el docente y como el estudiante desarrollando nuevas destrezas de interacción de una manera colaborativa, fomentando la creatividad de los actores educativos en la realización de folletos informativos, flyers publicitarios, entre otras. De esa manera se involucra lo educativo con lo social dando a conocer los servicios que ofrece en el sector turístico y la educación del bachillerato técnico.

Por otra parte, el estudiante desarrolla nuevas habilidades desde lo teórico a lo práctico, donde el docente es el guía de transmitir el conocimiento al estudiantado de una manera concreta. De esta forma el estudiantado plasma los nuevos conocimientos adquiridos en el aula, donde cada uno explora nuevas tendencias digitales de una manera investigativa para mejor su aprendizaje incorporando su contexto educativo y social del campo turístico. De esta forma beneficiará al estudiante la implementación de la guía de la herramienta Canva en su ciclo de aprendizaje y posteriormente les ayuda a desenvolver en el campo laboral.

2.14. Etapa de validación de la propuesta

En esta etapa se realizó una validación mediante criterio de expertos, los mismos que determinaron que la propuesta sea viable y factible con la implementación de la guía didáctica del uso de la herramienta Canva en los estudiantes de bachillerato técnico en la especialidad de ventas e información turística, beneficiando el contexto turístico, social y educativo en la zona rural de la Amazonia con parámetros que cumplan con la exigencia de acuerdos ministeriales del ministerio de educación para llegar a concluir dinámicamente y poder recomendar de manera concreta la propuesta en el campo educativo. **ANEXO 4**

2.15. Presentación de los resultados de diagnóstico inicial

Se presenta los resultados del diagnóstico a través de los instrumentos utilizados a los actores educativos acerca de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de bachillerato y la perspectiva de los docentes.

2.15.1. Análisis de los resultados de la entrevista a docentes profesionales del tema

Se aplica a los tres docentes que imparten los módulos formativos de la figura profesional con el objetivo de identificar las percepciones que tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje

en los estudiantes de bachillerato técnico del módulo de gestión de agencias de viajes.

La realización de la entrevista en el marco de la investigación sobre la implementación de la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes mostró ser una estrategia efectiva para profundizar en las percepciones y experiencias individuales. A través de la entrevista realizada, se pudo obtener información detallada y contextualizada sobre los beneficios específicos que esta herramienta aporta al proceso educativo.

Los aspectos que resaltan los docentes entrevistados acerca del uso de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje.

- ✓ La creatividad de los estudiantes en el módulo de gestión de agencias de viajes obtiene un gran impacto en el desarrollo académico, diseñando plantillas que resaltan lugares auténticos de su contexto educativo, explorando el campo turístico de la Amazonia.
- ✓ El trabajo colaborativo en los estudiantes juega un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje que les permite compartir ideas, diseños de creación y promueve la participación activa, dinámica mediante la tecnología con el uso de la herramienta Canva en su proceso de aprendizaje.
- ✓ La tecnología es crucial en la era digital por lo que es importante el uso de la herramienta Canva para poner en práctica todos los conocimientos teóricos donde el docente busca nuevas estrategias para llegar a una mejor comprensión de los estudiantes. Por lo tanto, se convierten en promotores de crear su propio conocimiento de una forma visual, descubriendo habilidades de creación e innovación para elaborar materiales promocionales en el campo turístico de su contexto educativo.

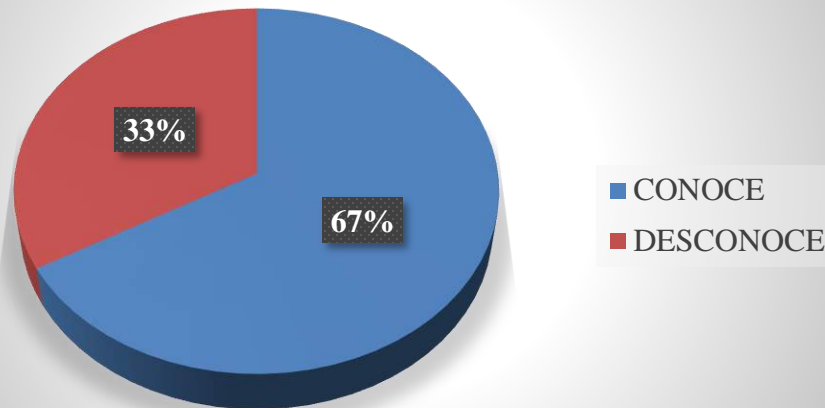
Tabla 2 Análisis de los resultados de la entrevista a docentes profesionales del tema

INVOLUCRADOS	TOTAL	CONOCE	%	DESCONOCE	%
DOCENTES	3	2	67%	1	33%

Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 1 Resultados de la entrevista a docentes

Resultado de la entrevista a docentes



Nota. Fuente: Elaboración propia

2.15.2. Análisis de los resultados de la encuesta a estudiantes

Se aplicó a los estudiantes para conocer las dificultades de ¿Cómo incide la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en estudiantes de bachillerato técnico en la especialidad de ventas e información turística de la Unidad Educativa “Juana Arteaga” año lectivo 2023-2024?

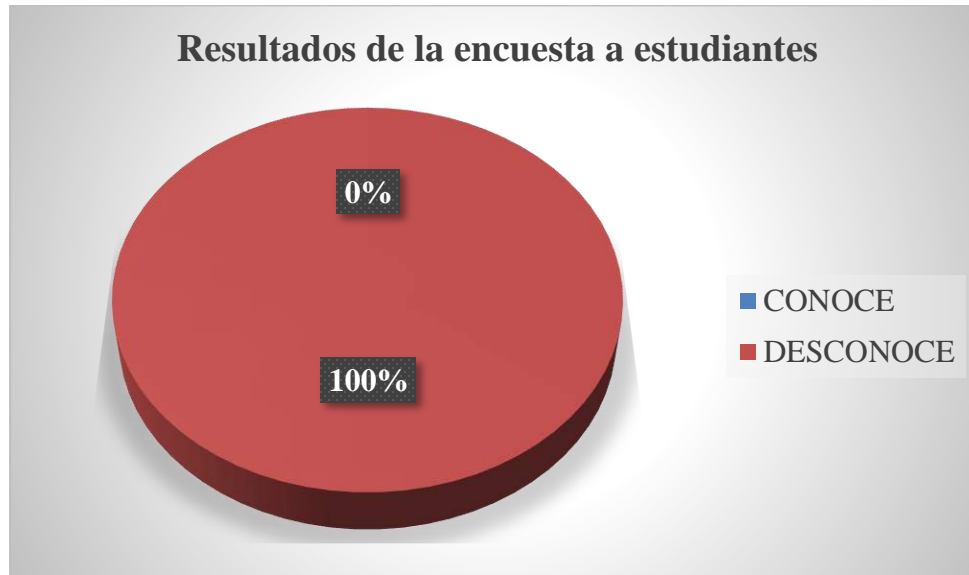
La realización de la encuesta en el estudio sobre la incidencia de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes resultó ser fundamental para obtener datos concretos y significativos. A través de la encuesta, se pudo recopilar información detallada sobre la experiencia, percepción de los estudiantes respecto al uso de Canva en el aula. Los resultados obtenidos permitieron identificar, opiniones relevantes que contribuyeron a enriquecer el análisis de la investigación. Gracias a la participación de los encuestados, se logró obtener una visión más completa y detallada del beneficio de herramienta en el proceso educativo en el módulo gestión de agencias de viajes en la especialidad de ventas e información turística en bachillerato técnico.

Tabla 3 Análisis de los resultados de la encuesta a estudiantes

INVOLUCRADOS	TOTAL	CONOCE	%	DESCONOCE	%
ESTUDIANTES	16	0	0%	16	100%

Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 2 Resultados de los estudiantes en la entrevista



Nota. Fuente: Elaboración propia

2.16. Conclusiones del capítulo 2

En conclusión, el capítulo 2 presenta la metodología con la que se va a desarrollar la investigación para el sustento del estudio de la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato técnico en la especialidad ventas e información turística, con el uso de la herramienta Canva y su incidencia. La importancia de la aplicación de instrumentos como diagnóstico, las encuestas y entrevistas para poder seleccionar, identificar y abordar los resultados, las dificultades presentadas durante el proceso del cual se destacaron en el desconocimiento del uso de la herramienta Canva en el transcurso de enseñanza-aprendizaje, De esa manera permite, verificar, recopilar y analizar los datos sobre cómo se desarrollan el uso de la herramienta Canva y su incidencia en el campo educativo.

Cabe mencionar que la implementación de la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes es un recurso valioso para mejorar su aprendizaje descubriendo habilidades creativas e innovadoras. Con el estudio diagnóstico se romperá con la barrera del desconocimiento y se facilitará la integración de nuevas metodologías de enseñanza.

Asimismo, la investigación se basa en la implementación de la herramienta Canva en la elaboración de una guía didáctica para el módulo gestión de agencias de viajes en la especialidad de ventas e información turística en el bachillerato técnico representa una oportunidad



emocionante para mejorar la calidad de la educación y fomentar habilidades digitales entre los estudiantes. Al abordar el desconocimiento inicial sobre Canva y proponer su integración como herramienta pedagógica, se espera no solo elevar el nivel de participación de los estudiantes, sino también prepararlos para un futuro laboral donde el dominio de herramientas digitales es esencial. Esta investigación tiene el potencial de innovar estrategias y destrezas, abriendo un enfoque interactivo, dinámico y alineado con las demandas del entorno digital actual en el sector turístico a nivel local, nacional e internacional.

CAPÍTULO 3

PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

El presente capítulo abordará la propuesta de incorporar la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato técnico, con la elaboración de la guía didáctica del uso de la herramienta Canva, donde se busca potenciar la creatividad y competencias digitales de los estudiantes, brindando la herramienta para crear material promocional atractivo. Este capítulo tiene como iniciativa nivelar oportunidades educativas y preparar a los estudiantes para el contexto laboral en el sector turístico.

La segunda parte del capítulo radica en la elaboración de la guía didáctica del uso de la herramienta Canva. Con la validación de esta propuesta se comprueba el impacto positivo en la formación integral tanto en los estudiantes como los docentes de la figura profesional técnica en ventas e información turística. De esta manera promueve habilidades relevantes, fomentar la igualdad de condiciones en el acceso a la herramienta Canva y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes.

Figura 6 Etapas de modelación



Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 7 Portada de la propuesta



Nota. Fuente: Elaboración propia



3.1. Modelación de la Propuesta

Elaboración de una guía didáctica del uso de la Herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en el bachillerato técnico, Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga”.

3.2. Presentación

En el contexto educativo actual, la integración de la herramienta Canva en el bachillerato es importante preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital actual, fomenta su creatividad, los familiariza con la herramienta utilizada en entornos profesionales y mejora su capacidad para presentar información visualmente de manera efectiva.

En este sentido, propongo la incorporación de la herramienta Canva como un elemento integral en la enseñanza de la gestión de agencias de viajes. Canva, una plataforma intuitiva y versátil, ofrece oportunidades emocionantes para potenciar la creatividad, mejorar la presentación visual de información y fomentar habilidades clave en nuestros estudiantes.

A lo largo de esta presentación, explicaremos los beneficios de integrar la herramienta Canva en el módulo gestión de agencias de viajes, examinando cómo esta herramienta puede mejorar significativamente la práctica educativa y preparar a los estudiantes para el mundo profesional. Sin más preámbulos, los invito a sumergirse en esta propuesta innovadora obtiene la facilidad de mejorar la estrategia en la educación en el contexto de las agencias de viajes.

3.3. Objetivo General

Diseñar una guía didáctica del uso de la herramienta Canva para mejorar la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en bachillerato técnico de la Unidad Educativa “Juana Arteaga”.

3.4. Objetivos específicos de la propuesta

- ✓ Capacitar a los estudiantes y docentes con las funcionalidades básicas de la herramienta Canva, enfocadas en la creación de materiales visuales para el sector turístico, diseñando folletos, infografías y presentaciones relacionadas con la gestión de agencias de viajes.
- ✓ Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico entre los estudiantes y docentes, brindándole la herramienta para expresar conceptos y promover destinos turísticos de manera atractiva.



- ✓ Integrar el uso de Canva como una herramienta complementaria para fortalecer la comprensión y aplicación práctica de los conceptos aprendidos en el módulo gestión de agencias de viajes.
- ✓ Estimular el trabajo colaborativo al utilizar Canva para proyectos grupales relacionados con la planificación y promoción de viajes, fomentando habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

3.5. Actividades de la propuesta:

Actividad 1:

Título de la Actividad:

"Apertura de la cuenta en la herramienta Canva para el módulo gestión de agencias de viajes"

Objetivo de la Actividad:

Obtener acceso a la herramienta Canva de una forma versátil y fácil de usar para la creación de diseños personalizados en el módulo gestión de agencias de viajes.

Instrucciones para la Implementación:

Preparación (Docente):

1. Acceder a la herramienta Canva (<https://www.canva.com/>), si no tiene una cuenta se debe crear.
2. Accedemos a registro donde se nos despliega las opciones de crear con correo electrónico o con diferentes cuentas como de: Apple, Facebook, Google, Clever o número de teléfono.
3. Elegimos la opción de crear con correo electrónico donde colocamos nuestro correo y donde nos envían un código para acceder a la siguiente ventana de regístrate ahora.
4. Podemos utilizar los diferentes comandos que ofrece la herramienta Canva para mejorar su enseñanza-aprendizaje en el módulo gestión de agencias de viajes.

Implementación (Estudiantes):

1. Acceder a la herramienta Canva (<https://www.canva.com/>) si no tiene cuenta se debe crear.
2. Accedemos a registro donde se nos despliega las opciones de crear con correo electrónico o con diferentes cuentas como de: Apple, Facebook, Google, Clever o número de teléfono.
3. Elegimos la opción de crear con correo electrónico donde colocamos nuestro correo y donde nos envían un código para acceder a la siguiente ventana de regístrate ahora.

- Podemos utilizar los diferentes comandos que ofrece la herramienta Canva para mejorar su enseñanza-aprendizaje en el módulo gestión de agencias de viajes.

Seguimiento y Evaluación (Docente):

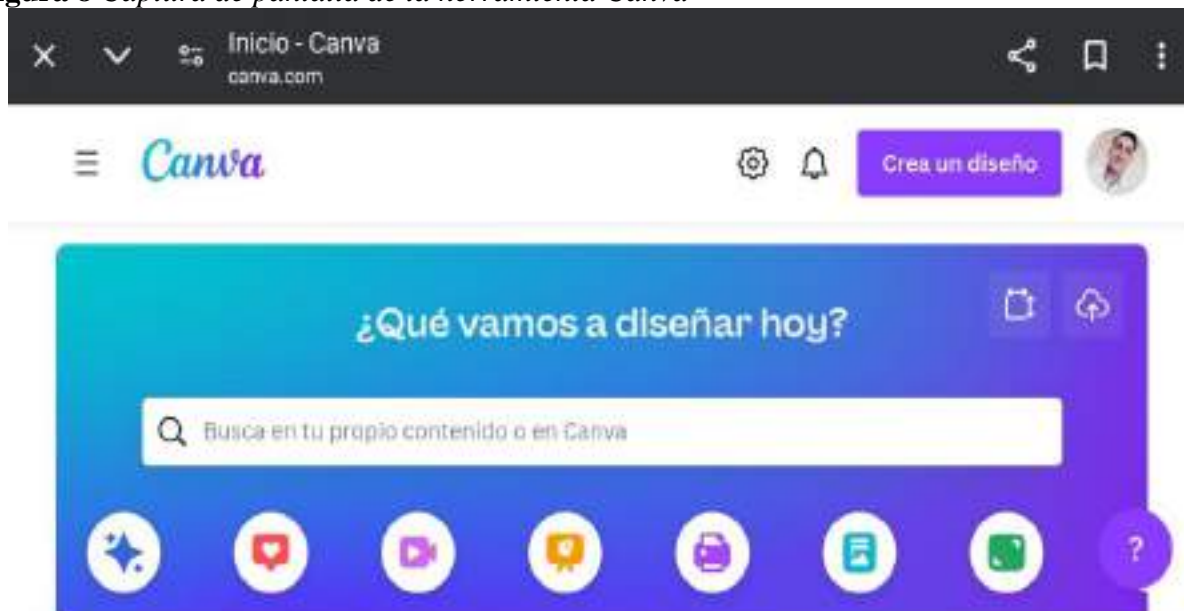
- El docente da seguimiento a los estudiantes en la creación de cuenta en la herramienta Canva.
- Se realiza la retroalimentación sobre los pasos para la creación de una cuenta en la herramienta Canva en su proceso de aprendizaje.
- Se asignan puntos o calificaciones por cumplir con los parámetros de la creación de cuenta en la herramienta Canva a cada estudiante.

Resultados Esperados:

- Los estudiantes adquieren habilidades en la incorporación de la herramienta Canva para innovar su aprendizaje con el contenido en línea.
- Se fomentará la implementación del uso de la herramienta Canva en su aprendizaje en el módulo gestión de agencias de viajes.
- Los estudiantes exploran nuevas metodologías de aprendizaje de una manera innovadora.

Evidencia Tecnológica

Figura 8 Captura de pantalla de la herramienta Canva



Nota. Plataforma Canva. Tomado de Canva [Fotografía] Canva, 2024, www.canva.com

Link de la Actividad

<https://www.canva.com/>

Actividad 2:**Título de la Actividad:** “Conocer la variedad de plantillas de la herramienta Canva”**Objetivo de la Actividad:**

Explorar los comandos que ofrece la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes.

Instrucciones para la Implementación:**Preparación (Docente):**

1. Acceder a la herramienta Canva (<https://www.canva.com/>).
2. Ingresar su usuario y contraseña.
3. Seleccionan la opción más común, donde encontrarán una gran variedad de comandos para la elaboración de infografías, presentaciones, collage de fotos, pizarrones virtuales, videos, redes sociales, etc. Para su creación de una manera atractiva y creativa.
4. Elegimos un icono de acuerdo a la actividad solicitada por parte del docente.
5. Explorar cada uno de los iconos que ofrece la herramienta Canva para su proceso de aprendizaje.

Implementación (Estudiantes):

1. Acceder a la herramienta Canva (<https://www.canva.com/>).
2. Ingresar su usuario y contraseña.
3. Seleccionan la opción más común, donde encontrarán una gran variedad de comandos para la elaboración de infografías, presentaciones, collage de fotos, pizarrones virtuales, videos, redes sociales, etc. Para su creación de una manera atractiva y creativa.
4. Elegimos un icono de acuerdo a la actividad solicitada por parte del docente.
5. Explorar cada uno de los iconos que ofrece la herramienta Canva para su proceso de aprendizaje.

Seguimiento y Evaluación (Docente):

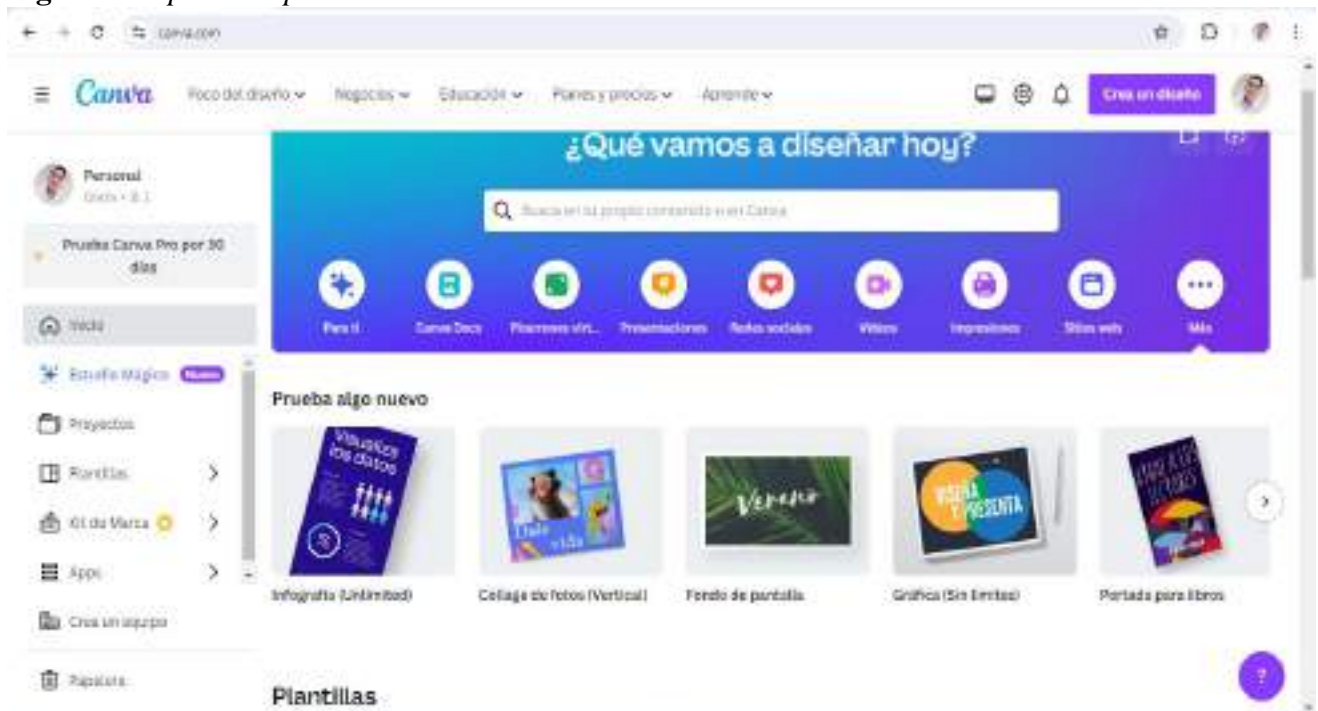
1. El docente da seguimiento a los estudiantes con la exploración de la herramienta Canva de una manera innovadora y creativa.
2. Se realiza la retroalimentación sobre la exploración de los servicios que ofrece la herramienta Canva en su aprendizaje.
3. Se asignan puntos o calificaciones por cumplir con las indicaciones impartidas en la exploración de Canva a cada estudiante.

Resultados Esperados:

- Los estudiantes descubren los beneficios de la herramienta Canva en su proceso de aprendizaje de una manera innovadora.
- Se fomentará la creatividad e investigación de las ventajas de utilizar Canva en su enseñanza.
- Los estudiantes exploran nuevos comandos para mejorar su aprendizaje de esta manera construyen su propio conocimiento.

Evidencia Tecnológica

Figura 9 Captura de pantalla de la herramienta Canva



Nota. Plataforma Canva. Tomado de Canva [Fotografía] Canva, 2024, www.canva.com

Link de la Actividad

<https://www.canva.com/>

Actividad 3:

Título de la Actividad: “Pasos para crear una infografía de lugares turísticos con la herramienta Canva”

Objetivo de la Actividad:

Proporcionar información de la elaboración de infografía con la herramienta Canva como método didáctico de aprendizaje.

Instrucciones para la Implementación:

Preparación (Docente):

1. Acceder a la herramienta Canva (<https://www.canva.com/>).
2. Seleccionan la opción más, donde encontrarán plantillas de diferentes comandos en donde elegir el apartado de infografías en ver todo, se despliega varias plantillas de ejemplo o crear una desde cero.
3. Elegir crear desde cero.
4. Compartir la infografía.

Implementación (Estudiantes):

1. Acceder a la herramienta Canva (<https://www.canva.com/>).
2. Seleccionan la opción más, donde encontrarán plantillas de diferentes comandos en donde elegir el apartado de infografías en ver todo, se despliega varias plantillas de ejemplo para elegir o crear una desde cero.
3. Elegir crear desde cero.
4. Colocar la información relevante de los atractivos turísticos que ofrece en su entorno.
5. Agregar imágenes llamativas y fuentes coherentes con el tema.
6. Compartir con el docente la infografía.

Seguimiento y Evaluación (Docente):

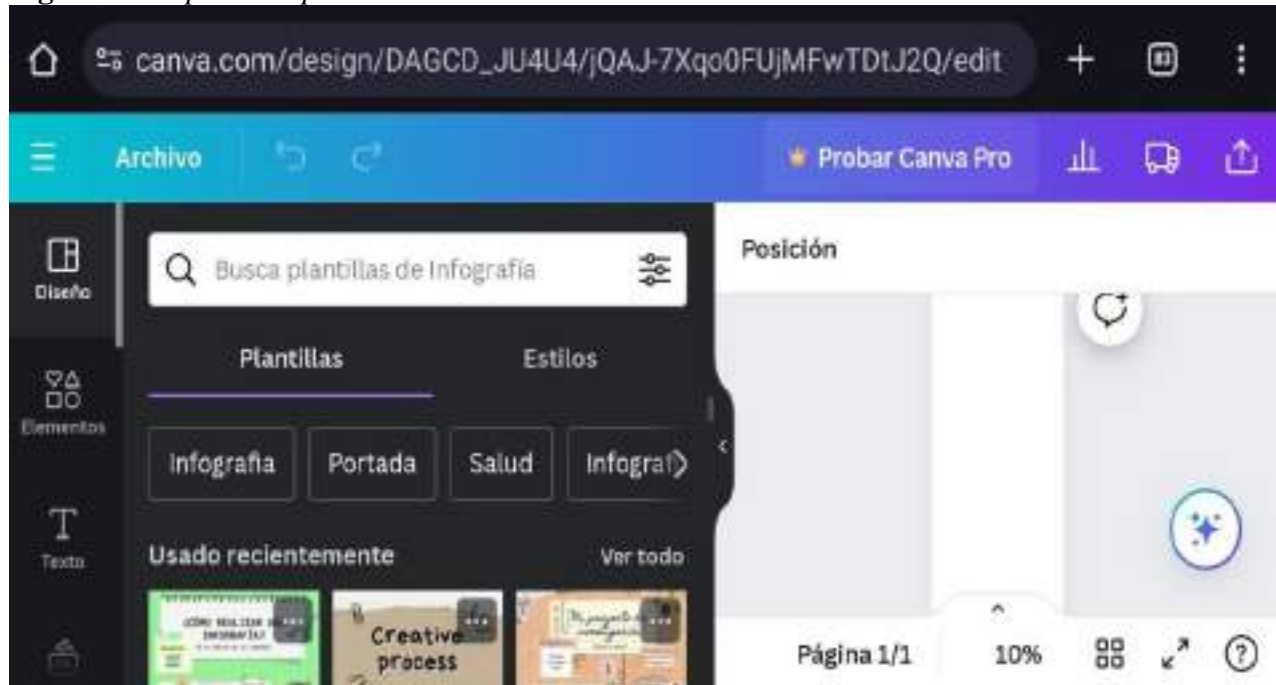
1. El docente da seguimiento a los estudiantes con la elaboración de la infografía de una manera innovadora y creativa con la herramienta Canva.
2. Se realiza la retroalimentación sobre los pasos para la elaboración de la infografía en la herramienta Canva en su aprendizaje.
3. Se asignan puntos o calificaciones por cumplir con las indicaciones impartidas en la elaboración de la infografía a cada estudiante.

Resultados Esperados:

- Los estudiantes desarrollarán su creatividad y habilidad con la utilización de la herramienta Canva de una manera innovadora.
- Se fomentará la creatividad e investigación con el desarrollo de infografías en la herramienta Canva.
- Los estudiantes exploran nuevas técnicas para mejorar su aprendizaje construyendo su propio conocimiento.

Evidencia Tecnológica

Figura 10 Captura de pantalla de la herramienta Canva



Nota. Plataforma Canva. Tomado de Canva [Fotografía] Canva, 2024, www.canva.com

Link de la Actividad

<https://www.canva.com/templates/?category=tACFahzNhT4&doctype=TABQqtO7tYQ>

Actividad 4:

Título de la Actividad: “Elaboración de un flyer de un paquete turístico con la herramienta Canva”

Objetivo de la Actividad:

Proporcionar información del servicio que ofrece a través de un paquete turístico con la herramienta Canva como método didáctico de aprendizaje.

Instrucciones para la Implementación:

Preparación (Docente):

1. Acceder a la herramienta Canva (<https://www.canva.com/>).
2. Seleccionan la opción más, donde encontrarán plantillas de diferentes comandos en donde elegir el apartado de flyers, se despliega varias plantillas de ejemplo o crear una desde cero.
3. Elegir una plantilla.
4. Colocar el servicio que ofrece un lodge
5. Colocar imágenes llamativas que ofrece el centro turístico

6. Compartir el flyer.

Implementación (Estudiantes):

1. Acceder a la herramienta Canva (<https://www.canva.com/>).
2. Seleccionan la opción más, donde encontrarán plantillas de diferentes comandos en donde elegir el apartado de flyers, se despliega varias plantillas de ejemplo o crear una desde cero.
3. Elegir una plantilla.
4. Colocar el servicio que ofrece un lodge
5. Colocar imágenes llamativas que ofrece el centro turístico
6. Compartir el flyer.

Seguimiento y Evaluación (Docente):

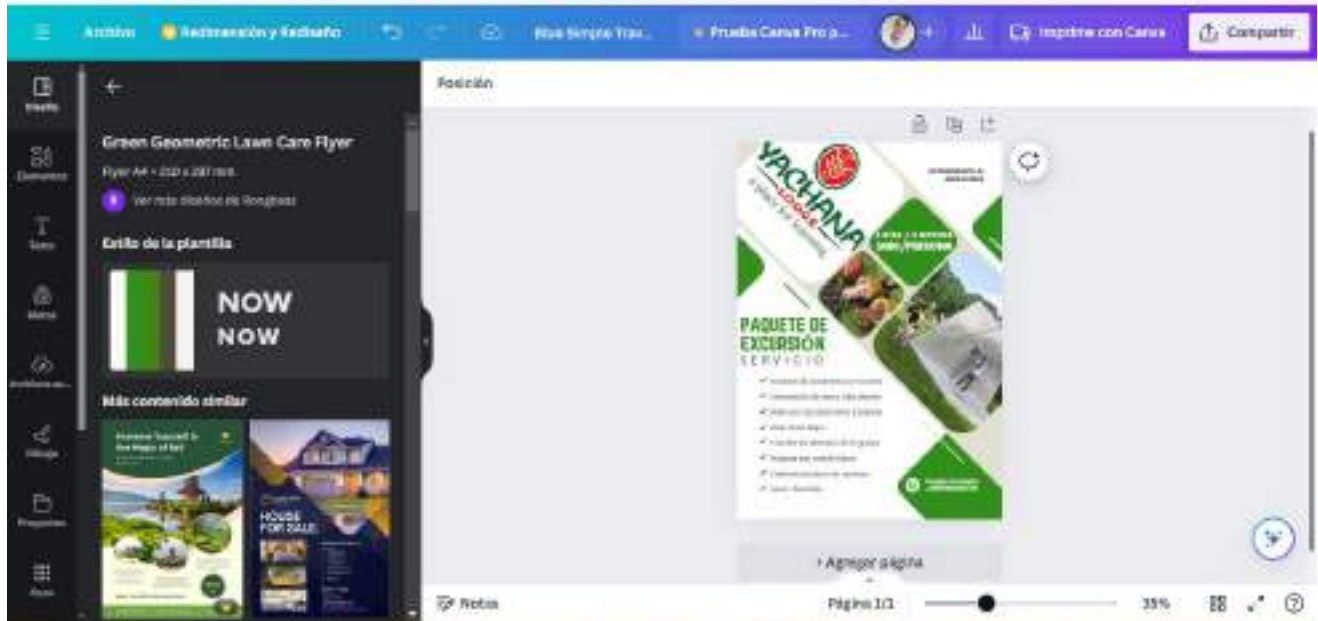
1. El docente da seguimiento a los estudiantes con la elaboración del flyer de una manera innovadora y creativa con la herramienta Canva.
2. Se realiza la retroalimentación sobre los pasos para la elaboración de un flyer en la herramienta Canva en su aprendizaje.
3. Se asignan puntos o calificaciones por cumplir con las indicaciones impartidas en la elaboración de un flyer a cada estudiante.

Resultados Esperados:

- Los estudiantes desarrollarán su creatividad y habilidad con la utilización de la herramienta Canva de una manera innovadora.
- Se fomentará la creatividad e investigación con el desarrollo de flyers en la herramienta Canva de servicios que ofrece un lodge.
- Los estudiantes exploran nuevas técnicas para mejorar su aprendizaje construyendo su propio conocimiento.

Evidencia Tecnológica

Figura 11 *Captura de pantalla de la herramienta Canva*



Nota. Plataforma Canva. Tomado de Canva [Fotografía] Canva, 2024, www.canva.com

Link de la Actividad

https://www.canva.com/design/DAGFVNrwt4M/vI0lWFzYYSd3V-S7dO6AEw/edit?utm_content=DAGFVNrwt4M&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

3.6. Validación

La validación de la propuesta de la guía didáctica de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en la especialidad de ventas e información turística del bachillerato técnico, con el cual se motivará al estudiantado a crear, explorar e innovar sus conocimientos en el mundo digital, para posteriormente preparar al estudiante al campo laboral. Por tanto, validar la propuesta se lleva a cabo mediante un estudio exhaustivo mediante la recopilación de datos cuantitativos. Además, se considerará la accesibilidad y la facilidad del uso de la herramienta Canva con un valor de motivación en el módulo ya mencionado anteriormente.

Asimismo, la propuesta también incluirá la medición de la incidencia en la motivación y compromiso de los estudiantes, así como su capacidad para crear materiales didácticos atractivos y visualmente impactantes. El objetivo es obtener una evaluación integral de la incidencia de Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de identificar sus fortalezas y posibles áreas de mejora.

3.6.1. Validación de la propuesta por docentes y especialista en el área de Turismo.

La validación de la propuesta de la guía didáctica del uso de la herramienta Canva, por parte de los docentes especialistas del área de turismo de bachillerato técnico. Analizaron la importancia en la enseñanza-aprendizaje.

- ✓ Como docente especializado en el área de turismo, con varios años de experiencia en el campo de la docencia del bachillerato técnico de la especialidad de ventas e información turística, se evidenció la importancia de evaluar el beneficio de la implementación de la guía de la herramienta Canva se centra en la promoción de la creatividad, la adaptabilidad al contexto laboral, la mejora en la presentación visual y la preparación profesional de los estudiantes. Estos criterios permiten valorar el impacto positivo que Canva ofrece en el proceso educativo al desarrollar habilidades relevantes para el campo del turismo y preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo laboral. Donde el estudiante desarrolla destrezas creativas e innovadoras para adquirir sus nuevos conocimientos con la utilización de tecnología en su hora pedagógica de esta forma sea más entretenida y dinámica.
- ✓ Como ingeniero en el área de sistemas informáticos, con una experiencia en el campo de la docencia en el área de informática se ha podido observar que es importante la implementación de la guía didáctica de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje, para solucionar las necesidades de cada uno de los actores educativos, de esta forma alcanzar los estándares de calidad en la educación del bachillerato técnico, por tanto, se induce adentrarse al mundo laboral de una manera innovadora en el sector turístico. Además, se observa la participación activa de los estudiantes al utilizar la herramienta en las actividades pedagógicas de manera colaborativa. Así mismo como docente en el área de informática se verifica la facilidad de evaluar la calidad de los trabajos realizados utilizando Canva en comparación con los métodos tradicionales.
- ✓ Como experto en el área de turismo, es importante integrar nuevas estrategias para llamar la atención a usuarios que utilizan los medios tecnológicos, es factible la utilización de la herramienta Canva en el sector turístico, así mismo los estudiantes desarrollen habilidades de creación e innovación, de esta forma motivar al turista local, nacional e internacional a conocer la biodiversidad que ofrece nuestro país. De tal modo brinda la oportunidad de expresar su creatividad para promover destinos, paquetes turísticos de manera atractiva y



efectiva. De esta forma también se prepararía a los estudiantes para nuevos retos en el mundo laboral en constante evolución, donde la promoción visual juega un papel fundamental. Por consiguiente, la herramienta no solo les permite destacar la belleza de destinos turísticos como la Amazonía, sino que también les brinda las habilidades necesarias para transmitir su mensaje de manera impactante a una audiencia cada vez más digitalizada. **ANEXO 5**

Tabla 7 Validación de la propuesta por especialistas

PARÁMETROS	VALIDACIÓN				
	1	2	3	4	5
Relevancia del Contenido					
Facilidad del uso de la herramienta					X
Información de contenidos					X
Enfoque pedagógico					
Incorporación de estrategias metodológicas					X
Capacidad de creación de material visual					X
Enseñanza práctica					
Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico					X
Colaboración efectiva entre actores educativos					X
Creatividad					
Capacidad de innovar su aprendizaje					X
Fomentar la interactividad					X
Retroalimentación					
Retroalimentar contenidos					X
Incorporar estrategias para mejorar la enseñanza					X

Nota. Fuente: Elaboración propia

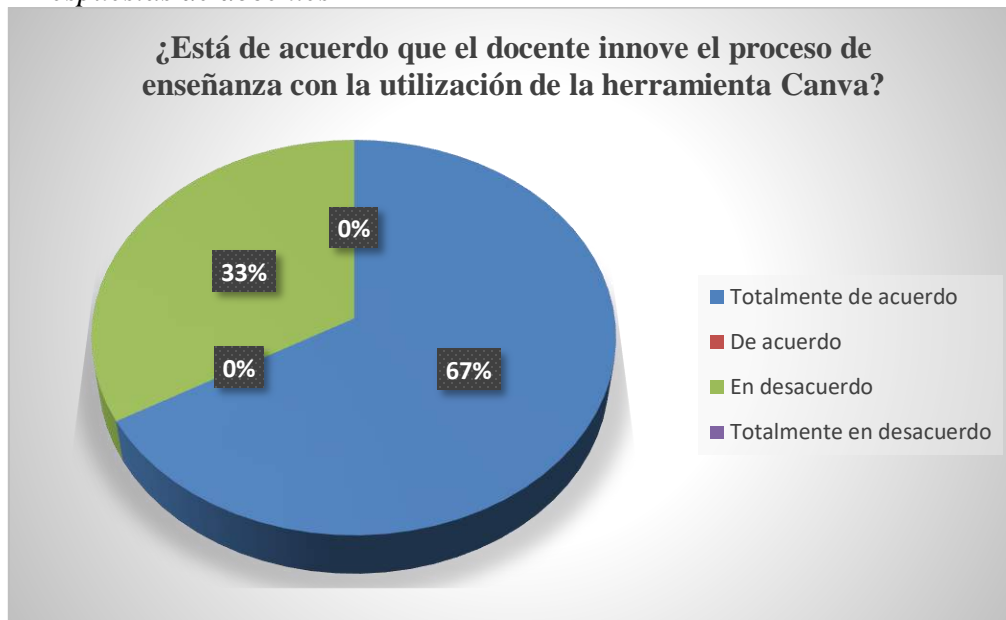
1. ¿Está de acuerdo que el docente innove el proceso de enseñanza con la utilización de la herramienta Canva?

Tabla 8 Respuestas de docentes

<i>ALTERNATIVAS</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
Totalmente de acuerdo	2	67%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	33%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	3	100%

Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 12 Respuestas de docentes



Nota. Fuente: Elaboración propia

Análisis y Descripción:

El 67% de docentes considera que se debe innovar las estrategias de enseñanza para llegar al estudiante de una manera dinámica y creativa con la incorporación de la herramienta Canva en la hora pedagógica, mientras el 33% de estudiantes optan por una enseñanza tradicional.

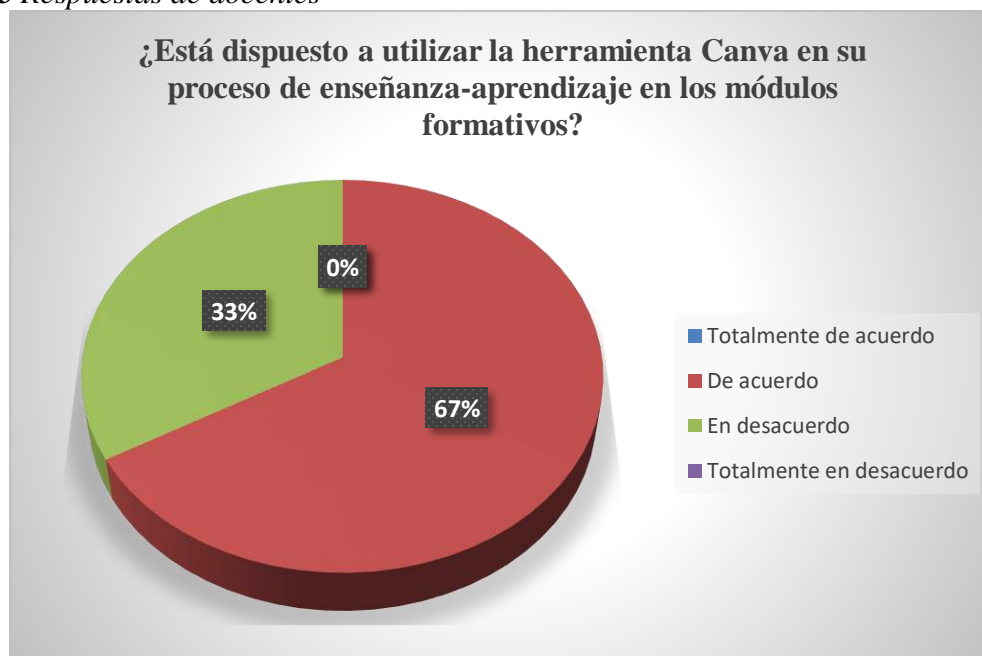
2. ¿Está dispuesto a utilizar la herramienta Canva en su proceso de enseñanza-aprendizaje en los módulos formativos?

Tabla 9 Respuestas de docentes

<i>ALTERNATIVAS</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	2	67%
En desacuerdo	1	33%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	3	100%

Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 13 Respuestas de docentes



Nota. Fuente: Elaboración propia


Análisis y Descripción:

El 67% de docentes comprende que con la utilización de la herramienta Canva en el desarrollo de su ciclo pedagógico mejorará las habilidades y técnicas de manejo de información para la enseñanza de sus educandos, por otro lado, el 33% se inclina a la educación tradicional por el desconocimiento de la tecnología en la actualidad.

3. ¿Considera que la herramienta Canva ayudaría en su proceso de aprendizaje?

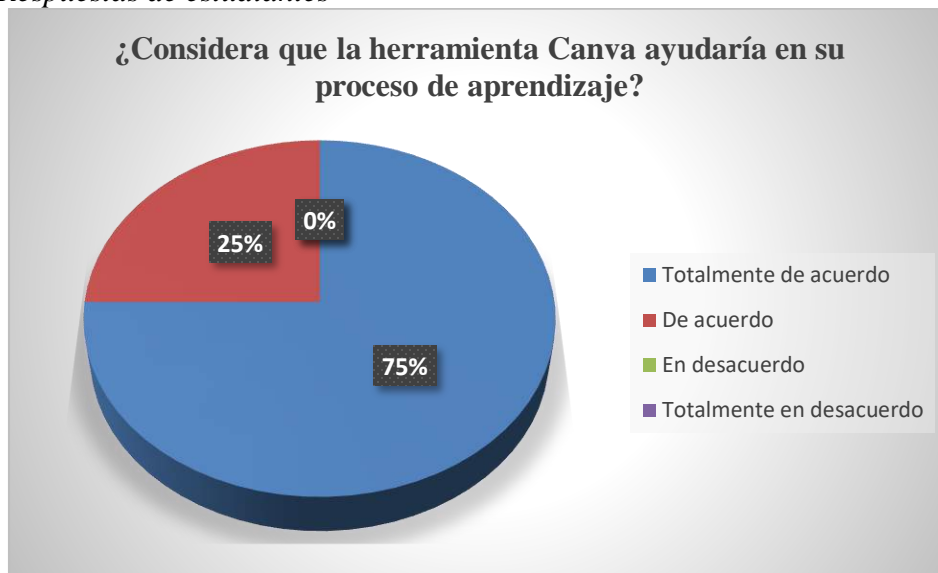
Tabla 10 Respuesta de estudiantes

<i>ALTERNATIVAS</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
---------------------	-------------------	-------------------

 UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR		TRABAJO DE TITULACIÓN
Totalmente de acuerdo	12	75%
De acuerdo	4	25%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	16	100%

Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 14 *Respuestas de estudiantes*



Nota. Fuente: Elaboración propia

Análisis y Descripción:

Se evidencia un 75% de los estudiantes están muy de acuerdo en la inserción de la herramienta Canva para ayudar a mejorar el proceso de aprendizaje, el 25% consideran de acuerdo en la utilización de una manera innovadora en la hora pedagógica.

- ¿Está de acuerdo que el docente innove el proceso de enseñanza con la utilización de la herramienta Canva?

Tabla 11 *Respuesta de estudiantes*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	2	12%
De acuerdo	14	88%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

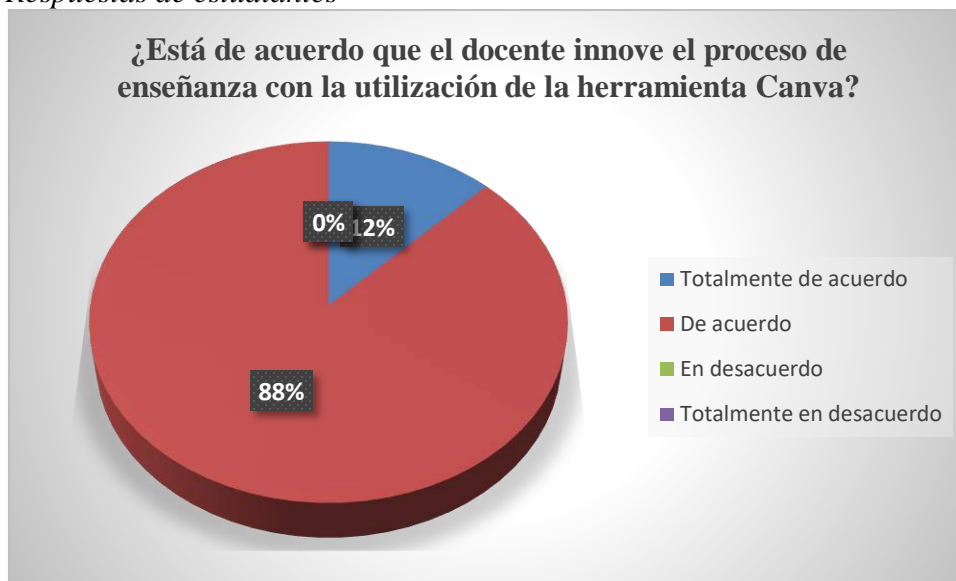
TOTAL

16

100%

Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 15 *Respuestas de estudiantes*



Nota. Fuente: Elaboración propia

Análisis y Descripción:

Se evidencia un 88% de estudiantes que están de acuerdo en la innovación de la enseñanza del docente con la herramienta Canva de una manera dinámica y creativa en su aprendizaje, el 12% consideran muy adecuadamente el uso en las horas clases con nuevas metodologías.

3.7. Conclusiones del Capítulo 3

Con los resultados obtenidos en este capítulo se concluye que la implementación en la elaboración de la guía didáctica con el uso de la herramienta Canva, es una estrategia educativa innovadora, creativa que motiva el aprendizaje significativo en los estudiantes en el módulo gestión de agencias de viajes. De esa manera mejoran su rendimiento académico de forma práctica centrándose en el mundo digital para prepararse para el mundo laboral.

Los docentes técnicos y especialistas que formaron parte en esta investigación en la elaboración de la guía didáctica con el uso de la herramienta Canva, confirmaron que es una estrategia innovadora y creativa donde los docentes desarrollan planificaciones didácticas activas. Por lo tanto, los estudiantes crean sus habilidades para hacer promotores de su propio conocimiento con el mundo digital en su enseñanza-aprendizaje.

CONCLUSIONES

En el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en la especialidad de ventas e información turística en el bachillerato técnico. Se concluye la importancia de la elaboración de la guía didáctica del uso de la herramienta Canva en el estudiantado de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga”.

1. En el transcurso de la investigación se analizó los fundamentos teóricos que respaldan la incidencia de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes, donde se constata los principios del diseño de la investigación y teorías de la enseñanza-aprendizaje, lo que evidencia ser una herramienta efectiva para mejorar la comprensión y retención de conceptos en el contexto educativo, específico del sector turístico para que el estudiantado esté preparado para el mundo laboral y su vida práctica.
2. Al identificar las tendencias que determinaron la incidencia en la enseñanza-aprendizaje en la Amazonía, se observa que el uso de herramientas Canva para la creación de contenido educativo se desarrolla de manera eficaz, lo que indica un positivismo hacia la integración como la estrategia creativa e innovadora mediante la inserción de la tecnología en el aula. Por lo tanto, Canva se alinea a un modo más práctico en tendencia al ofrecer una plataforma fácil de usar de manera imperativa para la creación de materiales visuales con plantillas innovadoras en el contexto educativo que evidencien el conocimiento de cada uno de los actores educativos en el sector turístico.
3. Al definir las características de la herramienta digital Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes en estudiantes de bachillerato técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juana Arteaga”, se ha destacado la importancia de su facilidad de uso, capacidad para integrar contenido multimedia relevante y su adaptabilidad a las necesidades específicas del plan de estudios y su vida cotidiana en el sector turístico.
4. La valoración de la factibilidad de la investigación se realiza con la verificación de la accesibilidad y la flexibilidad al diseñar una guía detallada de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje del módulo gestión de agencias de viajes, se ha creado un recurso práctico que proporciona orientación clara sobre cómo aprovechar las funciones y herramientas específicas de Canva para potenciar el proceso educativo, tanto para los docentes como para los estudiantes.



RECOMENDACIONES

En la investigación realizada se constata muchos beneficios que ayudan a los actores educativos con la inserción de la herramienta Canva en el aula de esta manera poner en práctica todos los conocimientos adquiridos del módulo gestión de agencias de viajes de la especialidad de ventas e información turística en el bachillerato técnico, por lo tanto cabe recalcar algunas recomendaciones para futuras investigaciones en el campo educativo en el bachillerato técnico y en el sector turístico de la Amazonía de esta manera ayudar a promocionar la gran variedad de riqueza que posee nuestras regiones y porque no decir nuestro país.

1. Implementar capacitaciones y talleres: Dado el potencial impacto positivo de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje, se recomienda la implementación de capacitaciones y talleres para docentes, con el fin de familiarizarlos con las funcionalidades de Canva y mostrarles cómo integrar efectivamente esta herramienta en el aula.
2. Fomentar la creación colaborativa: Se sugiere promover actividades y proyectos que fomenten la creación colaborativa de contenido educativo utilizando Canva. Esto puede fortalecer las habilidades de trabajo en equipo de los estudiantes, enriquecer su experiencia de aprendizaje en el sector turístico de manera innovadora y práctica en la era digital.
3. Evaluación continua: Es importante realizar una evaluación continua de la incidencia de la herramienta Canva en la enseñanza-aprendizaje, tanto a nivel cuantitativo como cualitativo. Esto permitirá ajustar y mejorar su implementación a medida que se obtienen resultados y retroalimentación.
4. Integrar retroalimentación estudiantil: Involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación y mejora continua, solicitando su retroalimentación sobre la utilidad y efectividad de la herramienta Canva en su aprendizaje, de esta forma proporcionar información valiosa para optimizar su uso.



Referencias bibliográficas

- Alarcón Angulo, M. L. (2023). *Canva y genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza -aprendizaje en básica elemental* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13725>
- Álvarez, O. B. A., Wilson, M. F. M., & Luque, A. D. (2020). El trabajo independiente como método de enseñanza en la clase encuentro. Una experiencia pedagógica de la disciplina formación pedagógica general. *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*, 8(3), 7-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8273830>
- Amari-Manrique, M., & Cárdenas-Cordero, N. (2022). Aprendizaje basado en problemas y enseñanza de Educación para la Ciudadanía en bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, 8(2), 522-537. <https://doi.org/10.35381/cm.v8i2.724>
- Amores Torres, J. L., & Ramos Serpa, G. (2021). Limitaciones del modelo constructivista en la enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa Salcedo, Ecuador. *Revista Educación*, 45(1), 38-50. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v45n1/2215-2644-edu-45-01-00036.pdf>.
- Argüelles Pascual, V., Hernández Rodríguez, A. A., & H. Palacios, R. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia Huasteca Boletín Científico De La Escuela Superior De Huejutla*, 9(17), 33-34. <https://doi.org/10.29057/esh.v9i17.6701>
- Brito, M. G. C., & Cordero, N. M. C. (2021). Storytelling como estrategia de enseñanza en Bachillerato Técnico en el área de Turismo. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(8), 4-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976659>.
- Borja-Antrituña, G. M., Chiguano-Noboa, M. D., López-Fernández, R., & Alzate-Peralta, L. A. (2024). Analítica del aprendizaje utilizando la herramienta digital Canva en la asignatura de Estudios Sociales. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 7(S1), 165-176. <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/809>.
- Burgos Narváez, D. (2022). Material didáctico digital en Canva para la creación de textos narrativos. Quito : UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/27494>
- Canva [Fotografía] . (2024). Obtenido de Canva: <https://www.canva.com>



- Cevallos Saltos, L. A. (2024). Incidencias en el uso de contenidos educativos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la zona rural. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/3451>
- Chavez, M. (2020). Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9862>
- Chávez Olaya, L. A., Piedra Duque, R. J., & Zapata Ordoñez, I. L. (2022). Implementación de un proceso de calidad de datos para Business Intelligence (BI) y Bigdata basado en el marco de referencia de gestión de datos (DAMA-DMBOK2). <https://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12676/3942>.
- Benítez-Vargas , B. (2023). El Constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 3, 10(19)*, 65-66. Recuperado a partir de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453>
- Blanc, M. A., & Pais, E. B. (2021). Bienestar emocional y aprendizaje significativo a través de las TIC en tiempos de pandemia. *Revista Ciencia UNEMI, 14(36)*, 21-33. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8375193>.
- Delgado-Cobeña, E. I., Briones-Ponce, M. E., Moreira-Sánchez, J. L., Zambrano-Dueñas, G. L., & Menéndez-Solórzano, F. A. (2023). Metodología educativa basada en recursos didácticos digitales para desarrollar el aprendizaje significativo. *MQRInvestigar, 7(1)*, 94–110. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.94-110>
- Deroncele Acosta, Angel. (2022). The epistemic competence: a pathway for research. *Revista Universidad y Sociedad, 14(1)*, 102-118. Epub 10 de febrero de 2022. Recuperado en 03 de junio de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000100102&lng=es&tlng=en.
- Flores, M. M., Manobanda, K. S., & De la Torre, M. G. (2024). La educación afectiva para el desarrollo de la inteligencia emocional. *593 Digital Publisher CEIT, 9(1)*, 136-147. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9314982>.
- Gómez, L. A. O., Geremich, M. A. V., & De Franco, P. D. M. F. (2022). Elementos del proceso de enseñanza–aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas, 23(23)*, 001-011. <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/download/117/183>.



- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Herrera Flores, B. A. (2024). *Recursos didácticos a través de Tomi. digital para la enseñanza y aprendizaje de Salud y Nutrición con estudiantes de octavo semestre de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología* (Bachelor's thesis, Riobamba). <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12743>
- HINOJOSA CABALLERO, A. G., ORELLANA PARRA, M. G., & Toledo Vásquez, C. A. (2020). Participación de los pueblos indígenas en la educación superior: un análisis descriptivo. *Revista ESPACIOS*. ISSN, 798, 1015. <http://www.ifac.revistaespacios.com/a20v41n23/a20v41n23p20.pdf>.
- Huacón Carranza, M. A., Olga Mercedes, A. A., Aguilar Morocho, E. K., & Miranda Gavilanes, E. J. (2023). Análisis de las teorías de aprendizaje dentro de las instituciones educativas ecuatorianas. *Ciencia Y Educación*, 4(1), 30 - 45. Recuperado a partir de <https://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/180>
- Huertas-Gonzales, F. R., Quiñones-Villanueva, S. D., Flores-Rodriguez, L. A., Cieza-Mostacero, S. E. (2022). Uso de la Plataforma Canvas y la Perspectiva sobre el Proceso de Aprendizaje Estudiantil por parte de los Docentes de una Universidad de Trujillo. En N. Callaos, J. Horne, B. Sánchez, A. Tremante (Eds.), *Memorias de la Vigésima Primera Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática: CISCI 2022*, pp. 74-79. International Institute of Informatics and Cybernetics. <https://doi.org/10.54808/CISCI2022.01.74>
- Información y figuras profesionales – Ministerio de Educación. (s/f). Gob.ec. Recuperado el 2 de mayo de 2024, de <https://educacion.gob.ec/informacion-y-figuras-profesionales/>
- Jaramillo Guillén, J. G. (2023). *Entorno virtual como herramienta didáctica para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de bachillerato técnico* (Master's thesis, Jipijapa-Unesum). <https://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/4988>.
- Javier Guaña Moya. (2023). El papel de la tecnología en la transformación de la educación y el aprendizaje personalizado. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento De La investigación Y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*. ISSN : 2588-090X . Polo De



- Capacitación, Investigación Y Publicación (POCAIP)*, 8(2), 391-403. Recuperado a partir de <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/830>
- Jiménez, L. (2020). IMPACTO DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA EN LA ACTUALIDAD. *Convergence Tech*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.53592/convtech.v4iIV.35>
- Lazarte Oyague, D. M. (2021). La incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68514>
- Maldonado Zuñiga, K. ., Vera Velázquez, R. ., Ponce Delgado, L. M. ., & Tóala Arias, F. J. . (2020). SOFTWARE EDUCATIVO Y SU IMPORTANCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: SOFTWARE EDUCATIVO Y SU IMPORTANCIA. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(1), 123–130. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v4.n1.2020.211>
- Manchego Moscoso, D. L. (2021). Influencia del nivel de conocimiento en la frecuencia de uso de la plataforma educativa virtual CANVAS utilizada por los docentes de la Facultad de Administración y Negocios de la Universidad Tecnológica del Perú, Región Arequipa, 2016. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10757>
- Mendoza Oropeza, R. (2023). IV. LAS TIC, LAS TAC Y LAS TEP EN LA EDUCACIÓN. *Revista De Investigación Transdisciplinaria En Educación, Empresa Y Sociedad - ITEES*, 10(1), 159. <https://doi.org/10.34893/itees.v10i1.498>
- Naranjo Zeledón, L. (2020). Investigación en Informática: el enfoque alternativo. *Technology Inside by CPIC*, 5, 1–15. Recuperado a partir de <https://cpic-sistemas.or.cr/revista/index.php/technology-inside/article/view/35>
- Narváez Campana, W. ., Ponce Zavala, C. V. ., Vera Velázquez, R. ., & Maldonado Zúñiga, K. . (2020). MÉTODOS Y METODOLOGÍAS UTILIZADOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: MÉTODOS Y METODOLOGÍAS UTILIZADOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(1), 13–28. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v4.n1.2020.201>



- Núñez, N. E. (2023). La enseñanza y aprendizaje de la función afín aplicada a problemas sobre la oferta y la demanda en el marco de los modelos teóricos locales. <http://170.210.83.59/handle/uncomaid/17223>.
- Otero-Potosi, S. A. ., Núñez-Silva, G. B., Suárez Valencia, C. E. ., & Pozo Castillo, D. F. . (2023). El proceso de enseñanza en el aula desde la perspectiva del aprendizaje significativo. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(7), 13–24. <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i7.063>
- Pando Puertolas, G., & Ramos Cruz, A. (2024). Herramienta Canva y desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC-2023. <http://hdl.handle.net/20.500.12918/8497>
- Pillpinto Rojas, L. (2021). Gestión pedagógica en el uso de la herramienta CANVA en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa primaria Cusco, 2021. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67054>
- Pungaña Villalva, D. R. (2022). *El uso de la herramienta Canva para la planificación microcurricular por proyectos interdisciplinarios de los docentes de la Unidad Educativa “Suizo” de la ciudad de Ambato* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica). <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35257>
- Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educación*. XinXii. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=GmgjEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=Herramientas+digitales+para+la+educaci%C3%B3n.+XinXii.+&ots=3_wxBgkALq&sig=75o52KPO4SPm8dHsWoQp2365UfA#v=onepage&q=Herramientas%20digitales%20para%20la%20educaci%C3%B3n.%20XinXii.&f=false
- Reátegui Torres, G. R., Yahuana Pasapera, R., Soplin Rios, J. A., Vizcarra Quiñones, A. M., & Barba-Briceño, L. E. (2022). Conductismo, cognitivismo, constructivismo: sus aportes y las características del docente y estudiante. *Paidagogo*, 4(2), 90–102. <https://doi.org/10.52936/p.v4i2.136>
- Ribadeneira Cuñez, F. M. (2020). Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural. *Conrado*, 16(72), 242-247. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000100242&script=sci_arttext

- Rojas Carrasco, O., Martínez-Fuentes, M., & Campbell, L. (2023). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) para mejorar los procesos de enseñanza en educación virtual. *EduSol*, 23(85), 115-125. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912023000400115&script=sci_arttext&tlng=en
- Rosa Fernández, L. D. L., & Gutiérrez, A. M. (2023). Creatividad en el Aula VIII. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/80309>.
- Ruiz-Loor, L. G., & Intriago-Romero, W. I. (2022). EL USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA COMO ESTRATEGIA EN LA ENSEÑANZA CREATIVA DE LOS DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL LORENZO LUZURIAGA. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN - ISSN: 2697-3456*, 6(11), 75–90. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- San Jorge Gálvez, Y. C. (2023). El diseño curricular de la disciplina Formación Pedagógica General en la carrera Licenciatura en Educación Preescolar en el CUM Los Palacios. *PsiQuia Journal*, 3(1), 15–28. Recuperado a partir de <https://revista.psiquia.org/index.php/lt/article/view/47>
- Sánchez Martínez, D. V., & Ruvalcaba Ledezma, J. C. (2023). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPro). *TEPEXI Boletín Científico De La Escuela Superior Tepeji Del Río*, 10(19), 45-46. <https://doi.org/10.29057/estr.v10i19.9757>
- Soler-Mc-Cook, J. M., & Ruano-Fernández, Y. (2023). Integración de la reflexión en la docencia para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(1), 41-46. <http://www.remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/597>.
- Tipán, V. F., & Laz, E. M. S. A. (2022). Las TIC'sy el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de escolaridad inconclusa. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(6), 756-768. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042526>.
- Tovar Gaspar, T. M. 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. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32870>.
- Vega Vega, A. L., Analuisa González, A. F., & Tinitana Castillo, V. del C. (2024). La Utilización del Modelo Constructivista Dentro Del Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Ciencia Latina*



Revista Científica Multidisciplinar, 8(1), 8729-8738.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10204

Veytia Bucheli, M. G., Aguirre Aguilar, G., & Barrios Pérez, E. G. (2023). TIC, creatividad e innovación: estrategias en la configuración de ambientes para el aprendizaje universitario. *IE Revista De Investigación Educativa De La REDIECH*, 14, e1854.
https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v14i0.1854

Zambrano Vacacela, L. L. (2021). Estilos de enseñanza de docentes en el Ecuador en contexto COVID-19. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 14(28), 136–149.
<https://doi.org/10.55777/rea.v14i28.2872>

TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN

Nombre y Apellidos

Presidente

Nombre y Apellidos

Secretario (a)

Nombres y Apellidos

Profesor (a) tutor (a) del Proyecto de Titulación