

UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

MODALIDAD:

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

HERRAMIENTAS DIGITALES (CANVA),
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA CREACIÓN DE CUENTOS.

AUTOR:

LÓPEZ ZAMBRANO JUAN GUILLERMO

TUTOR:

ING. CÉSAR IVÁN CASTRO MEDRANDA, MG.

MANTA – MANABÍ – ECUADOR

2025 (1)



Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí

Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades

Licenciatura Pedagogía de la Lengua y Literatura

Herramientas Digitales (Canva), como Estrategia didáctica para la Creación de Cuentos.

Trabajo de Integración Curricular presentado por: López Zambrano Juan Guillermo.

Titulación: Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y Literatura.

Tutor: Ing. César Iván Castro Medranda, Mg.

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR

PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación: Herramientas Digitales (Canva), como Estrategia didáctica para la Creación de Cuentos.

Autor:

López Zambrano Juan Guillermo.

Fecha de Finalización:

5 de septiembre del 2025

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo **Analizar la herramienta digital Canva como estrategia didáctica para la creación de cuentos** en los estudiantes de primero de bachillerato de la Institución Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo", periodo 2024 - 2025. Este estudio está sustentando en una metodología **mixta**.

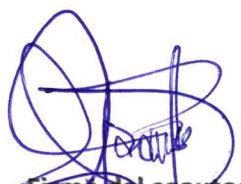
Declaración de Autoría:

Yo, **López Zambrano Juan Guillermo**, con número de identificación 1350714307, declaro que soy el autor original y **Ing. César Iván Castro Medranda, Mg**, con número de identificación 1305953182, declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de investigación titulado "**Herramientas Digitales (Canva), como Estrategia didáctica para la Creación de Cuentos.**". Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Derechos de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10, de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que represento, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.


Firma del Autor:
Juan Guillermo López Zambrano
1350714307


Firma del coautor:
Ing. César Iván Castro Medranda
1305953182

Manta, viernes, 5 de septiembre de 2025

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante LOPEZ ZAMBRANO JUAN GUILLERMO, legalmente matriculado en la carrera de PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA, período académico 2025-2026(1), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"HERRAMIENTAS DIGITALES (CANVA), COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA CREACIÓN DE CUENTOS."*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Martes, 12 de agosto de 2025.

Lo certifico,



CASTRO MEDRANDA CESAR IVAN
Docente Tutor

Dedicatoria.

Son pocas las personas especiales a las que me gustaría retribuir por su apoyo, ánimo y compañía. Las que estuvieron conmigo y a otras las llevo en el corazón.

A DIOS.

Por haberme brindado esa fuerza, sabiduría y perseverancia en este camino académico por fortalecer mi corazón, e iluminar mi mente y por brindarme la paz y el consuelo en los momentos más difíciles, has sido mi roca y mi refugio, y a ti elevo mi gratitud y alabanza.

A MIS PADRES.

Mariana Zambrano y Wilmer López por su esfuerzo y dedicación, por los innumerables sacrificios que han hecho para que pudiera alcanzar mis metas, su fe en mis capacidades me han dado la confianza necesaria para superar cada obstáculo y alcanzar este logro tan importante, este trabajo es el reflejo de su amor y dedicación, sin ustedes nada de esto hubiera sido posible. Gracias por ser los faros de mi vida, por iluminar el camino hacia el conocimiento y por inculcarme el trabajo duro y la educación. Los amo profundamente.

A MIS HERMANOS.

María Cristina y Luis Fernando, gracias por su compañía en esta etapa de mi vida. Gracias por esas palabras de aliento que me mantuvieron firme. Gracias por estar siempre a mi lado y caminar conmigo siempre.

Este trabajo también me lo dedico **a mí**, por no rendirme, por seguir adelante a pesar del cansancio, las dudas y los desafíos. Por cada noche sin dormir, cada esfuerzo silencioso y cada pequeño logro que me trajo hasta aquí. Gracias a mí por creer, por persistir y por hacer posible este sueño.

Juan Guillermo López Zambrano

Agradecimiento.

Con profunda gratitud y amor, agradezco este logro a mis padres, Mariana Zambrano y Wilmer López, por su sacrificio y lucha incondicional. Gracias por brindarme oportunidades que tal vez no tuvieron, por su amor y apoyo constante. Este título también es suyo; nada de esto habría sido posible sin el gran trabajo que han hecho como padres.

A mis abuelos paternos, “Mami Carlina”, gracias por tu amor, tu cariño, tus cuidados y esa bendición que siempre me distes al salir de casa. Estoy seguro de que cada una me acompañó en los momentos más importantes. A mi “Papi Geoverti”, aunque viste solo el inicio de esta aventura, espero que donde estes celebres con orgullo este logro. Ponte el traje que te devolví el día que partiste y sonríe, porque tu nieto es profesional.

A mis abuelos maternos, “Abuelita Flora” por ser ejemplo de fortaleza, ternura y sabiduría. Tu amor y tus palabras me han acompañado siempre. A mi “Abuelo Luis”, a quien nunca tuve la dicha de conocer, pero cuya existencia forma parte de mis raíces y mi historia. Esta meta también es por ustedes.

A mis hermanos, Cristina y Fernando, gracias por su apoyo, confianza y por ser parte de mi motivación diaria. Quizás no siempre lo digo, pero los amo profundamente, y este logro también es por ustedes.

A mi tía Alexandra, por ser mucho más que una tía, por ser una madre en mi vida, por su amor incondicional, su apoyo constante y su guía sabia.

A mi amiga María, por las innumerables ocasiones las cuales me ayudó en cada momento de esta etapa, me alegró los días cuando los sentía tristes. Esa amistad que duro y permanecerá para siempre, “Te Quiero”. A mi amigo Leonardo Alexander, gracias por esa amistad y por celebrar cada logro, además por el apoyo brindado.

A mis literatos Pamela, Joice y Leonardo, por ser compañeros de risas, de viajes y de comidas. Así mismo, todo eso fueron paginas las cuales me motivaron a seguir cada día en conjunto a su compañía. Ustedes fueron esas poesías bonitas de esta etapa como es la universidad.

A mi familia, a quienes me han acompañado en este camino con amor, paciencia y palabras de aliento, gracias por ser parte de esta historia.

Finalmente, a mis profesores de la universidad y a mi asesor de tesis, por su guía sabia, paciencia y apoyo constante durante todo este proceso. Gracias por compartir sus conocimientos y por impulsarme a superar cada desafío. Este logro es también fruto de su dedicación y compromiso.

Con mucha gratitud y cariño, Juan Guillermo López Zambrano.

Índice

Dedicatoria.....	II
Agradecimiento.	III
Carta de aprobación del tutor.	V
Certificado de autor.....	VI
Certificado de Compilatio.....	VII
Resumen.....	XII
Abstract.....	XIII
1. Introducción.....	1
2. Marco Teórico.....	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.2. Marco conceptual.....	6
2.2.1. Herramientas Digitales.....	6
2.2.2. Clasificación.....	7
2.2.3. Ventajas y Desventajas.....	7
2.2.4. Competencias Digitales en Docentes y Estudiantes.....	7
2.2.5. Canva.....	8
2.2.6. Didáctica y facilidad del uso de Canva.....	8
2.2.7. Estrategia Didáctica.....	9
2.2.8. Diseño de material didáctico.....	10
2.2.9. El Cuento.....	11

2.2.10. Tipos de cuentos.	11
2.2.11. Estructura y Extensión de un Cuento.	12
2.2.12. Ejecución de actividades de creación en el aula de clases.	13
2.2.13. Resultados del cuento.	14
3. Metodología.	15
4. Resultados/Hallazgos y Discusiones.	17
4.1. Análisis e Interpretación de los Resultados.	17
4.2. Análisis de las respuestas de los estudiantes.	17
4.3. Análisis del grupo focal.	22
4.4. Análisis de la Encuesta a los Estudiantes.	23
4.5. Entrevistas (Maestras y Especialista).....	33
4.6. Discusión de Resultados.....	36
5. Conclusiones.....	39
6. Recomendaciones.....	40
Bibliografías.....	41
Anexos.	46

Índice de tablas

Tabla 1	23
Tabla 2	24
Tabla 3	25
Tabla 4	42
Tabla 5	27
Tabla 6	28
Tabla 7	29
Tabla 8	30

Índice de ilustraciones

Ilustración 1.	18
Ilustración 2.	19
Ilustración 3.	19
Ilustración 4.	20
Ilustración 5.	21
Ilustración 6.	21
Ilustración 1.	23
Ilustración 2.	24
Ilustración 4.	26
Ilustración 5.	27
Ilustración 6.	28
Ilustración 7.	29
Ilustración 8.	30
Ilustración 9.	31

Resumen.

La investigación tiene como punto de análisis a la herramienta digital Canva como la estrategia didáctica direccionada a la creación de cuentos por parte de los estudiantes del Primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”, dentro del periodo lectivo 2024 - 2025. La investigación surge con base en la necesidad de analizar a las plataformas digitales que tienen características para promover la escritura creativa, junto con la narración en el ámbito académico. La investigación adoptó un enfoque mixto, implementando instrumentos de recolección de datos como la encuesta, la entrevista y un grupo focal, para hallar datos cualitativos y cuantitativos. Los resultados de la investigación arrojan a la herramienta digital Canva como aquella que estimula la motivación, junto con, la participación de los estudiantes. A pesar de eso, todavía persisten dificultades y limitaciones como la desigualdad en el manejo de la herramienta por parte de ciertos alumnos, por lo que se hace necesario la elaboración de una guía pedagógica, que los docentes puedan aplicar para superar esas dificultades de los estudiantes. Se concluye que la herramienta Canva es realmente funcional y permite desarrollar diversas competencias, pero para una mayor y correcta aplicación se necesita de materiales pedagógicos y un acompañamiento docente continuo. Se recomienda capacitar a docentes en el uso estratégico de Canva para fortalecer la escritura creativa de los estudiantes.

Palabras clave: Canva; creación de cuentos; escritura creativa; estrategia didáctica; herramientas Digitales.

Abstract.

The research focuses on the digital tool Canva as a didactic strategy aimed at creating stories by first-year high school students at the Fiscomisional Educational Unit “Juan Montalvo,” during the 2024–2025 academic years. The study arises from the need to analyze digital platforms that have features to promote creative writing along with storytelling in the academic field. The research adopted a mixed-methods approach, implementing data collection instruments such as surveys, interviews, and a focus group to obtain both qualitative and quantitative data. The results indicate that the digital tool Canva stimulates student motivation and participation. Nevertheless, difficulties and limitations still persist, such as inequality in the handling of the tool by certain students, making it necessary to develop a pedagogical guide that teachers can apply to help students overcome these challenges. It is concluded that Canva is highly functional and enables the development of various skills; however, for greater and more effective application, pedagogical materials and continuous teacher support are required. It is recommended that teachers be trained in the strategic use of Canva to strengthen students' creative writing.

Keywords: Canva; story creation; creative writing; didactic strategy; digital to

1. Introducción.

Las herramientas digitales han transformado la educación, convirtiéndose en un componente fundamental educativo, modificando la manera en la que los estudiantes aprenden, se educan, crean y se expresan. Una de esas herramientas es Canva, plataforma de diseño en línea, con una interfaz intuitiva, incluye recursos visuales, una amplia gama de plantillas didácticas y educativas, esta herramienta está siendo aplicada en el ámbito educativo a un nivel muy alto. La facilidad con la que se puede usar, le brinda una herramienta de fácil manejo tanto a los docentes como a los alumnos, lo que les permite diseñar diversos materiales didácticos, llamativos y educativos de manera propia, lo que promueve esa participación autónoma y activa, reforzando el aprendizaje.

Existen investigaciones que manifiestan esa eficacia que posee la herramienta digital Canva como una estrategia didáctica. Los autores Fajardo et al. (2024) y Borja et al. (2024) han realizado estudios que establecen que el uso de este tipo de herramientas mejora las habilidades de lectura y escritura, promoviendo su creación de forma creativa, en donde los estudiantes participan de forma activa y con una mayor comprensión. Tomando en consideración lo que mencionan los autores, se puede establecer que Canva no es solo una herramienta de diseño, sino una estrategia pedagógica que potencia la creatividad y facilita la construcción del conocimiento.

La importancia de esta investigación radica en la necesidad de examinar cómo las herramientas digitales pueden fortalecer habilidades concretas, como la escritura creativa y la narración. En un entorno educativo donde los estudiantes mantienen un contacto constante con contenidos visuales y digitales, resulta esencial analizar de qué manera una plataforma como Canva puede emplearse para optimizar la elaboración de cuentos, elemento clave para fortalecer la competencia narrativa. Es con base a todo lo mencionado, que la presente

investigación se enfoca en evaluar la implementación y efectividad de Canva en un contexto educativo real y práctico.

La investigación tiene como tema: “Herramientas Digitales (Canva), como estrategia didáctica para la creación de cuentos”, del cual se desprende el **objetivo general** establecido como: Analizar la herramienta digital Canva como estrategia didáctica para la creación de cuentos. Se plantean tres **objetivos específicos**:

1. Identificar la efectividad de la herramienta digital Canva, como estrategia didáctica en la creación de cuentos en los estudiantes de Primero de Bachillerato.
2. Diseñar material didáctico y llevar a cabo actividades de creación de cuentos utilizando la herramienta digital Canva, para mejorar las habilidades en los estudiantes.
3. Evaluar los resultados y las destrezas creativas de la herramienta digital Canva

La investigación tiene una estructura específica, con apartados que permiten llevar un orden de la información: Parte con los antecedentes de la investigación, luego se establece un marco conceptual completo sobre cada una de las temáticas que permiten conceptualizar la investigación, luego de eso se establece el marco metodológico, dentro del que se explican las fases de la investigación de manera metodológica, para que en el apartado final, se encuentre el análisis, la interpretación de los resultados, y por último, las conclusiones.

La investigación tiene un enfoque mixto, en donde se combinan los datos cuantitativos, junto con, los datos cualitativos, para que los datos recolectados se comprendan de manera completa, profunda e integral. Los instrumentos de recolección de datos empleados fueron la encuesta, así mismo, de forma cualitativa se empleó la entrevista, con el fin de analizar cada detalle de las experiencias y percepciones de cada uno de los participantes.

Finalmente, a través de esta investigación, se espera que los hallazgos contribuyan a una comprensión clara de cómo Canva puede apoyar el desarrollo de habilidades narrativas y creativas, debido a que en la actualidad las herramientas digitales cada vez son más implementadas dentro del ámbito académico. Los resultados servirán como referencia para docentes e instituciones educativas interesadas en implementar estrategias didácticas innovadoras que se alineen con las necesidades de la era digital, para que la enseñanza tenga relación con el desarrollo de la tecnología, promoviendo un estudio innovador y creando estudiantes capaces de avanzar de la mano a la digitalización.

2. Marco Teórico.

2.1. Antecedentes.

La investigación titulada “Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura” desarrollada por Fajardo et al, en el año (2024), su investigación tuvo como propósito analizar el impacto del uso del recurso digital Canva, en el proceso de enseñanza – aprendizaje. A base de esto se basa en un enfoque mixto y un diseño el cual no es experimental de tipo trasversal, además se recopilan datos a través de ciertos instrumentos como encuestas aplicadas a los estudiantes del tercer año y entrevistas como grupos focales, para así obtener información y dar un soporte a la investigación. Además, estos resultados nos dicen que los estudiantes utilizan las plataformas digitales, en especial Canva, lo que muestra de manera muy acertada sus habilidades que ellos desempeñan. Finalmente, se dice que la aplicación es muy limitada en creación de textos, es lo que incrementa escritores a implementar métodos para dar un mayor desarrollo en el proceso de la escritura y lectura (Fajardo, 2024)

Por otra parte, el estudio de Borja et al. (2024), titulado “Analítica del aprendizaje utilizando la herramienta digital Canva en la asignatura de Estudios Sociales”, se enfocó en aplicar la analítica del aprendizaje a través del uso de Canva con el fin de fortalecer la calidad

educativa. Se adoptó un enfoque cuantitativo con métodos analítico-sintético e inductivo-deductivo, apoyado en técnicas de estadística matemática para evaluar el desempeño de los estudiantes mediante actividades educativas diseñadas en la herramienta digital Canva. Los resultados mostraron que el aprendizaje ha generado a través de recursos creados con esta herramienta digital mostraron un nivel superior de comprensión y motivación en comparación con los métodos tradicionales. Por lo tanto, Canva permite el diseño visual de contenidos, que contribuye significativamente al aprendizaje activo en el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

La investigación titulada “Estrategias didácticas y tecnología utilizada en la enseñanza de las ciencias” realizada por Zarate et al, en el año (2022), parte de dar una exploración mas amplia con diferentes estrategias las mismas que son utilizadas en la enseñanza, además integra un complemento de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo. Parte desde una investigación literaria científica, estos escritores nos dicen que existen múltiples de experiencias dentro del salón de clase que se ponen en práctica metodologías creativas, en el aprendizaje con un propósito de proyectos y un análisis empírico (Zarate, 2022)

Entre los principales hallazgos, destacaron que estas estrategias promueven un aprendizaje más significativo, donde el estudiante asume un rol activo en la construcción del conocimiento, desarrollando habilidades como la resolución de problemas, la experimentación y el pensamiento crítico, todo esto apoyado en herramientas tecnológicas como laboratorios virtuales y simulaciones interactivas.

De la misma manera, la investigación desarrollada por Araujo et al. (2024) “Estrategia Didáctica Mediada por Recursos Educativos Digitales Abiertos para el Desarrollo de Competencias Científicas”, tuvo como intención diseñar e implementar una propuesta pedagógica innovadora, basada en el uso de recursos digitales abiertos, con el fin de potenciar las competencias científicas de los estudiantes. A través de un enfoque cuasi-experimental, se

desarrolló el trabajo con estudiantes de décimo grado, empleando diversas plataformas educativas y herramientas tecnológicas.

Los resultados evidenciaron una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes, ya que, tras la implementación de la estrategia, más del 80 % alcanzó niveles de logro buenos o superiores en el desarrollo de competencias científicas, demostrando la efectividad del uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación realizada por Salto et al. (2024), “Cuentacuentos: formación docente en el arte de escribir y contar cuentos”, tuvo como objetivo reconocer las habilidades narrativas que se forman mediante procesos de escritura y narración de cuentos en contextos educativos. En base de esto se basa en una metodología cualitativa y en un enfoque deductivo, que parte de una reflexión, y se observó experiencias de parte de los colaboradores y las técnicas que se utilizaron para realizar el cuentacuentos. Mediante diferentes actividades que parten en construir experiencias y sus historias, que superan obstáculos que van de la mano con la lectura y escritura. La investigación concluye que en la realización del cuentacuentos nos dice que no solo dio opción en creación de trabajos inicial, además, incentivo a los profesores a implementar el cuento como un recurso de aprendizaje más representativo que conecta con los espacios del estudiantado (Salto, 2024)

Otra investigación desarrollada por Farías et al. (2024), bajo el título “Estrategias de escritura creativa para la construcción de cuentos por los estudiantes de quinto año”, tuvo como finalidad diseñar y validar estrategias que fomentaran la creación de cuentos en niños de educación básica, específicamente en estudiantes. La metodología empleada fue de tipo cualitativo-descriptivo, con trabajo de campo realizado en una institución educativa con la participación de tres docentes y veinticinco estudiantes. Se emplearon estrategias como el cuento en cadena, el uso de imágenes como estímulos creativos y la escritura dirigida. Los resultados mostraron que los estudiantes tenían dificultades para estructurar sus ideas, construir

tramas coherentes y mantener fluidez en la redacción. No obstante, después de implementar estas técnicas creativas, se evidenció una mejora significativa en la calidad de los cuentos elaborados, un incremento en la motivación por escribir y un fortalecimiento de sus distintas habilidades narrativas. La investigación concluye que la incorporación de actividades lúdicas y creativas es sin duda esencial para estimular la imaginación y el pensamiento narrativo en los niños.

2.2.Marco conceptual.

2.2.1. Herramientas Digitales

Las herramientas digitales son aplicaciones, plataformas o programas de internet que facilitan la elaboración de actividades académicas, administrativas o comunicativas mediante el uso de tecnología. Para Lino Rosales, M. I. (2023) son todos los recursos de software (algunos incluyen en su definición al hardware que contiene este software) presentes en computadoras y dispositivos relacionados, que permite realizar o facilitar todo tipo de actividades (p. 34).

Sosa (2024) establece que “las herramientas digitales son el conjunto de aplicaciones tecnológicas que permiten mejorar la comunicación, planificación, junto con, la forma de llevar a cabo un proceso”. Dentro del ámbito educativo, las herramientas digitales se caracterizan por lo útiles que son para crear, modificar, compartir y guardar información, lo que muestra gran contribución para los docentes al momento de organizar mejor sus clases y a los estudiantes a aprender de forma más dinámica y adaptada a sus necesidades.

Las distintas plataformas educativas o virtuales y el uso de herramientas digitales hacen posible que todas las personas interesadas en aprender tengan la flexibilidad para hacerlo, las plataformas educativas son estructuradas para que sean incorporadas en distintas instituciones

educativas teniendo como función principal el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje con los diferentes módulos que debe de tener una plataforma (Vital Carrillo, 2021).

2.2.2. Clasificación.

Las herramientas digitales se clasifican según su funcionalidad. De la Vega (2025) establece que “WhatsApp, Google Maps, Canva, Excel, YouTube, son herramientas digitales, que sirven para comunicarse, para organizar datos y crear diseños innovadores”. Esta clasificación es la más actualizada, sin embargo, existen un sinnúmero de herramientas digitales que pueden ser seleccionadas y empleadas como herramienta dependiendo del objetivo de aprendizaje o del contexto educativo para el que se quiera hacer uso. Hay que tomar en consideración que las herramientas digitales no solo son aplicadas en la educación, pero la educación en el ámbito que más emplea herramientas digitales.

2.2.3. Ventajas y Desventajas.

Así como en todo, existen ventajas y desventajas de las herramientas digitales, en la parte de las ventajas, se encuentra que brindan una interactividad y personalización de la enseñanza y del aprendizaje, haciendo que los estudiantes se sientan motivados. Por otro lado, una de las grandes desventajas es que tras su mal uso se puede perder el verdadero objetivo de querer fortalecer el aprendizaje, así mismo, otra desventaja se presenta debido a que no todas las personas tienen la posibilidad de acceder a este tipo de herramientas, debido a que en lugares más rurales se tiene problema de desabastecimiento en las redes de internet, lo que no permite una buena conectividad ni uso de estas herramientas digitales (Rodríguez et al., 2021, p. 184).

2.2.4. Competencias Digitales en Docentes y Estudiantes.

Las competencias digitales son habilidades que permiten a las personas desenvolverse de forma eficaz en los entornos tecnológicos, aplicando herramientas digitales en la educación,

la investigación y la comunicación, adaptándose así a los cambios que trae la era digital. Lévano et al. (2019) menciona que “las competencias digitales en docentes y estudiantes hacen referencia a la capacidad de utilizar de manera eficaz, ética y crítica las tecnologías digitales para enseñar y aprender”. Con base a esto, se puede establecer que los docentes deben ser capaces de integrar recursos tecnológicos en sus clases, mientras que los estudiantes necesitan desarrollar habilidades para investigar, crear y comunicar contenidos en entornos virtuales, fortaleciendo así su preparación para el mundo digital actual.

2.2.5. Canva.

2.2.5.1.¿Qué es Canva?

Según plantea Ruiz-Loor, L. G., & Intriago-Romero, W. I. (2022), Canva es una herramienta con una interfaz novedoso, sugerente y fácil manejo para interactuar, dónde se puede diseñar cantidades de presentaciones para presentar informaciones. Es un sitio de diseño de materiales visuales que integra una interfaz simple enfocada en facilitar las tareas de creación del usuario mediante la propuesta de plantillas preestablecidas según el tipo de material a utilizar.

Canva es considerada una de las herramientas digitales más utilizadas en el ámbito de la educación, debido a la facilidad con la que se puede usar y la novedosa variedad de recursos visuales que brinda para estudiarla a profundidad, se tomaron los datos proporcionados por la página oficial de Canva. Tal como la propia plataforma lo indica, Canva (2025) es una herramienta digital que tiene por objetivo el diseño y publicación en línea, está disponible para cualquier persona en el mundo, para que diseñe y publique desde el lugar en el que se encuentre.

2.2.6. Didáctica y facilidad del uso de Canva.

Desde el enfoque didáctico, Canva facilita el diseño de materiales pedagógicos visuales que captan la atención de los estudiantes y favorecen la comprensión de los contenidos. Su

facilidad de uso permite que tanto docentes como alumnos creen productos educativos de forma autónoma, promoviendo la participación activa y el aprendizaje significativo. Intriago y Ruíz (2022) establecen que dentro de la educación Canva es demasiado útil, les facilita tanto a los estudiantes como a los docentes el crear contenidos propios y únicos, haciendo parte a la innovación y creatividad personal de forma distinta.

Según Gehred, A. P. (2020), Canva emplea un sistema de diseño basado en la técnica de arrastrar y soltar, lo que lo hace intuitivo tanto para usuarios comunes como para expertos del diseño. La plataforma integra tipografías, gráficos, vectores y plantillas, y desde 2019, tras la adquisición de los bancos de imágenes gratuitas Pixabay y Pexels, ofrece a sus usuarios un extenso catálogo de fotografías sin costo directamente desde la aplicación. Además, proporciona filtros para imágenes, millones de fotos, íconos y figuras gratuitas, así como una amplia variedad de fuentes tipográficas. Hay miles de plantillas para elegir. Algunas de las más útiles para bibliotecarios podrían estar relacionadas con las redes sociales, como generadores de memes, geofiltros de SnapChat y plantillas para historias de Instagram. Canva también cuenta con varias plantillas de marketing, como folletos y tarjetas de presentación. Una vez finalizado el diseño, se puede descargar en diversos formatos, como JPEG (grupo conjunto de expertos en fotografía), PNG (gráficos de red portátiles) y PDF (formato de documento portátil). Para imprimir, Canva recomienda descargar los PDF en formato PDF-Print.

2.2.7. Estrategia Didáctica.

2.2.7.1. ¿Qué es la Estrategia Didáctica?

En palabra de Coello, et al. (2024) “una estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos planificados, flexibles y contextualizados que se implementan dentro de un entorno educativo con el propósito de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje”. Cada una de las estrategias se encuentra diseñada tomando en consideración las diferentes etapas de

desarrollo, las necesidades específicas, intereses y características individuales de todos los estudiantes, para así fortalecer de forma correcta el conocimiento.

Una estrategia didáctica es más que solo aplicar una técnica con un listado de actividades o tareas para llevar a cabo, Orellana (2021) la define como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos”. Esta estructura implica un proceso que nace desde un punto de partida, que son los contenidos de información, puede ser nueva o alguna información previa que las personas participantes ya posean sobre el tema; y de ahí, hasta el punto en que se espera llegar; es decir, hacer real el objetivo, el cumplimiento de lo que se desea alcanzar cuando se propone el desarrollo de una estrategia.

2.2.7.2.Caracterización.

Las estrategias didácticas se caracterizan por su intencionalidad pedagógica, su planificación previa y su capacidad de adaptarse a las necesidades del grupo, son fundamentales para fomentar un aprendizaje significativo, dinámico y centrado en el estudiante. Posee un enfoque dinámico, direccionado a generar aprendizajes significativos. Tiene por objetivo principal el formar a los estudiantes de manera integral en donde se abarquen todos los aspectos cognitivos de los estudiantes, tomando en consideración, motivaciones y actitudes, para lograr una enseñanza completa (Coello, et al., 2024).

2.2.8. Diseño de material didáctico.

El diseño del material didáctico aplicado en la investigación tiene como finalidad el fortalecimiento de las habilidades narrativas y creativas de los estudiantes, integrando el uso de la herramienta digital Canva. El material didáctico es una guía de actividades orientadas a la creación de cuentos, esta guía incluye plantillas editables, escenarios, esquema de los personajes e íconos sugeridos.

Esta guía, proporciona ejemplos de cuentos ilustrados para tomarlos como ejemplos, acompañados de recursos visuales sugeridos, fondos y tipografías adecuadas. A través del

diseño se estableció que sea libre en, la expresión y el uso reflexivo del lenguaje escrito, para así facilitar el proceso de la redacción, la estructura de la presentación del cuento.

2.2.9. El Cuento

El cuento es un texto narrativo pequeño que presenta una historia con variedad de personajes dentro de un conflicto y un desenlace, es decir, que tiene como objetivo entretener, educar o enseñar valores. Macas et al. (2024) mencionan que “el cuento es una herramienta narrativa didáctica, que tiene como fin facilitar el aprendizaje de forma lúdica, abriendo paso al estímulo de la imaginación, el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas”.

El cuento es compartido tanto por vía oral como por escrita; aunque, en un principio, lo más común era por tradición oral. Además, puede dar cuenta de hechos reales o fantásticos, pero siempre partiendo de la base de ser un acto de ficción, o una mezcla de ficción con hechos y personajes reales. Suele contener pocos personajes que participan en una sola acción central, y hay quienes opinan que un final impactante es requisito indispensable de este género. Su objetivo es despertar una reacción emocional impactante en el lector (Martín, J. L., 2024).

2.2.10. Tipos de cuentos.

El autor Romero (2024) establece a: Los cuentos populares que son relatos breves transmitidos de forma oral o escrita, que narran hechos imaginarios. Por ejemplo: Cuentos de hadas, protagonizadas por animales u objetos que enseñan una lección; los mitos y leyendas, que relatan hazañas de seres sobrenaturales o divinos con gran influencia cultural. Por otro lado, se tienen a los cuentos literarios, que son escritos con una estructura definida y personajes específicos. Por ejemplo: Cuentos fantásticos, de suspenso y misterio, infantiles, históricos, microcuentos y de ciencia ficción.

De igual manera, Romero (2020), señala que, a la hora de definir los tipos de cuentos, tradicionalmente se ha establecido una diferencia de dos tipos, y no de los subgéneros de

cuentos, cuya distinción hacemos después de este apartado. Según la clasificación tradicional se distinguen entre el cuento popular y el cuento literario.

- Cuentos populares: son la narración tradicional y breve de hechos imaginarios que se presentan en múltiples versiones. Es decir, que la historia varía, pero se viene a contar lo mismo. Coinciden en la estructura, pero pueden cambiar los detalles. En estos escritos, los autores (en su mayoría) son desconocidos. Fue el primero en aparecer en nuestra sociedad. Suelen transmitirse de manera oral, aunque también podemos encontrarlos escritos.
- Cuentos literarios: se corresponden con aquellos cuentos que sí están escritos y, por ello, cuentan con una estructura, un argumento y unos personajes concretos. Esta narración sí cuenta con un autor definido, que es quién escribe la historia. Por tanto, en estos cuentos literarios no cambian los detalles, sino que la historia, al ser escrita, no varía y siempre es la misma. Los cuentos literarios pueden ser cualquiera de los cuentos que se publican hoy día.

2.2.11. Estructura y Extensión de un Cuento.

Un cuento típico posee una estructura clara, para Romero (2020) “la estructura del cuento se compone de inicio, desarrollo y desenlace, en el inicio presenta a los personajes y el contexto; en el desarrollo ocurre el conflicto, y en el desenlace se resuelve la historia.

El cuento es una narración breve, generalmente ficticia, que presenta una estructura bien definida compuesta por tres partes: la introducción, el desarrollo y el desenlace. En la introducción se da a conocer a los personajes principales, el escenario donde transcurren los acontecimientos y el momento en que se desarrolla la narración. Asimismo, se plantea o sugiere el conflicto que impulsará la trama. En el desarrollo —habitualmente la parte más extensa del relato— se presenta el conflicto o problema central y se relatan las acciones que los personajes llevan a cabo, generando tensión e interés en el lector. Por último, el desenlace resuelve el

conflicto y concluye la historia, con un final que puede ser feliz, trágico, inesperado o abierto (Edelweis Serra, 2017). La extensión es breve, el cual permite trabajar en sesiones cortas sin perder la profundidad narrativa de lo que se está comentando.

2.2.11.1. Ejemplo de la estructura del cuento.

La estructura narrativa que fue aplicada en el aula de clases siguió tres pasos fundamentales en los que se encuentra: La introducción, el desarrollo y el desenlace. En la introducción, los estudiantes presentan ciertos personajes principales, el conflicto y el escenario. En el desarrollo, se narran ciertos eventos y además, las acciones en que los personajes hacen para desafiar el conflicto, utilizando los diseños llamativos de la herramienta digital Canva. Finalmente, dentro del desenlace, los estudiantes resuelven el conflicto de forma lógica o creativa, concluyendo la historia con coherencia. Cada fase fue acompañada de instrucciones precisas en la guía didáctica, así como de plantillas en Canva adaptadas a cada momento narrativo, lo que permitió estructurar adecuadamente el cuento y dar fluidez al proceso de escritura.

2.2.12. Ejecución de actividades de creación en el aula de clases.

Las actividades desarrolladas en el aula se organizaron en tres etapas: La planificación del cuento, el diseño en Canva y la presentación final. En la primera fase, los estudiantes optaron por buscar elementos dentro de la plataforma que este más acorde se con su personalidad o con lo que tengan en mente para plasmar. Segunda fase, ellos seleccionaron la plantilla para su cuento en Canva. Tercera fase, ellos realizaron ideas en un esquema y una lluvia de ideas para una mejor organización de como iban a empezar. Cuarta fase, después de seguir una serie empezaron armar sus cuentos utilizando gráficos, imágenes, entre otros. En el proceso también se les incentivo a ordenar su ortografía desde una coherencia correcta, así mismo, incorporar elementos que le darán mayor realce al contenido. En la última fase, parte

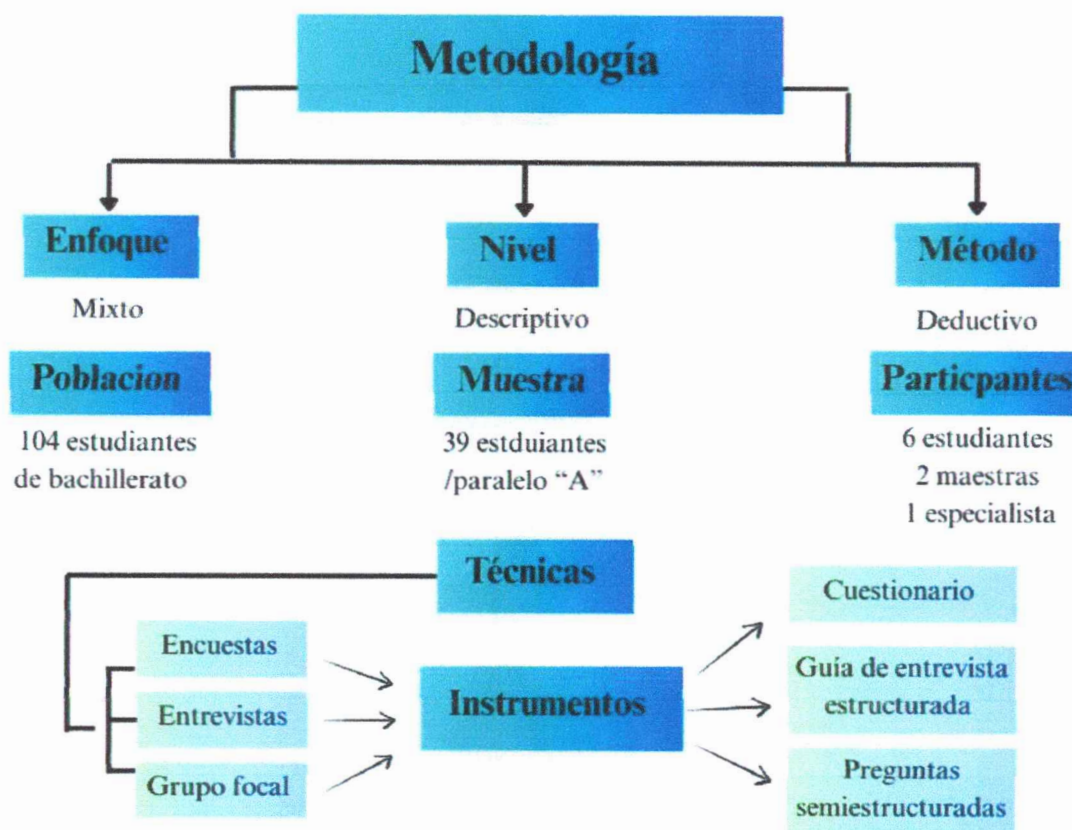
desde la presentación de sus trabajos elaborado dentro del salón de clases, que cada estudiante dio su perspectiva hacer un cuento y experiencia al momento de realizar su trabajo.

2.2.13. Resultados del cuento.

Durante las presentaciones, se evidenció un nivel moderado por parte de los estudiantes. Varios expresaron sentirse satisfechos tras sus intervenciones, destacando especialmente su creatividad y capacidad de producción escrita. Algunos señalaron haber logrado organizar mejor sus ideas, mientras que otros identificaron aspectos a mejorar en sus presentaciones. Asimismo, se observó que aquellos estudiantes que al inicio mostraban inseguridad o poco interés por la escritura creativa lograron participar de manera activa, alcanzando avances notables en la calidad de sus producciones.

En general, se constató un ambiente de colaboración, innovación y satisfacción por parte del grupo, lo que ratifica la efectividad de Canva como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades narrativas.

3. Metodología.



El **enfoque** de esta investigación es metodológico mixto donde se recopilan información de datos cualitativos y cuantitativos de manera simultánea o secuencial, porque la información responde a descubrir, explorar y describir experiencias. Es como lo menciona. (Hamui-Sutton, 2013) “La característica principal de los métodos mixtos (MM) es la combinación de la perspectiva cuantitativa (cuanti) y cualitativa (cuali) en un mismo estudio, con el objetivo de darle profundidad al análisis cuando las preguntas de investigación son complejas”

Porque se refiere a un enfoque que se centra en la recopilación y presentación de información sobre un tema específico, pero sin profundizar en la explicación, análisis o interpretación de los datos recopilados que se centra en la realidad.

La presente investigación se basó en el **nivel** descriptivo, el que se hará uso de la investigación descriptiva la cual nos permitirá proporcionar una descripción detallada y precisa

de un fenómeno o situación, lo que permite comprender sus características, patrones y relaciones existentes. Esto implica utilizar los diferentes métodos de recopilación de datos, como encuestas, entrevistas, observación. (Guevara Alban & Verdesoto , 2020)

Asimismo, se empleó el **método deductivo** como herramienta inicial para el análisis de los datos recolectados. Cada destacar que la deducción es un enfoque que va de lo general a lo particular, que permite encontrar estándares y establecer relaciones con las variedades de la investigación.

Según (Ortega, 2023) nos dice, una **población** se define como la totalidad del fenómeno que se estudia, en el que las unidades de población comparten características comunes que se estudian y producen los datos de la investigación.

En el presente trabajo, la **población** de estudio está conformada por 104 estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo” y los docentes del área de Lengua y Literatura del mismo nivel. Institución del cantón Manta, siempre se ha destacado por su excelencia académica y por la apertura que le da a la sociedad juvenil.

Según (González, 2020), una muestra es un subconjunto representativo de una población más grande seleccionada con el propósito de estudiar y generalizar conclusiones sobre esa población.

La presente investigación tomara de **muestra** a los estudiantes que cursan el Primero de Bachillerato paralelo “A”, compuestos por una cantidad de 39 estudiantes que asisten a clases presenciales correspondiente al año lectivo 2024 – 2025, además con las docentes de la asignatura de Lengua y Literatura de este paralelo.

Las técnicas e instrumentas de esta investigación son procedente a la obtención de datos sobre el tema que se está estudiando y el apoyo de una algunas herramientas para

recopilar, organizar, examinar y por último presentar la información recopilada. Ya mencionado, la presente investigación emplea lo siguiente:

Encuesta/Cuestionario: Se aplicó a los estudiantes planteando 10 preguntas sobre la Herramienta Digital (Canva), como Estrategia Didáctica para la Creación de Cuentos.

Entrevista/Estructurada: Se la aplico a docentes y a especialista, para conocer sus experiencias con las herramientas digitales y sobre la opinión que tienen acerca de la herramienta (Canva), dentro de la Unidad Educativa sobre el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Grupo focal/Preguntas semiestructuradas: Se la aplico a un grupo de estudiantes de Primero de Bachillerato "A". Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo, para analizar el uso de la herramienta digital, específicamente Canva, como estrategia didáctica para la creación de cuentos, porque este grupo focal nos permite obtener la información muy directa y más aún desde la perspectiva de los participantes. A través, de esta los estudiantes pueden contar, sus experiencias y opiniones de como canva influye en su vida educativa. Esto nos ayudara a comprender la realidad y el valor que le dan los estudiantes a la herramienta de la forma como son aplicados en sus narraciones y en sus cuentos.

4. Resultados/Hallazgos y Discusiones.

4.1. Análisis e Interpretación de los Resultados.

Los resultados que se obtuvieron tras la aplicación y ejecución de los instrumentos aplicados que se establecieron fueron, grupos focal, una encuesta y una entrevista que fueron planteados en base a los objetivos.

4.2. Análisis de las respuestas de los estudiantes.

Este grupo focal tuvo como finalidad de recoger las percepciones y experiencia de los jóvenes en relación con el uso de la herramienta digital (Canva), sus opiniones sobre el tema y

como han interactuado con la plataforma. Se reunió a seis participantes de la Unidad Educativa Fiscomisional, que fueron codificados con el fin de permitir una mirada comparativa con cada una de sus respuestas.

Durante este proceso se aplicó una codificación que nos permite organizar e identificar las ideas del tema que se está abordando. A partir de las intervenciones de los participantes se establecieron las codificaciones desde el E1 hasta el E6 que emergieron de forma intencional todo esto no lleva a analizar cada una de sus perspectivas acerca de las herramientas digitales (canva), como estrategia didáctica para la creación de cuentos.

Ilustración 1.

Herramientas digitales y su utilidad.



Las respuestas evidencian que, E1 y E5 nos dice que prefiere usar Genially en sus horas de clases por su facilidad de usar, dispone de diferentes plantillas para crear contenidos, además es eficiente al momento de elaborar sus trabajos, por su variedad de herramientas que esta ofrece y así mismo se enfoca en el estudiante. Mientras que el E3 y E6 prefieren usar Canva porque apoya al estudiante estimulando la creatividad con un mejor rendimiento que parte de su calidad de presentaciones y por su manera de organización de los trabajos.

Ilustración 2.

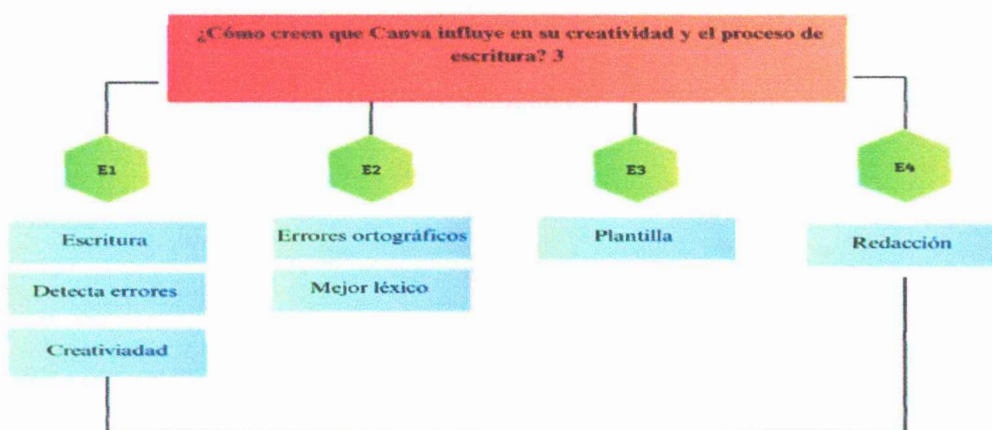
Ventajas de canva y métodos tradicionales.



Los resultados nos muestran que, el E1 nos dicen que las ventajas son las diferentes plantillas diseñadas que tiene al desarrollar los contenidos y una inspiración creativa, el E2 no cuenta que es la forma de imaginar escenarios en que parte de organizar ideas, mientras que E4 por sus distintas herramientas de diseño que ofrece, y por ultimo el E5 por que le ofrece plantillas gratuitas y por su estructuración que sirve mejor para una buena presentación.

Ilustración 3.

Como influye canva en la creatividad y la escritura.

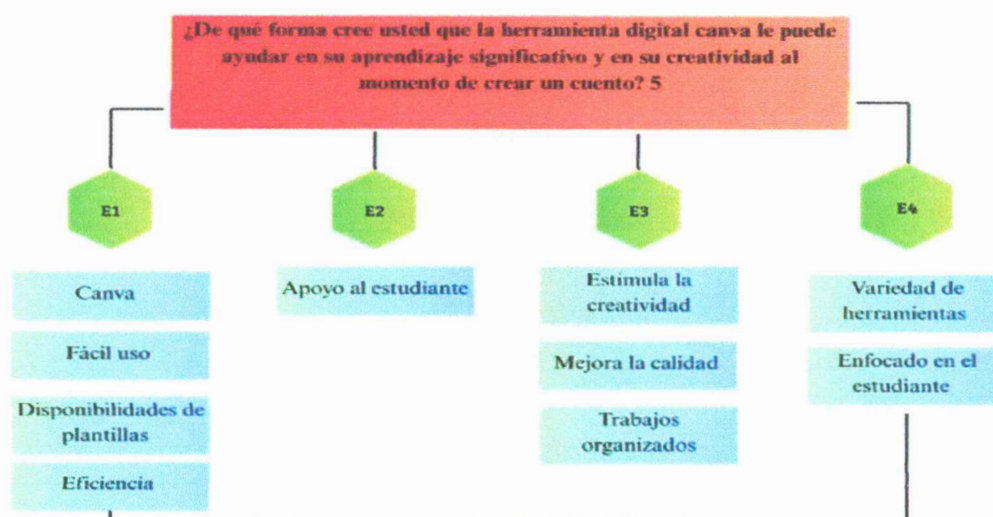


Las respuestas evidencias lo siguiente, E1 nos dice que influye en la escritura, además la herramienta detecta errores ortográficos y parte desde la creatividad que uno tenga. E2 parte

de tener un mejor léxico. E3 por su variedad de plantillas las cuales les ayuda a mejorar el material que está realizando con un mejor contenido. E4 nos habla de una buena redacción que influye mucho en sus trabajos dentro de la herramienta digital canva.

Ilustración 4.

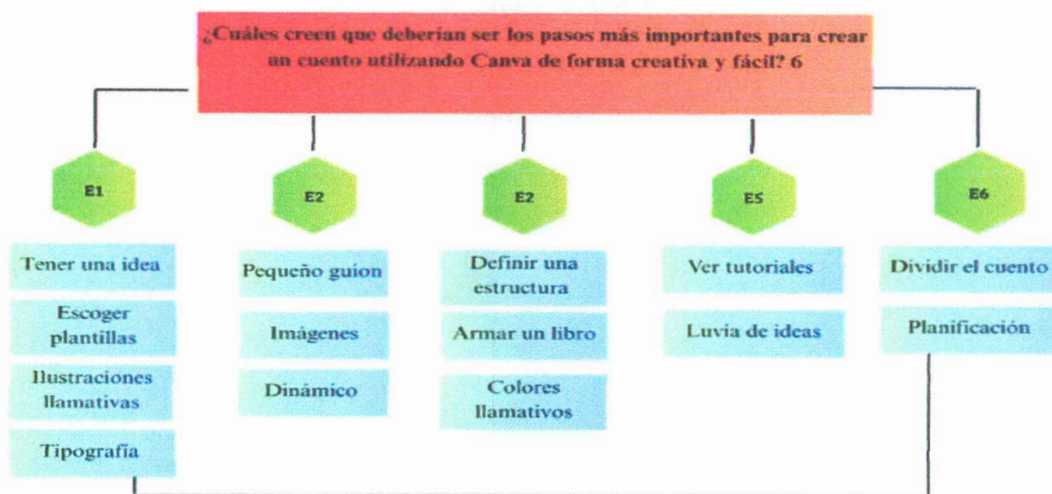
Creatividad y aprendizaje.



Los resultados muestran los siguiente, E1 nos dice que le puede ayudar por su fácil uso y por su eficiencia. E2 por su apoyo al momento de utilizar la herramienta. E3 estimula su creatividad el mismo que mejora su calidad de trabajos de una manera organizada. E4 nos cuenta que existe una variedad de herramientas que están enfocadas en cada una de las necesidades del estudiante el mismo que le ayuda a tener un trabajo más estético dentro de su proceso de aprendizaje, además este se enfoca en los estudiantes a tener una visión más clara y detalla partiendo desde su trabajo.

Ilustración 5.

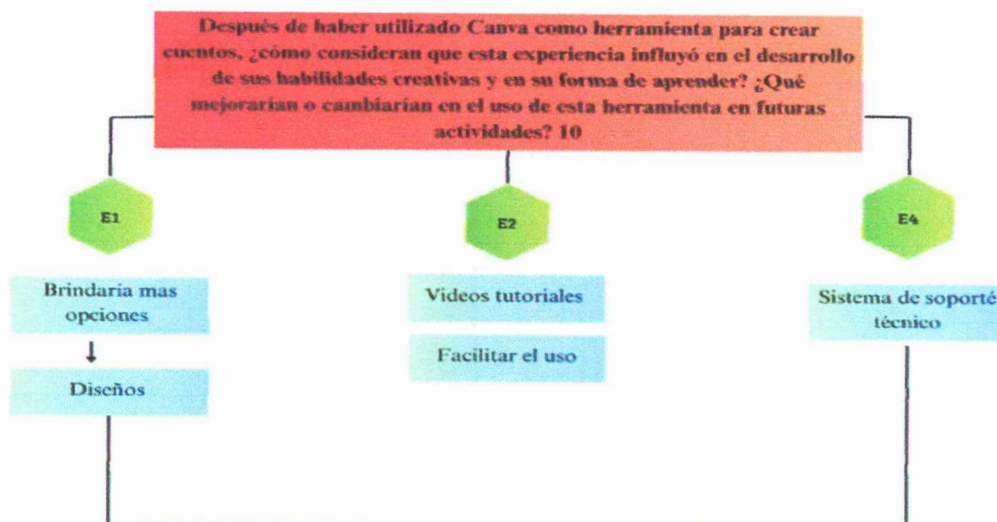
Pasos claves para crear un cuento.



Los resultados muestran que el E1 nos dice que los pasos más importantes es partir de tener una idea clave y segura, seguido escoger plantillas a su gusto y también las ilustraciones que sean llamativas para un buen contenido. E2 de elaborar un pequeño guion que sea dinámico en el que incluye imágenes. E3 definir una estructura para partir en armar un libro creativo que tengan colores llamativos referente a la temática. E5 el acceso a videos también es paso clave para obtener un buen trabajo y partiendo desde allí con las lluvias de ideas. E6 nos comenta que como paso importante tiene el desarrollo de una planificación para organizar y partir desde allí lo que se logra un trabajo realmente atractivo.

Ilustración 6.

El impacto y el uso de Canva.



Los resultados nos muestran lo siguiente el E1 que brinden mas opciones de diseño para realizar un buen contenido. E2 integrar videos para que el estudiante se oriente al momento de utilizar las plantillas y por lo consiguiente facilitaría el uso de la herramienta. E4 establecer un soporte técnico eficiente en caso de que falle la herramienta y así poder dar una solución rápida del problema. Los estudiantes revelan ciertas observaciones sobre la funcionalidad de las herramientas que es útil para sus trabajos académicos.

4.3. Análisis del grupo focal.

A raíz de este grupo focal existieron una perspectiva diferente por parte de los estudiantes, dado por rango de edades y experiencias previas. Se discutió el uso de la plataforma digital Genially y Canva en el proceso de la creación de cuentos, en el que se pudo evidenciar opiniones muy acertadas en el que destacan que es la facilidad del trabajo gracias a las imágenes y plantillas, entre otros. Además, le ahorra mucho el tiempo y de realizar unas presentaciones más didácticas que con otros métodos más tradicionales. Por otra parte, algunos dicen que mejoran la escritura en donde se corrigen los errores ortográficos que presentan y teniendo un conocimiento más del vocabulario, todo esto hace crecer la imaginación de dar a conocer estos recursos que apoyan las ideas creadas. También reflejan la calidad de trabajos obteniendo una calificación lo que les motiva a seguir con el mismo empeño como lo vienen

haciendo día a día. Habitualmente la herramienta es considerada muy pedagógica que atribuye lo positivo en el aprendizaje de crear cuentos, los que forman un objetivo en la influencia del área que transforman, aprenden y crean cosas nuevas.

4.4. Análisis de la Encuesta a los Estudiantes.

En este se realizó una encuesta aplicada de manera presencial a 38 estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo, durante el periodo académico 2024. Cada estudiante se le entregó una hoja impresa con el instrumento de recolección de datos, lo que permitió obtener los siguientes resultados.

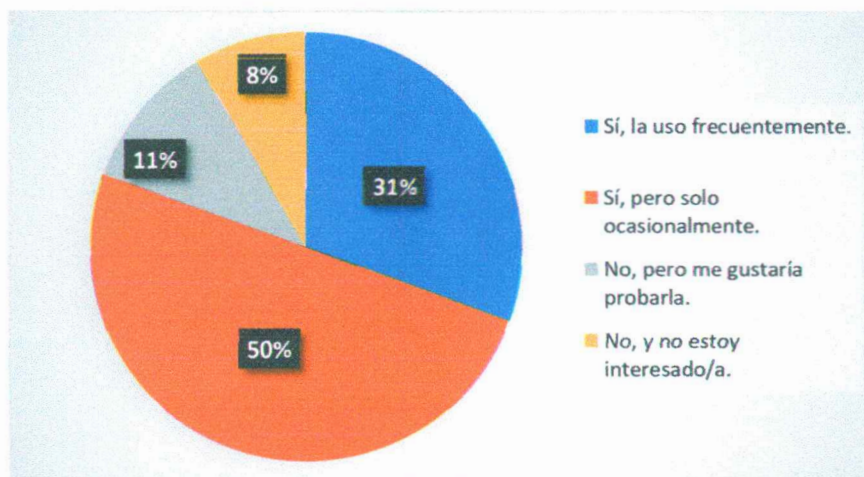
ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES.

Tabla 1. ¿Has utilizado Canva como herramienta de diseño gráfico alguna vez?

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Sí, la uso frecuentemente.	11	31%
Sí, pero solo ocasionalmente.	18	50%
No, pero me gustaría probarla.	4	11%
No, y no estoy interesado/a.	3	8%
Total	39	100%

Nota. Tomado de la encuesta realizada de los Estudiantes de Primero de Bachillerato.
Elaborado por Juan López.

Ilustración 1.



Análisis. Los datos extraídos referente a la utilización de Canva como herramienta de diseño gráfico, la encuesta revela hay un 31% de estudiantes utilizan la herramienta

frecuentemente. Un **50%** indico que solo lo usa ocasionalmente, lo que podría darse como barreras como falta de recursos o por otras alternativas. Existe un **11%** señalo no haber utilizado la herramienta, pero manifestó que le gustaría probarla lo que presenta varias oportunidades para impartir talleres acerca de la herramienta y un 8% nos dice que no está interesado.

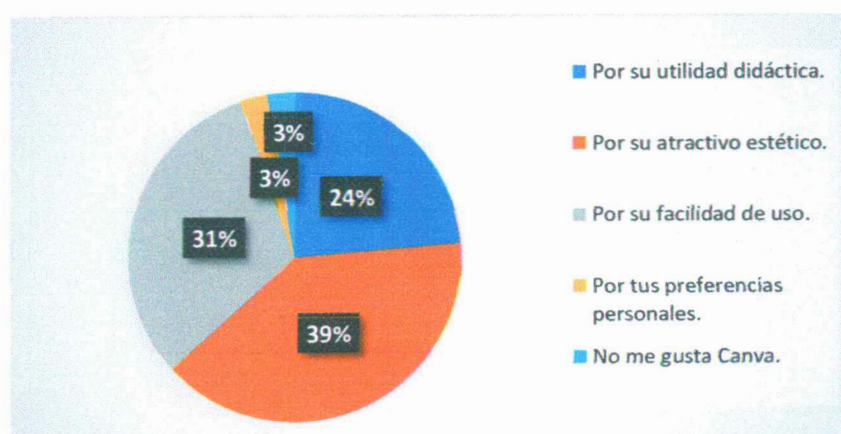
Interpretación: Esta información permite inferir que la mayoría de los estudiantes conoce Canva, aunque no todos lo usan con regularidad. Algunos lo emplean con frecuencia, mientras que otros solo de forma ocasional, posiblemente por falta de recursos o preferencia por otras herramientas. También hay quienes no lo han usado, pero muestran interés en aprender, lo que abre la posibilidad de realizar talleres. Un grupo reducido no muestra interés, lo que sugiere la necesidad de buscar otras alternativas que se ajusten mejor a sus necesidades.

Tabla 2. ¿Cuál es el principal motivo por el que utilizas la herramienta digital Canva?

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Por su utilidad didáctica.	9	24%
Por su atractivo estético.	15	39%
Por su facilidad de uso.	12	31%
Por tus preferencias personales.	1	3%
No me gusta Canva.	1	3%
Total	39	100%

Nota. Tomado de la encuesta realizada de los Estudiantes de Primero de Bachillerato.
Elaborado por Juan López.

Ilustración 2.



Análisis. De acuerdo con la figura 2. Un 39% de los estudiantes destaca su atractivo estético la calidad y la personificación de plantillas. Por otro lado, el 24% valora su utilidad didáctica, destacan su aprendizaje educativo, mientras que otro 31% resalta facilidad de uso. Solo un 3% menciona por preferencias personales como un motivo, y otro 3% expreso que no le gusta Canva.

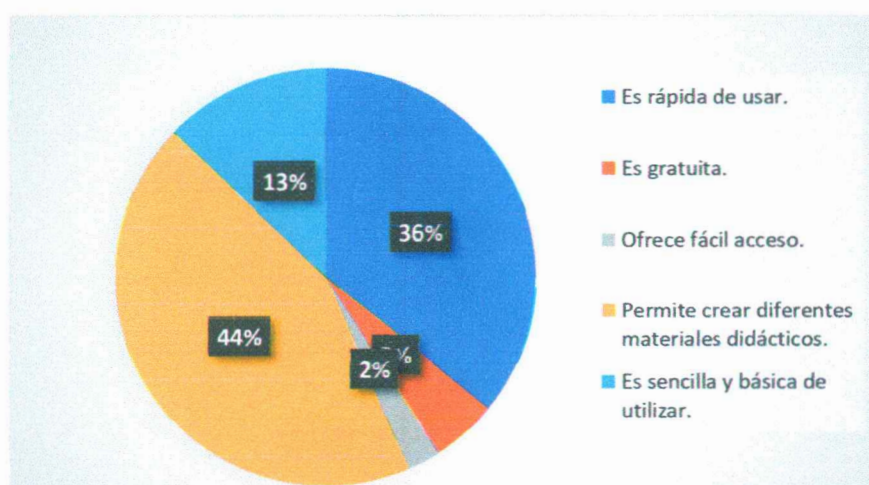
Interpretación: Análisis. De acuerdo con la figura 2. Un 39% de los estudiantes destaca su atractivo estético la calidad y la personificación de plantillas. Por otro lado, el 24% valora su utilidad didáctica, destacan su aprendizaje educativo, mientras que otro 31% resalta facilidad de uso. Solo un 3% menciona por preferencias personales como un motivo, y otro 3% expreso que no le gusta Canva.

Tabla 3. ¿Por qué consideras que Canva es una herramienta útil en tus clases?

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Es rápida de usar.	14	36%
Es gratuita.	2	5%
Ofrece fácil acceso.	1	2%
Permite crear diferentes materiales didácticos.	17	44%
Es sencilla y básica de utilizar.	5	13%
Datos	39	100%

Nota. Tomado de la encuesta realizada de los Estudiantes de Primero de Bachillerato. Elaborado por Juan López.

Ilustración 3.



Análisis. Como muestra la tabla 4. Un 44% les permite crear diferentes materiales didácticos, un 36% que es rápida de usar, además, un 13% dice que es sencilla, mientras que 5% dice que es gratuita y un 2% dice que ofrece un fácil acceso al momento de navegar.

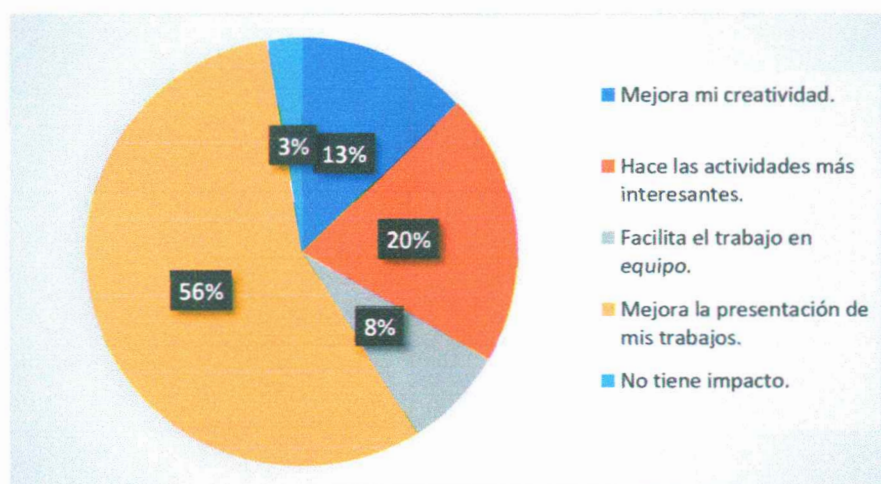
Interpretación. La información dice que los estudiantes consideran Canva principalmente crear materiales didácticos. También la destacan por su forma fácil de usar partiendo desde su sencillas, además es una herramienta gratuita y de un acceso muy fácil para navegar. Todo esto crea lazos en el ámbito académicos en crear contenidos creativos.

Tabla 4. ¿De qué manera crees que las herramientas como Canva pueden ayudarte a ser más creativo/a y participar mejor en las actividades escolares?

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Mejora mi creatividad.	5	13%
Hace las actividades más interesantes.	8	20%
Facilita el trabajo en equipo.	3	8%
Mejora la presentación de mis trabajos.	22	56%
No tiene impacto.	1	3%
Total	39	100%

Nota. Tomado de la encuesta realizada de los Estudiantes de Primero de Bachillerato.
Elaborado por Juan López.

Ilustración 4.



Análisis. De acuerdo con la figura 5, en donde se menciona que un 56% considera que la mejora en la presentación de sus trabajos, mientras que un 13% nos indica que este fomenta

la creatividad y otro 20% muestra que las actividades son más interesantes. Solo un 8% se percibe que les facilita el trabajo en equipo y por último un 3% indico que no tiene impacto.

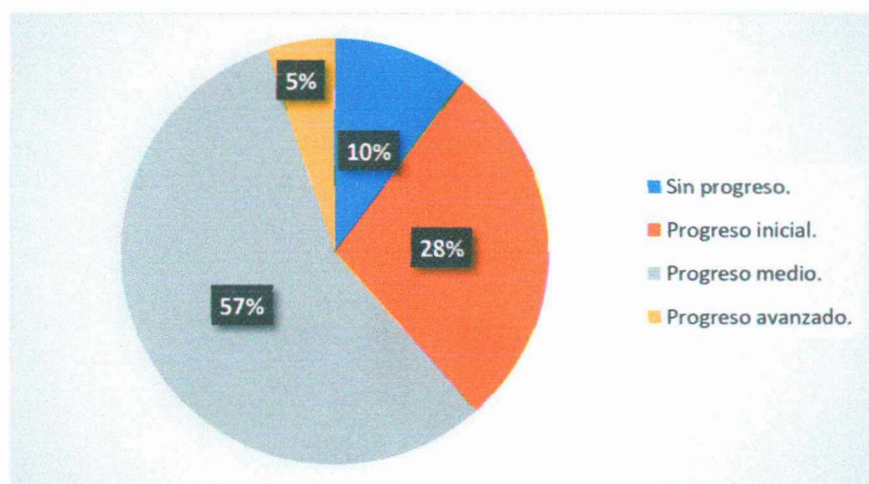
Interpretación. La información evidencia que Canva tiene un impacto positivo en el ámbito educativo, especialmente en la mejora de la presentación de los trabajos, lo que sugiere una mayor preocupación por la calidad visual. Además, fomenta la creatividad y hace que las actividades sean más atractivas para los estudiantes. Aunque en menor medida, también contribuye al trabajo colaborativo. Solo una minoría considera que no genera impacto, lo que reafirma su valor como herramienta didáctica.

Tabla 5. ¿Cómo evalúas tu progreso en el uso de la herramienta digital Canva durante el proceso de creación de cuentos?

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Sin progreso.	4	10%
Progreso inicial.	11	28%
Progreso medio.	22	57%
Progreso avanzado.	2	5%
Total	39	100%

Nota. Tomado de la encuesta realizada de los Estudiantes de Primero de Bachillerato.
Elaborado por Juan López.

Ilustración 5.



Análisis. En la figura 6, se observa que un 57% de los participantes nos reportan un progreso medio, mientras que un 28% indican tener un progreso inicial. Por otro lado, un 10% nos da a conocer que no ha tenido ningún progreso y únicamente un 5% nos afirma que ha tenido un progreso avanzado.

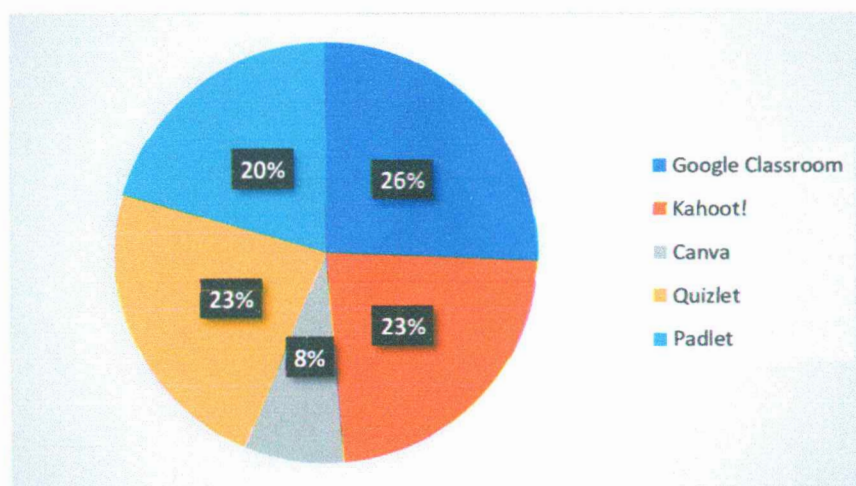
Interpretación. Los datos enfatizan que la mayoría de los estudiantes se encuentra en un nivel medio de dominio en el uso de Canva, lo que indica un aprendizaje en desarrollo. Una parte significativa aún se encuentra en una etapa inicial, lo que sugiere la necesidad de fortalecer el acompañamiento y la capacitación. El bajo porcentaje con progreso avanzado refleja que, aunque hay interés, aún queda camino por recorrer para aprovechar al máximo esta herramienta.

Tabla 6. En tu experiencia, ¿qué herramientas digitales crees que ayudan a que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, puedan aprender mejor? ¿Por qué piensas que esas herramientas son útiles?

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Google Classroom	10	26%
Kahoot!	9	23%
Canva	3	8%
Quizlet	9	23%
Padlet	8	20%
Total	39	100%

Nota. Tomado de la encuesta realizada de los Estudiantes de Primero de Bachillerato.
Elaborado por Juan López.

Ilustración 6.



Análisis. Conforme a los datos obtenidos en la figura 7, un 26% selecciono Google Classroom, por otro lado, un 23% Quizlit que le ayudaría en sus clases y otro 23% Kahoot como herramienta, mientras que un 20% indico Padlet y un 8% ubica a canva como el último lugar.

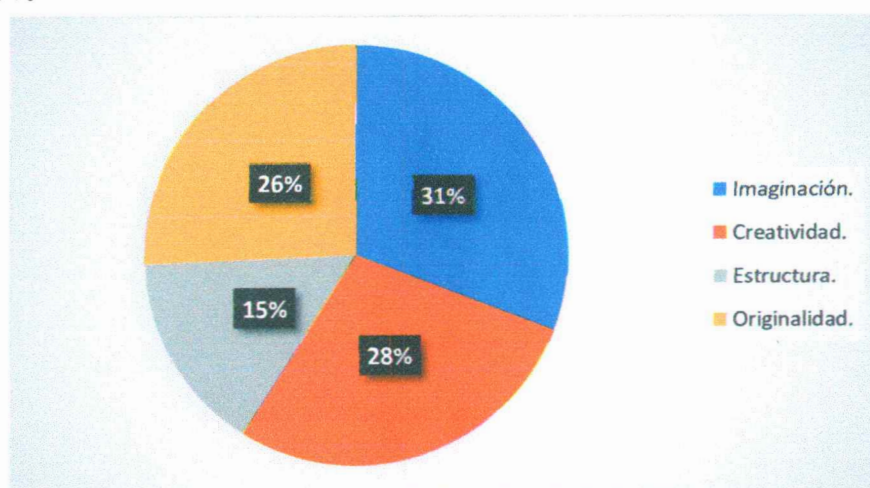
Interpretación. Los datos muestran que los estudiantes prefieren otras herramientas digitales antes que Canva para apoyar sus clases, priorizando plataformas como Google Classroom, Quizlet y Kahoot. Esto sugiere que, aunque Canva es conocida, no es la opción principal en contextos educativos. Su ubicación en último lugar indica la necesidad de promover su potencial didáctico y mostrar cómo puede complementar efectivamente otras herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 7. ¿Qué habilidades crees que necesitara para diseñar un cuento?

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Imaginación.	12	31%
Creatividad.	11	28%
Estructura.	6	15%
Originalidad.	10	26%
Total	39	100%

Nota. Tomado de la encuesta realizada de los Estudiantes de Primero de Bachillerato.
Elaborado por Juan López.

Ilustración 7.



Análisis. Como se muestra en la figura 8, se puede notar que un 31% utilizan su imaginación, mientras que un 28% maneja la creatividad. Además, un 26% indicó que utiliza originalidad, y por último un 15% señaló la estructura para diseñar un cuento.

Interpretación. Los datos reflejan que los estudiantes al diseñar un cuento se apoyan principalmente en la imaginación, seguidos por el manejo de la creatividad y la originalidad.

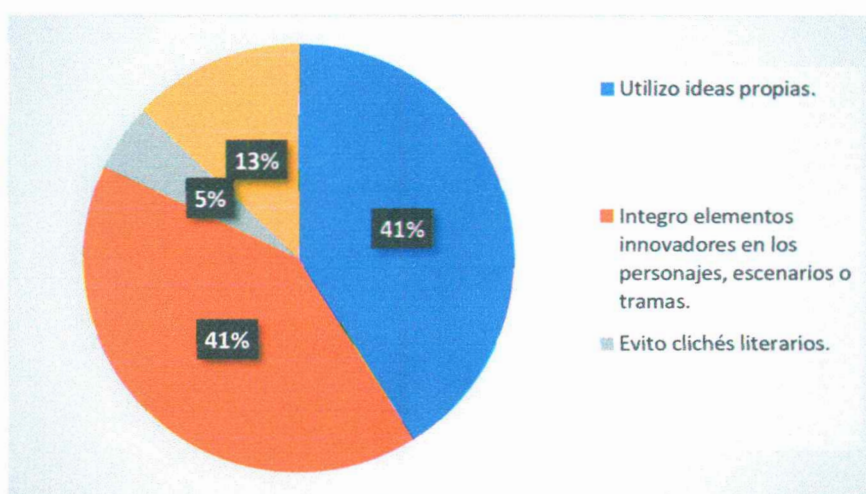
En menor medida, consideran la estructura, lo que indica que priorizan la expresión libre sobre la organización formal del contenido.

Tabla 8. ¿Concuerda que al diseñar tus cuentos has logrado ser original y contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje?

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Utilizo ideas propias.	16	41%
Integro elementos innovadores en los personajes, escenarios o tramas.	16	41%
Evito clichés literarios.	2	5%
Diseño cuentos únicos y originales.	5	13%
Total	39	100%

Nota. Tomado de la encuesta realizada de los Estudiantes de Primero de Bachillerato.
Elaborado por Juan López.

Ilustración 8.



Análisis. En cuanto a la figura 10, un 50% considera que integraron elementos innovadores en los personajes, escenarios o tramas. Por otro lado, un 41% utilizó sus propias ideas en el proceso de creación lo que identifica un enfoque personal. Un 13% seleccionan que diseñan cuentos originales. Por último, solo un 5% de los participantes ubica que evita clichés literarios al diseñar cuentos.

Interpretación. Los datos muestran que los estudiantes reconocen haber integrado elementos innovadores en los personajes, escenarios o tramas, y que en su mayoría utilizaron

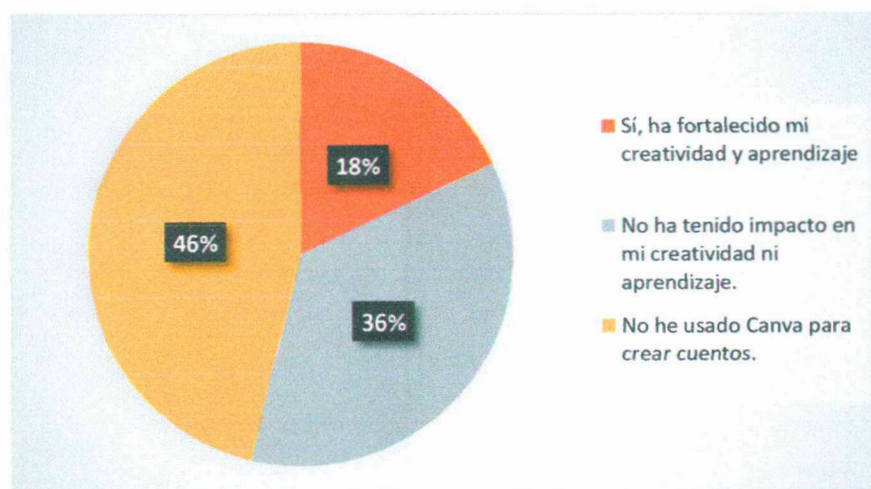
sus propias ideas durante el proceso creativo, lo que revela un enfoque personal. Además, una parte de los participantes indica que diseña cuentos originales, mientras que solo una minoría evita los clichés literarios al momento de crear sus historias.

Tabla 9. ¿Crees que el uso de Canva para la creación de cuentos ha fortalecido tus destrezas creativas y contribuido significativamente a tu proceso de aprendizaje?

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Sí, ha fortalecido mi creatividad y aprendizaje.	7	18%
No ha tenido impacto en mi creatividad ni aprendizaje.	14	36%
No he usado Canva para crear cuentos.	18	46%
Total	39	100%

Nota. Tomado de la encuesta realizada de los Estudiantes de Primero de Bachillerato.
Elaborado por Juan López.

Ilustración 9.



Análisis. Conforme a la figura 9, un 46% de los participantes marcaron que no han utilizados la herramienta Canva para crear cuentos, por otro lado, un 36% marca que no ha tenido impacto en el aprendizaje y finalmente un 18% ubica que, si ha fortalecido su creatividad, pero muy poco en el aprendizaje general ha sido mínimo.

Interpretación. Los datos indican que una gran parte de los estudiantes no ha utilizado Canva para crear cuentos, lo que puede limitar su percepción sobre su impacto. Además, una

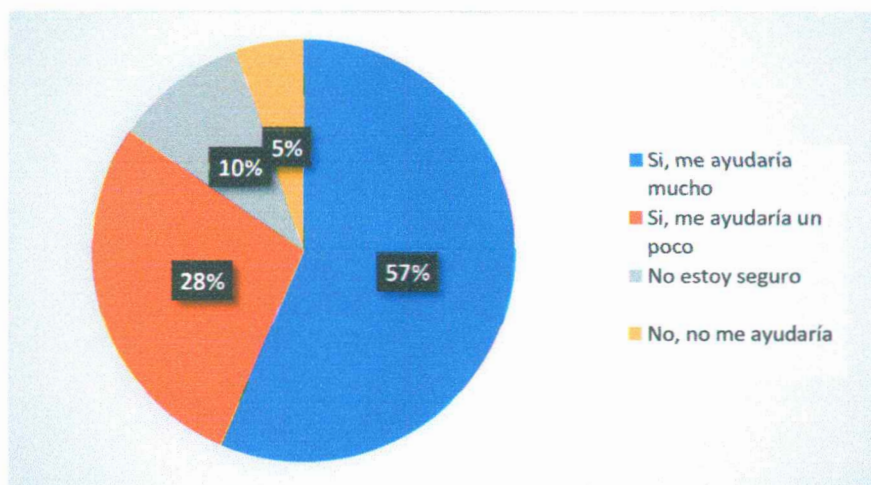
proporción significativa considera que no ha tenido impacto en el aprendizaje, mientras que solo una minoría reconoce un fortalecimiento en la creatividad, aunque con un efecto mínimo en el aprendizaje general. Esto sugiere la necesidad de integrar mejor la herramienta en actividades que potencien tanto la creatividad como el aprendizaje.

Tabla 10. ¿Crees que contar con guías pedagógicas sobre el uso de Canva facilitarías la creación de tus cuentos?

Datos	Frecuencia	Porcentajes
Si, me ayudaría mucho	22	57%
Si, me ayudaría un poco	11	28%
No estoy seguro	4	10%
No, no me ayudaría	2	5%
Total	39	100%

Nota. Tomado de la encuesta realizada de los Estudiantes de Primero de Bachillerato.
Elaborado por Juan López.

Ilustración 10.



Análisis. Los resultados obtenidos de la figura 10, no dicen que un 57% le ayudaría mucho tener las guías pedagógicas para poder facilitar de una mejor manera la creación de cuentos, por otro lado, un 28% dice que, si le ayudaría un poco, mientras que un 10% no este seguro del uso de estas guías y finalmente un 5% ubica que no le ayuda ría el uso de las guías pedagógicas al momento de crear cuentos.

Interpretación. Los resultados indican que gran parte de los estudiantes les gustaría optar con guías pedagógicas para facilitar el uso de la herramienta en la creación de cuentos, además, nos cuentan que les ayudaría un poco si utilizan las guías, de igual manera nos cuentan que están seguro si las guías les ayude o no en crear cuentos, mientras que solo una minoría nos dice que las guías no le ayudarían para crear cuentos.

4.5. Entrevistas (Maestras y Especialista)

A continuación, se mostrará los resultados obtenidos de las entrevistas que se les realizo al especialista y a dos profesoras de la Unidad Educativa Fiscomisional. A quienes vamos a identificar por códigos, maestras de la institución (**M1, M2**) y al especialista con **E1**.

En el desarrollo de la entrevista aplicada a las docentes del área de Lengua y Literatura, se pudo evidenciar que ambas coinciden en las respuestas como visión crítica compartida y también en otras respuestas tiene opiniones diferentes respecto a la visión y aplicación del conocimiento de las herramientas digitales, lo cual contribuye en la investigación relacionada con “Canva” como estrategia didáctica para la creación de cuentos.

M1 y **M2** imparten sus clases con las mismas herramientas digitales como es (Educapley y Canva). **M1** parte de son muy importantes en el salón de clases, porque atraen al estudiante, por otra parte, **M2** dice que es muy significativo en el entorno educativo puesto que obtiene un rol importante dentro del proceso de aprendizaje en los estudiantes.

M1 y **M2** nos cuentan que tiene poco conocimiento sobre la plataforma. Pero en si enfatizan que Canva es útil para los diseños, así mismo la ven con un tono interesante puesto que pueden crear ciertos materiales para sus clases.

Respecto a las ventajas de usar herramientas digitales, **M1** resalta que se maneja la misma información y que se genera mayor interés en el tema, mientras que **M2** afirma que mejoran la forma de impartir la clase y aportan beneficios estratégicos que incentivan el interés

a través de la innovación. **M1** nos dice que ella prefiere que los estudiantes sean libres de escoger la herramienta que ellos deseen, mientras que **M2** plasma el padlet y el canva como las herramientas que promueven el aprendizaje del estudiante.

En las habilidades del diseño, **M1** dice que es la visualización de las imágenes para obtener un mejor entendimiento, mientras que **M2** se mantiene firme que los estudiantes son capaces de crear cualquier tipo de contenidos. Reconocen que el estudiante tiene creatividad para crear cualquiera presentación en diferentes herramientas.

M1 nos dice que encuentra una decadencia entre algunos estudiantes en el ámbito de las plataformas digitales, y **M2** que los estudiantes no pueden reflexionar desde su propio trabajo es lo que dificulta su desarrollo emocional bajando las oportunidades dentro del aprendizaje. Por ello, ambas insisten en la necesidad de una guía adecuada y estrategias pedagógicas que potencien las destrezas creativas y optimicen el uso de estas tecnologías en el aula.

En conclusión, las entrevistas realizadas a las maestras del área de lengua y literatura en el manejo de las herramientas digitales en el ámbito educativo, permitió recopilar aportes en la implementación de Canva como un recurso didáctico el mismo que se aumenta la creatividad y un aprendizaje en los estudiantes. Nos cuentan que las herramientas son muy buenas para la formación de los estudiantes en el ámbito educativo, asimismo, que las herramientas como Genially y Canva son de gran ayuda y generan experiencias únicas en la forma de crear contenidos. Ellas nos cuentan también que tienen poco conocimiento acerca del uso de la herramienta y tienen que acceder más porque es un punto a favor para obtener resultados positivos dentro de la plataforma y como docentes para incrementar sus clases de una manera más didáctica.

Además, se identifica una escasa reflexión sobre el propio trabajo y una limitada retroalimentación entre pares, lo cual afecta el desarrollo del aprendizaje colaborativo. En este sentido, las herramientas digitales, requieren del acompañamiento pedagógico adecuado para cumplir su verdadero potencial en la formación creativa y significativa del alumnado en sus clases.

En este apartado se le realizó una entrevista a un especialista, identificado por código **(E1)**, el mismo que responde centrándose en el uso de herramientas digitales en el entorno educativo, especialmente en la plataforma Canva, que aborda su experiencia, percepciones y propuestas de mejora en relación con el desarrollo de la creatividad y la enseñanza de la escritura en el aula. A continuación, se presenta un análisis de sus aportes:

E1 menciona que la mayor motivación para incorporar herramientas digitales en entornos educativos radica en la posibilidad de agilizar las clases de forma didáctica, dejando de lado los métodos tradicionales y buscando la eficacia en el proceso de enseñanza. Esta perspectiva refleja una postura crítica que incita el compromiso con la actualización metodológica, además, **E1** considera fundamental el uso de herramientas digitales como estrategias didácticas, puesto que, actualmente los estudiantes tanto jóvenes como niños, deben adaptarse al mundo modernos, esta evidencia una visión educativa alineada con los cambios tecnológicos y sociales contemporáneos.

Respecto al uso específico de la herramienta Canva, **E1** indico que ha sido utilizada en su mayoría para ediciones sencillas y presentaciones fáciles, aunque en raras ocasiones también se ha empleado en clases, pero es un uso puntual mas que sistemático. Al referirse a las habilidades observadas en los estudiantes al crear cientos con Canva, **E1** destaca que la herramienta es didáctica y reemplaza métodos tradicionales, permitiendo a los jóvenes involucrándose de manera más creativa en el aprendizaje.

En relación con la escritura creativa, **E1** afirma que las herramientas digitales han transformado las enseñanzas, que al crear o editar algo, los estudiantes activan su creatividad e imaginación más de lo normal, esta respuesta resalta el vínculo entre tecnología y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores como la creatividad. De la misma manera, señala que, una de las ventajas al integrar herramientas digitales en el salón de clases, incrementan la atención de los estudiantes y además los motiva en uso de recursos visuales como los proyectores.

No obstante, **E1** menciona que también como toda herramienta digital al implementarse presenta desafíos, uno de los más comunes es el tiempo que se toma el estudiante en adaptarse o familiarizarse con las plataformas, lo que implica una curva de aprendizaje inicial del estudiante. Sobre el impacto de Canva en la creatividad, participación e interés de los estudiantes, **E1** responde que varía según el uso que se le defina, porque se puede hacer ediciones, videos, es decir, formatos distintos en una sola aplicación.

Finalmente, en cuanto a las mejoras, **E1** propuso incluir funciones de IA (inteligencia artificial) y la realidad aumentada en Canva, sin embargo, también mencionó que podría resultar complejo para una sola herramienta, aun así, **E1** considera que Canva ha sido efectiva para fortalecer las destrezas creativas en los estudiantes, destacó que les permite imaginar, crear y compartir un buen trabajo de calidad en el aula.

4.6. Discusión de Resultados.

De acuerdo con el primer objetivo específico, se buscó identificar la efectividad de la herramienta digital Canva como estrategia didáctica para la creación de cuentos. Mediante los resultados de los instrumentos que fueron aplicados, se refleja una percepción positiva de forma más persistente. Dentro de las encuestas, la mayoría de los estudiantes consideró a Canva como una herramienta que les ayuda a mejorar las presentaciones de sus trabajos académicos, en donde una gran parte del grupo manifestó que Canva permite realizar las actividades de manera

interesante. Estos resultados se encuentran alineados con el grupo focal, que destacó que la plataforma incentiva y estimula la creatividad, permitiendo que exista un mayor orden en los trabajos. De la misma manera, con una perspectiva docente, las entrevistadas manifestaron de forma conjunta que la herramienta Canva crea interés en los temas de estudio, aportando de manera significativa a la innovación de los trabajos por parte de los estudiantes. La afinidad que presentan los resultados está fundamentada por autores como Fajardo et al. (2024) y Borja et al. (2024), que determinan que el uso de estas herramientas mejora las habilidades de escritura, promoviendo la participación activa y una mayor comprensión. En consecuencia, es posible determinar que la efectividad que posee Canva como una estrategia didáctica radica en esa capacidad de motivación que brinda a los estudiantes, la posibilidad de mejorar de forma visual y con calidad las creaciones académicas, facilitando un aprendizaje lleno de dinamismo en donde todos los estudiantes puedan interactuar, a pesar de para obtener el mayor potencial de la plataforma se necesite de un acompañamiento docente continuo, es importante que este se presente para acabar con las barreras de desigualdad al momento de manera la herramienta de una manera u otra.

De acuerdo con el segundo objetivo específico, se buscó diseñar material didáctico y llevar a cabo actividades de creación de cuentos utilizando la herramienta digital Canva para mejorar las habilidades en los estudiantes. Este objetivo y su ejecución se vio materializado en una guía pedagógica con platillas y esquemas, material que es de suma importancia confirmado dentro de los resultados. Por parte del grupo focal, los estudiantes manifestaron que el tener una estructura, junto con, una planificación inicial, eran sin duda algunos pasos fundamentales para que las creaciones se realizaran de manera exitosa. Esa percepción fue validada en relación a las encuestas, en donde la mayoría de los encuestados afirmaron que una guía didáctica sería de gran ayuda para poder facilitar el proceso. Desde la perspectiva docente, se reconoció esa necesidad de que existan guías que potencien las destrezas de los estudiantes, optimizando el

uso de las tecnologías dentro del salón de clase. Esa relación entre el material que se diseñado y el logro de objetivos de aprendizaje se respalda por el autor Orellana (2021), que define a la estrategia didáctica como esa "estructura de actividad en la que se cumplen y se hacen reales los objetivos y contenidos". En consecuencia, se determinó que el diseño de un material de apoyo estructurado es y fue fundamental, debido a que, sirvió como una estructura completa y planificada, desde un punto realmente contextualizado con el objetivo de mejorar de forma eficaz las habilidades narrativas de los estudiantes.

En conformidad al tercer objetivo específico, se procedió a evaluar los resultados y las destrezas creativas desarrolladas mediante el uso de la herramienta digital Canva. Mediante el análisis de todos los cuentos creados se pudo determinar que existe un ambiente conjunto de colaboración, en donde existe la innovación y la satisfacción, arrojando notables avances en cuanto a la calidad de las producciones visuales creadas por los estudiantes. El grupo focal apoyó este hallazgo, en razón a que, los participantes manifestaron que Canva influye de forma positiva en la creatividad, debido a que, les permite imaginar escenarios, organizar cada una de las ideas y mejorar la forma en la que se redacta toda la idea. A pesar de eso, la encuesta mostró resultados moderados, en donde mayoritariamente se manifestó un "progreso medio" y otra parte que fue realmente considerable que no percibieron ese impacto significativo en relación al aprendizaje o la creatividad, por lo que sugiera que exista un mayor acompañamiento o guía docente. Los autores como Zarate et al. (2022) que afirman que estas estrategias promueven un aprendizaje activo, y Macas et al. (2024) que definen el cuento como una herramienta para estimular la imaginación y las habilidades cognitivas, permiten que los hallazgos mantengan una consistencia con el marco teórico. Por lo que se concluye, que la herramienta digital Canva es una herramienta funcional para el desarrollo de diversas destrezas creativas, a pesar de que impacto sea realmente significativo y generalizado, sin duda alguna, es indispensable la implementación de guías pedagógicas y un acompañamiento docente continuo.

5. Conclusiones.

- Canva impulsa la motivación y participación de los estudiantes en la creación de cuentos, aportando calidad visual y mejorando el orden de presentación de los trabajos, cada uno de sus apartados y diseños, permiten que los estudiantes elijan desde su creatividad, fortaleciendo el diseño propio.
- El diseño de guías pedagógicas es fundamental para el uso de Canva de forma efectiva, debido a que, los estudiantes la necesitan para facilitar su proceso de creación, debido a que, Canva al ser una plataforma amplia de diseños, las guías pedagógicas permiten diseñar y crear con mayor facilidad.
- Canva desarrolla de forma eficaz las destrezas creativas, visuales y de organización de ideas. Pero, tiene su impacto moderado en relación al fortalecimiento de las habilidades de escritura que son más complejas, en razón a que, si bien Canva cuenta con diversos estilos y diseños, la escritura depende mucho de los estudiantes y de cómo estos lo aplican dentro de los diseños.
- La efectividad de Canva como una estrategia didáctica depende del acompañamiento docente para superar las dificultades en el manejo por parte de los estudiantes, debido a que, los docentes deben ser los guías principales para el correcto manejo de la plataforma, más cuando existen estudiantes que no lo manejan de forma completa o presentan dificultades en su manejo.
- El uso de Canva crea un ambiente de innovación y colaboración, con producciones de calidad, haciendo que los estudiantes estén satisfechos con sus resultados, los diseños elaborados en Canva son realmente novedosos, lo que permite a los estudiantes explorar su creatividad, más cuando existe gran cantidad de plantillas.

6. Recomendaciones.

- Crear plantillas en Canva para cada etapa del cuento, que sirva como guía para el estudiante desde un punto de mejora en su escritura, no solo en el diseño del cuento.
- Integrar Canva con otras plataformas educativas como Google Classroom para unificar el trabajo académico, creando proyectos más dinámicos.
- Promover el trabajo en equipo usando funciones colaborativas de Canva, para fomentar la creación de historias en conjunto y la retroalimentación.
- Elaborar actividades que se adapten a las capacidades de los estudiantes, en donde existan creaciones de forma libre para estudiantes con conocimiento básico y avanzado.
- Realizar talleres para docentes con el objetivo de desarrollar estrategias didácticas que incorporen Canva, para fortalecer la escritura creativa.

Bibliografías.

- Araujo, E., Garzón, J., & Del Rosario, J. (2024). Estrategia Didáctica Mediada por Recursos Educativos Digitales Abiertos para el Desarrollo de Competencias Científicas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3).
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11875/17279>
- Canva. (2025). *Acerca de Canva*. Página Web Oficial Canva.
<https://www.canva.com/es-es/about/>
- Chumacero, L., & Cherre, C. (2025). Uso de Canva como herramienta para el aprendizaje de la comprensión lectora. *Revista Universidad, Ciencia y Tecnología*, 29.
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-48212025000500300
- Coello, M., Esteves, Z., & Garcés, N. (2024). Estrategias didácticas para optimizar el aprendizaje en el estudiantado ecuatoriano. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2). https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882023000400575
- De La Vega, A. (2025). *Clasificación de herramientas digitales: usos y beneficios*. Optimización SEO. <https://consultorseomexico.mx/seo/clasificacion-de-herramientas-digitales/>
- Díaz, D. (2016). TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. *Educación y Tecnología*, 4. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5072156.pdf>
- Duarte, E. S. (2019). Las tecnologías de información y comunicación (TIC) desde una perspectiva social. *Revista electrónica educare*, 12, 155-162.
<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114584020.pdf>
- Edelweis Serra. (2017). Estructura y Análisis del Cuento.
https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8443/bitstream/handle/11185/4563/RU068_07_A005.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Farías, Lady, Largo, R., Piñera, Y., & Sánchez, V. (2024). Estrategias de escritura creativa para la construcción de cuentos por los estudiantes de quinto año. *Dominio de las Ciencias*, 10(2). <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4189>
- Granda, L., Espinoza, E., & Mayon, S. (2018). Las TIC's como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Conrado*, 15(66). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7069818/>
- Heinze, G., Olmedo, V., & Andoney, J. (2017). Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las residencias médicas en México. *Acta Médica Grupo Ángeles*, 15(2). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-72032017000200150
- Herrera, C., & Villafuerte, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de la Educación*, 7(28). http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642023000200758
- Iruri, S., & Villafuerte, C. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Revista Comuni@Cción*, 13(2). http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682022000300233
- Lévano, L., Sánchez, S., Guillén, P., Tello, S., Herrera, N., & Collantes, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Revista Propósitos y Representaciones*, 7(2). http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000200022

Lino Rosales, M. I. (2023). Herramientas digitales de comunicación para los alumnos del IEE

Luis Fabio Xammar Jurado, Santa María-2022.

https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7296/TESIS%20LINO_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Macas, G., Benites, C., Cartuche, M., Sarango, K., & Morocho, J. (2024). El cuento infantil: estrategia didáctica innovadora para fortalecer la ortografía. *Revista InveCom*, 5(1).

https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632025000102009

Martín, J. L. (2024). El cuento y su valor. ICB, SL (Interconsulting Bureau SL).

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=uMFiDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=El+Cuento&ots=nXd18pMn7o&sig=RrdC2ATpBnYC6XUjpwqfmOX7bjU#v=onepage&q&f=false>

Montes, M. (2020). *Pasos para escribir un cuento*. Badidibú.

<https://www.babidibulibros.com/blog/10-ideas-para-escribir-cuento-infantil/>

Orellana. (2021). *La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares*. *E-Ciencias de la Información*.

<https://www.redalyc.org/journal/4768/476855013008/html/>

Orellana, C. (2017). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. *E-Ciencias de la Información*, 134-154.

<https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/2980/1/ULEAM-PRIM-0056.pdf>

Reyes, I. (2024). *Estrategias didácticas en los procesos de enseñanza y aprendizaje: Conoce algunos tipos y ejemplos*. CognosOnline. <https://cognosonline.com/estrategias-didacticas/>

- Robles, M., & Zambrano, J. (2025). Revista Universidad, Ciencia y Tecnología. *Aplicación de Herramientas Digitales En el Proceso de Enseñanza-aprendizaje*, 29(126).
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-48212025000100130
- Rodríguez, D., Orellana, J., Orellana, D., & Pincay, K. (2021). Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en las actividades académicas. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(5). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383838.pdf>
- Romero, A. (2020). *Las partes de un cuento*. Badidibú.
<https://www.babidibulibros.com/blog/partes-de-un-cuento/>
- Romero, A. (2024). *Los diferentes tipos de cuentos*. Badidibú.
<https://www.babidibulibros.com/blog/tipos-cuentos/>
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2020). El uso de la herramienta tecnológica CANVA como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(1).
<https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>
- 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://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>
- Salto, M., González, V., & Flores, M. (2024). Cuentacuentos: formación docente en el arte de escribir y contar cuentos. *Revista Varela*, 24(67).
<https://www.redalyc.org/journal/7322/732278421008/html/>
- Sosa, A. (2024). Las herramientas digitales y su importancia en el trabajo colaborativo docente. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 9(17).
<https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v9n17/2542-3088-raiko-9-17-499.pdf>

- Villagómez, C., Yugcha, J., & Zuñiga, M. (2024). Las TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación básica. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 4(5).
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-01692023000400062
- Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 9-12.
<https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/7225/1/Choez%20Aranea%20Jimmy%20Javier.pdf>
- Zárate, R., Canchola, S., & Suárez, J. (2022). Estrategias didácticas y tecnología utilizada en la enseñanza de las ciencias. Una revisión sistemática. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 13(1396).
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8626463.pdf>

Anexos.

Anexo: Fotos que evidencian el proceso de aplicación de los instrumentos.

Foto. 1

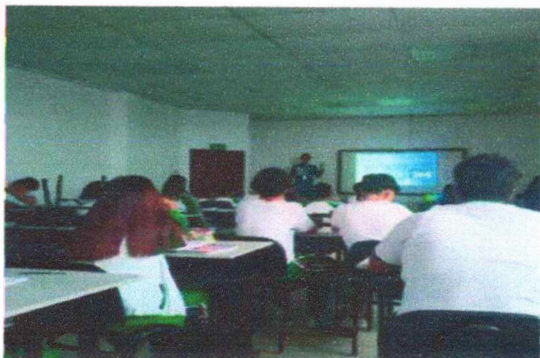


Foto. 2



Grupo focal: En las imágenes se observa al grupo focal conformados por los estudiantes de Primero de Bachillerato, quienes se encuentran reunidos alrededor de una mesa para dialogar y compartir sus ideas y experiencias.

Foto. 3



Foto. 4



Encuestas: En las imágenes se aprecia a los estudiantes de Primero de Bachillerato participando en la aplicación de encuesta, que interactúan activamente y registrando sus respuestas de una manera individual.

Foto. 6



Entrevista: En la imagen se observa el desarrollo de la entrevista realizada a la docente Gabriela Macías, de la Unidad Educativa Ficomisional Juan Montalvo, quien compartió sus perspectivas y experiencias sobre el uso de Canva.

Documento 1: Formato del Grupo focal.

Grupo Focal	
Temática	Herramientas Digitales (Canva), como Estrategia didáctica para la Creación de Cuentos
Realizado por	López Zambrano Juan Guillermo
Nombre	
Fecha	
Preguntas	
1	¿Qué herramientas digitales prefieren usar durante las clases y por qué consideran que estas les ayudan en actividades como la creación de cuentos?
2	¿Qué ventajas ofrece Canva al momento de diseñar y crear un cuento en canva versus los métodos tradicionales como lápiz y papel?
3	¿Cómo creen que Canva influye en su creatividad y el proceso de escritura?
4	¿De qué forma cree usted que la herramienta digital canva le puede ayudar en su aprendizaje significativo y en su creatividad al momento de crear un cuento?
5	¿Cuáles creen que deberían ser los pasos más importantes para crear un cuento utilizando Canva de forma creativa y fácil?
6	¿Cómo sienten que Canva les ayuda a aprender y a expresar sus ideas al crear cuentos en clase?
7	¿Qué opinas de los resultados que has tenido al usar la herramienta digital en clase? ¿Te ha ayudado a aprender mejor?
8	¿Qué habilidades creativas has desarrollado al utilizar Canva en clase, y cómo crees que esta herramienta te ha ayudado a mejorar tu aprendizaje?
8	¿Qué habilidades creativas has desarrollado al utilizar Canva en clase, y cómo crees que esta herramienta te ha ayudado a mejorar tu aprendizaje?
9	Después de haber utilizado Canva como herramienta para crear cuentos, ¿cómo consideran que esta experiencia influyó en el desarrollo de sus habilidades creativas y en su forma de aprender?
10	¿Qué mejorarían o cambiarían en el uso de esta herramienta en futuras actividades?

Documento 2. Formato del banco de preguntas aplicado en la encuesta a estudiantes.

Encuesta a Estudiantes.			
Canva, trabajo de investigación.			
Realizado por	López Zambrano Juan Guillermo		
Dirigido a	Estudiantes de Primero de Bachillerato	Paralelo	A
Institución aplicada	Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo"		
Fecha			
Preguntas			
1	¿Has utilizado Canva como herramienta de diseño gráfico alguna vez?		
	a) Sí, la uso frecuentemente. b) Sí, pero solo ocasionalmente. c) No, pero me gustaría probarla. d) No, y no estoy interesado/a.		
2	¿Cuál es el principal motivo por el que utilizas la herramienta digital Canva?		
	a) Por su utilidad didáctica. b) Por su atractivo estético. c) Por su facilidad de uso. d) Por tus preferencias personales. e) No me gusta Canva.		
3	¿Por qué consideras que Canva es una herramienta útil en tus clases?		
	a) Es rápida de usar. b) Es gratuita. c) Ofrece fácil acceso. d) Permite crear diferentes materiales didácticos. e) Es sencilla y básica de utilizar.		
4	En su opinión como estudiante, ¿de qué manera contribuye la herramienta digital Canva en su proceso de enseñanza y aprendizaje?		
	a) Mejora mi creatividad. b) Hace las actividades más interesantes. c) Facilita el trabajo en equipo. d) Mejora la presentación de mis trabajos. e) No tiene impacto.		
5	¿Cómo evalúas tu progreso en el uso de la herramienta digital Canva durante el proceso de creación de cuentos?		
	a) Sin progreso. b) Progreso inicial. c) Progreso medio. d) Progreso avanzado.		
6	En tu experiencia, ¿qué herramientas digitales crees que ayudan a que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, puedan aprender mejor? ¿Por qué piensas que esas herramientas son útiles?		
	a) Google Classroom b) Kahoot! c) Canva d) Quizlet e) Padlet		
7	¿Qué habilidades crees que necesitara para diseñar un cuento?		
	a) Imaginación. b) Creatividad. c) Estructura. d) Originalidad.		
8	¿Concuerda que al diseñar tus cuentos has logrado ser original y contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje?		
	a) Utilizo ideas propias. b) Integro elementos innovadores en los personajes, escenarios o tramas. c) Evito clichés literarios. d) Diseño cuentos únicos y originales.		
9	¿Crees que el uso de Canva para la creación de cuentos ha fortalecido tus destrezas creativas y contribuido significativamente a tu proceso de aprendizaje?		
	a) Sí, ha fortalecido mi creatividad y aprendizaje. b) No ha tenido impacto en mi creatividad ni aprendizaje. c) No he usado Canva para crear cuentos.		

Documento 3. Formato del banco de preguntas aplicado en la entrevista a las maestras.

Entrevista a Maestras	
Temática	Herramientas Digitales (Canva), como Estrategia didáctica para la Creación de Cuentos.
Realizada por	López Zambrano Juan Guillermo
Nombre	
Fecha	
Preguntas	
1	¿Qué herramientas digitales usted utiliza para impartir sus clases?
2	Como docente ¿considera importante el uso de las de todas las herramientas digitales como estrategias didácticas en el aprendizaje?
3	¿Cuáles son las principales ventajas que se pueden evidenciar al diseñar las herramientas digitales dentro de los salones de clases?
4	¿Qué opinión tiene usted sobre la herramienta digital (Canva)?
5	¿Qué potencialidad ve usted en los estudiantes en clases al momento de diseñar un cuento en canva?
6	¿Cómo estas herramientas didácticas pueden influir en la forma creativa en la participación de los estudiantes?
7	En su experiencia, ¿Qué herramientas digitales usted considera universales para que promuevan un aprendizaje más inclusivo en los estudiantes y por qué
8	¿De qué manera considera usted que puede ayudar al estudiante en la creatividad de conectar con el aprendizaje significativo al momento de crear un cuento en la herramienta digital?
9	¿Cuáles son las habilidades necesarias para diseñar y ejecutar cuentos utilizando la herramienta digital Canva en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
10	En su opinión, ¿cómo contribuye la herramienta digital canva en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes?
11	¿Dentro del diseño que plantillas o que colores seleccionan más los estudiantes? ¿Bajo qué criterios ellos seleccionan las plantillas?
12	¿Cómo ha observado los resultados de los estudiantes al momento de utilizar la herramienta digital en sus clases?
13	¿Cómo evalúa usted los resultados y las destrezas creativas de los estudiantes al utilizar herramientas digitales, como Canva, para la creación de cuentos como parte de su desarrollo pedagógico?
14	¿En qué medida ha sido efectiva la herramienta digital Canva para mejorar las destrezas creativas y los resultados de los estudiantes en la creación de cuentos dentro de las prácticas educativas?

Anexo 4. Formato de la entrevista aplicada al especialista.

Entrevista al Especialista.	
Temática	Herramientas Digitales (Canva), como Estrategia didáctica para la Creación de Cuentos
Realizada por	López Zambrano Juan Guillermo
Nombre	
Fecha	
Preguntas	
1	¿Qué le motivó a utilizar herramientas digitales en entornos educativos?
2	Como especialista ¿considera importante el uso de las de todas las herramientas digitales como estrategias didácticas en el aprendizaje?
3	¿Ha utilizado la herramienta virtual canva en sus clases?
4	¿Qué habilidades o potencialidades ha observado en los estudiantes al crear cuentos con Canva?
5	¿Cómo cree que las herramientas digitales han transformado la enseñanza de la escritura creativa?
6	¿Cuáles son las principales ventajas que se pueden evidenciar al diseñar las herramientas digitales dentro de los salones de clases?
7	¿Qué desafíos ha encontrado al implementar estas herramientas digitales en el aula?
8	¿Qué impacto ha tenido Canva en la creatividad, participación e interés de los estudiantes en comparación con otras herramientas?
9	¿Qué mejoras o nuevas funciones le gustaría ver en la herramienta virtual Canva para apoyar en la creación de contenidos educativos?
10	¿En qué medida ha sido efectiva la herramienta digital Canva para mejorar las destrezas creativas y los resultados de los estudiantes en la creación de cuentos dentro de las prácticas educativas?

Anexo 5. Ilustraciones que evidencian la creación de cuentos digitales.

Ilustración 10.

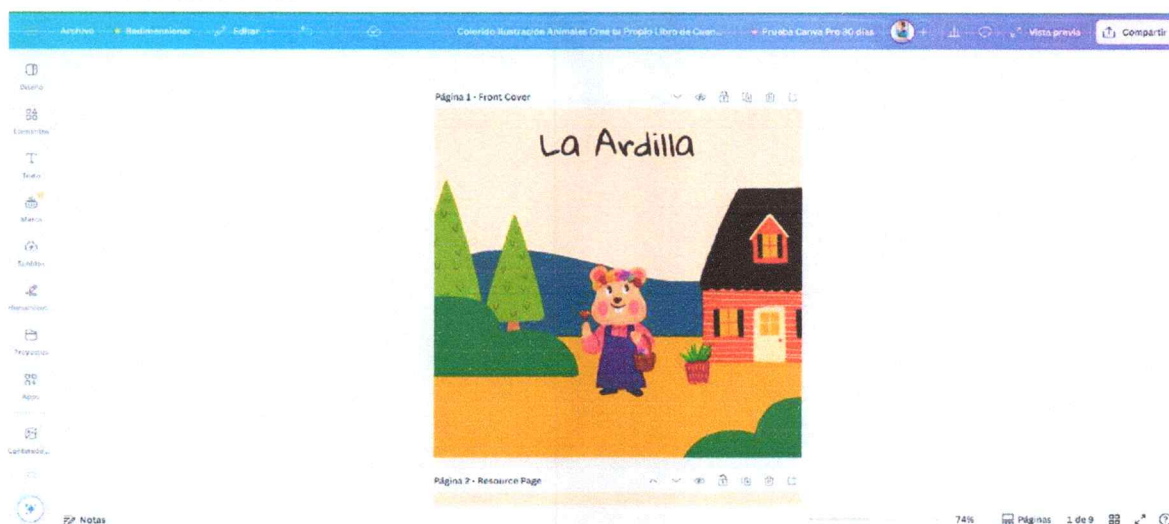


Ilustración 11.

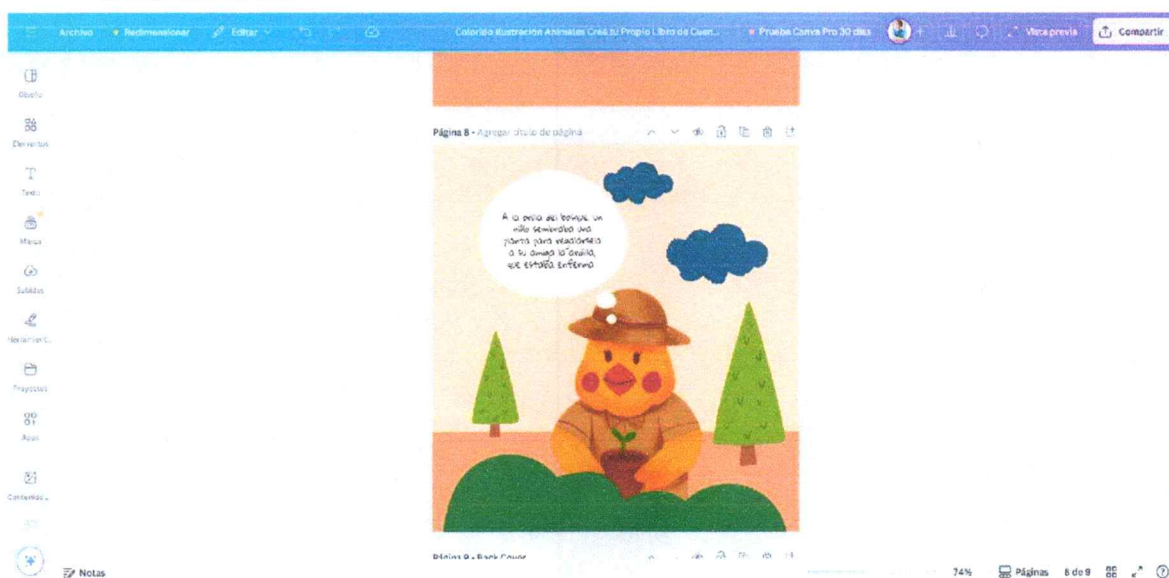


Ilustración 12.

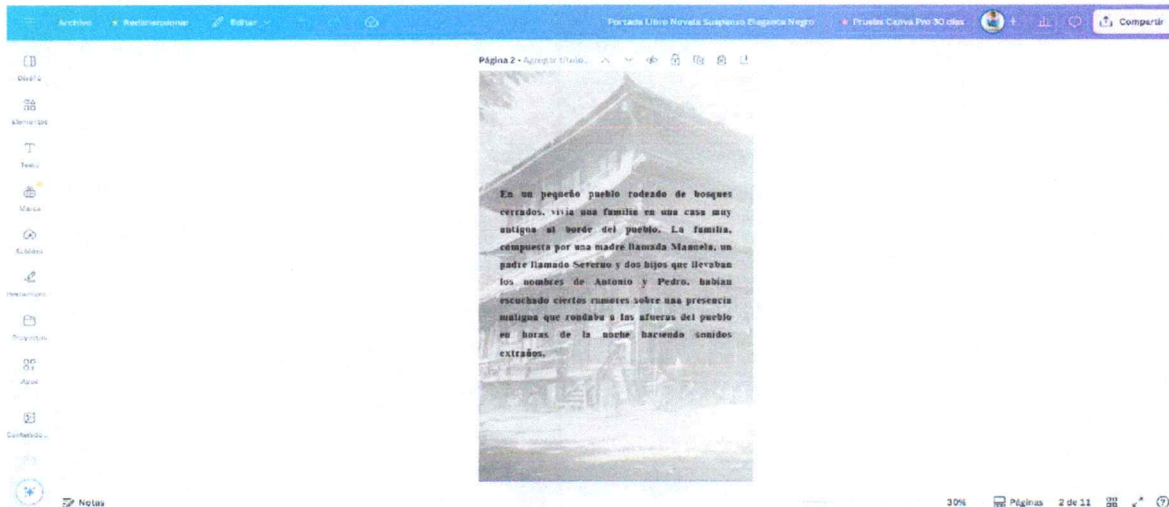


Ilustración 13.

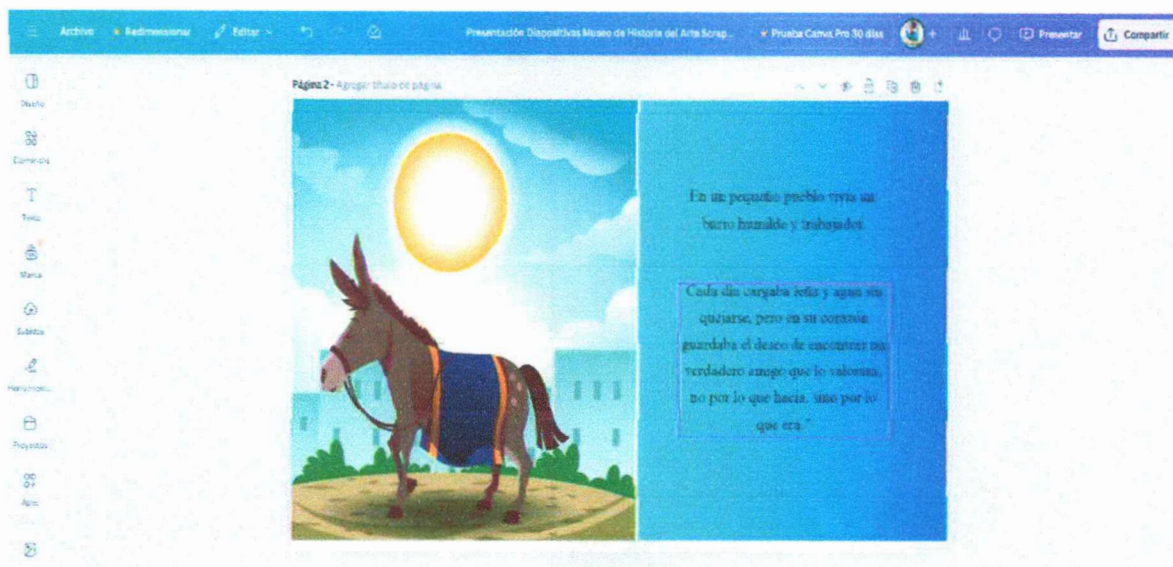


Ilustración 14.

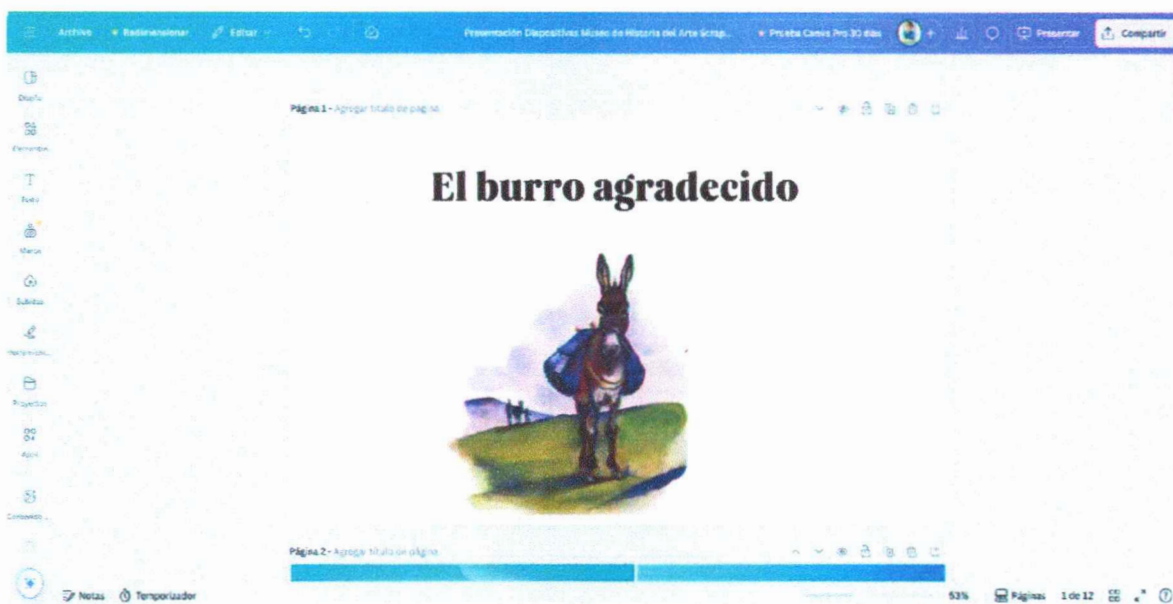


Ilustración 15.

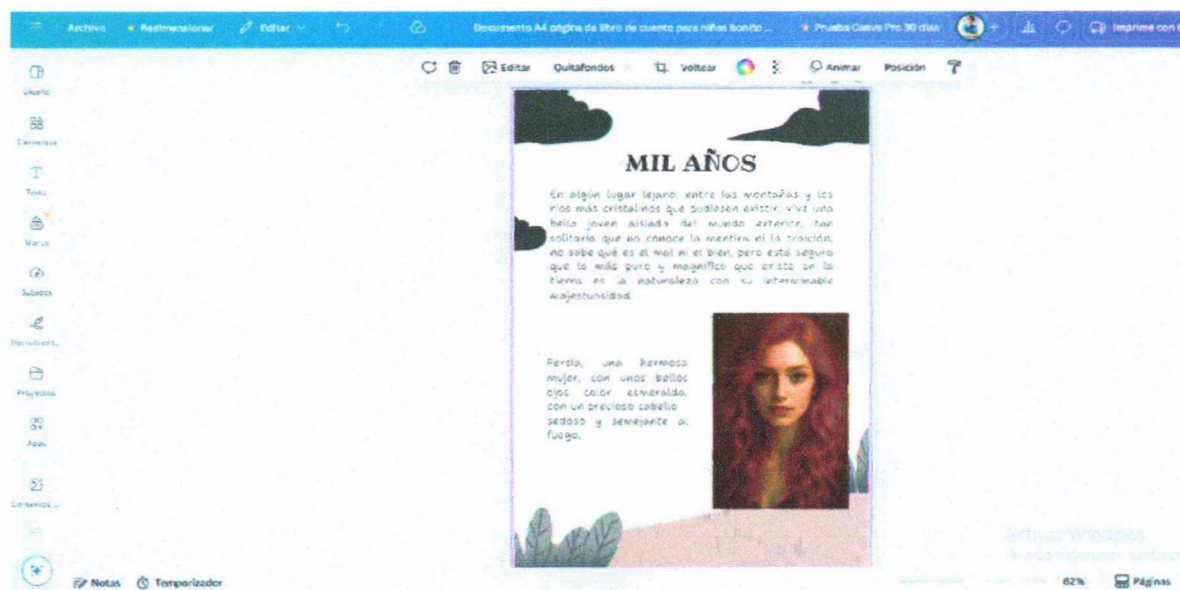
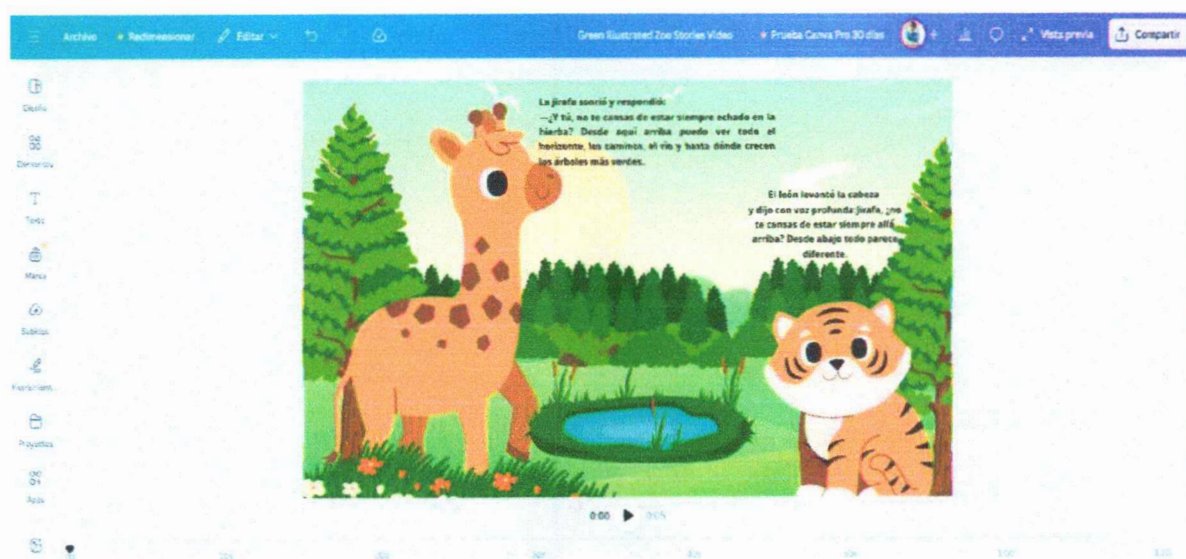


Ilustración 16.



Anexo 6: Acta de consentimiento.

Uleam
UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Facultad de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educación

Manta, 3 de octubre de 2024

CARTA DE CONSENTIMIENTO

Yo Cesar Iván Castro Medranda con cédula de identidad número 1305953182, mayor de edad, como docente tutor de la estudiante: López Zambrano Juan Guillermo con cédula de identidad 1350714307 quien cursa el 8vo. año, solicito que se autorice, a el estudiante de la universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, carrera de pedagogía de la Lengua y la Literatura para que realice el proceso investigativo para el desarrollo del Trabajo de integración curricular "*Herramientas Digitales (Canva), como Estrategia didáctica para la Creación de Cuentos.*" Respetando el derecho de privacidad y todos aquellos que se encuentran determinados en las normativas vigentes en materia de niñez y adolescencia

Sin más nada que referir, firmo la presente solicitud a los 3 días del mes octubre en Manta.

Lc. Iván Castro Medranda
DOCENTE TUTOR

0985035342.

RECIBIDO VICEPRESIDENCIA ULEAM
03/10/2024
11H40

05-2623-740 ext 181 / 05-2613-453
Av. Circunvalación Vía a San Mateo
www.uleam.edu.ec

Uleam

Anexo 7: Solicitud de Autorización.

Manta 7 de Noviembre del 2024.

A: Ing. Patricio Giler, Mg.
Rector de la,
Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo".

Asunto:

Solicitud de Autorización para la Realización del Proyecto de Investigación.

Estimado: Señor rector,

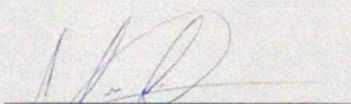
Reciba un cordial saludo. Mi nombre es Juan Guillermo López Zambrano, estudiante de la carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura, actualmente cursando el octavo semestre en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Por medio de la presente, y en virtud del acta de consentimiento que se adjunta, solicito su respetuosa autorización para llevar a cabo el proyecto de investigación titulado "Herramientas Digitales (Canva), como Estrategia didáctica para la Creación de Cuentos."

La realización de este proyecto seguirá todos los principios éticos y metodológicos correspondientes, respetando las normativas de la institución y los derechos de todos los participantes. La investigación se desarrollará dentro de la institución, bajo la supervisión de docentes y autoridades.

Agradezco de antemano su amable atención y quedo a disposición para cualquier información adicional que sea requerida para obtener la respectiva autorización.

Atentamente,

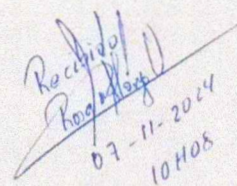

Juan Guillermo López Zambrano.

C.I: 1350714307

juanlopez19122001@gmail.com

098503542.

Anexo: Acta de Consentimiento


Recibido
07-11-2024
10H08

Anexo 7: Acta de consentimiento informado (Representantes del Estudiante)

Manta 06 de Noviembre del 2024

Acta de consentimiento informado.

De mi consideración,

Yo, López Zambrano Juan Guillermo, estudiante de octavo semestre de la carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura, me encuentro realizando el proyecto de investigación para el respectivo trabajo de tesis que comprende parte fundamental de mi preparación, bajo la tutoría del Lic. Cesar Iván Castro Medranda, con el tema:

"Herramientas Digitales (Canva), como Estrategia didáctica para la Creación de Cuentos.""

El presente comunicado es para solicitar su respectivo consentimiento para llevar a cabo una encuesta que me permitirán conocer el nivel de desempeño de los estudiantes con la herramienta digital Canva, datos para la fundamentación de mi tema de investigación propuesto.

Se mantendrá la confidencialidad y total anonimato al momento de adjudicar los resultados.

Si usted está de acuerdo con la colaboración de su representado, solicitamos la firma de consentimiento. De antemano agradezco su encarecida colaboración.

Nombre del estudiante:

MERO Tournalope NAYESSA MICHELL



Firma del representante

C.I: 131017738-9

Cel: 0988445570

JUAN LOPEZ-TRABAJO DE
TITULACION. 2025

7%
Textos
sospechosos

- 3% Similitudes (ignorado)
0% similitudes entre comillas
< 1% entre las fuentes
mencionadas
- 1% Idiomas no reconocidos
- 6% Textos potencialmente
generados por la IA

Nombre del documento: JUAN LOPEZ-TRABAJO DE TITULACION.
2025.docx
ID del documento: 6321de29fc7f0030662a63e7080318bcfea916b5
Tamaño del documento original: 3,7 MB

Depositante: CESAR CASTRO MEDRANDA
Fecha de depósito: 11/8/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 11/8/2025

Número de palabras: 12.160
Número de caracteres: 81.474

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.babidibulibros.com >> Los diferentes tipos de cuentos - Editorial infantil... https://www.babidibulibros.com/blog/tipos-cuentos/#:~:text=Los tipos de cuentos populares ... 3 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (189 palabras)
2	Documento de otro usuario #7eac2 Viene de de otro grupo 13 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (156 palabras)
3	dspace.utb.edu.ec CANVA COMO HERRAMIENTA DIDACTICA EN EL APRENDIZAJ... http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/16283 29 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (144 palabras)
4	core.ac.uk https://core.ac.uk/download/pdf/290492325.pdf 11 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (146 palabras)
5	www.redalyc.org EL USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA COMO ES... https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167065/movil/ 30 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (112 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	dspace.ube.edu.ec https://dspace.ube.edu.ec/bitstreams/a4c24da3-433f-4a40-8750-9b95d6d38c1e/download	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
2	repositorio.unicordoba.edu.co https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstreams/9c79beb3-1458-49ac-86d6-Ze24b1a79d68/...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)
3	dominiodelasciencias.com https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/41897/articlesBySameAuthorP...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
4	ciencialatina.org Vista de Estrategia Didáctica Mediada por Recursos Educativo... https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11875/17279	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (26 palabras)
5	dialnet.unirioja.es Docente cuenta cuentacuentos como motivador de hábitos ... https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10152725.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (24 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- https://www.canva.com/es_es/about/
- <https://consultorseomexico.mx/seo/clasificacion-de-herramientas-digitales/>
- https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8443/bitstream/handle/11185/4563/RU068_07_A005.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104
- <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7069818/>