



Uleam
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

El impacto del uso del software educativo en una institución fiscal y particular

AUTOR:

James Alexander Espín Arias

TUTOR:

Lic. Guillermo Andrés Andrade Ortega, Mg,

Manta - Manabí – Ecuador



Uleam
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR

PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación: *EL IMPACTO DEL USO DEL SOFTWARE EDUCATIVO EN UN INSTITUCIÓN FISCAL Y PARTICULAR*

Autor: Espin Arias James Alexander

Fecha de Finalización: 17/08/2025

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general Analizar el impacto del uso del software educativo Canva en los procesos de enseñanza aprendizaje en una institución fiscal y una particular de la ciudad de Manta, considerando percepciones de los docentes, recursos disponibles y resultados pedagógicos.

Este estudio está sustentado en una metodología no experimental con enfoque mixto.

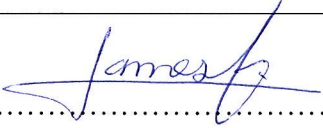
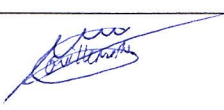
Declaración de Autoría:

Yo, **Espin Arias James Alexander**, con número de identificación 2350802746, y declaro que soy autor original y Ortega Andrade Guillermo, con número de identificación 1312965112, declaro que soy el coautor, en calidad de tutora del trabajo de investigación titulado " El impacto del uso del software educativo en un institución fiscal y particular ". 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:

	
Espin Arias James Alexander 2350802746	Ortega Andrade Guillermo 1312965112

Manta 9, 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 ESPIN ARIAS JAMES ALEXANDER, legalmente matriculado en la carrera de EDUCACIÓN BÁSICA, período académico 2025-2026(1), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"EL IMPACTO DEL USO DEL SOFTWARE EDUCATIVO EN UNA INSTITUCIONES FISCAL Y PARTICULAR."*

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, Jueves, 14 de agosto de 2025.

Lo certifico,



ANDRADE ORTEGA GUILLERMO ANDRES
Docente Tutor

Dedicatoria

Dedico este trabajo con enorme agradecimiento y amor a mis padres, Alexandra Arias y Lisandro Espín, quienes han sido pieza fundamental en cada etapa de mi vida, su apoyo incondicional, momentos de carácter fuertes y palabras de aliento en momentos difíciles **pudieron** guiarme a lo largo de este camino académico.

Se definiría como una muy buena experiencia vivida siendo estudiante de la Universidad “Eloy Alfaro de Manabí” aquellas etapas que no solo me formaron como profesional. Si no **también** como ser humano. Las alegrías compartidas, las dificultades superadas, los **conocimientos** obtenidos.

De igual manera en la carrera de Educación Básica, conformada por grandes docentes y personas, quien con mucha paciencia y compromiso supieron guiar y sembrar en mis conocimientos, desarrollando el pensamiento crítico y ético, por eso muchas Gracias.

A lo largo de la carrera también existieron grandes compañeros con quienes se ha compartido grandes momentos, momentos muy locos que se quedaran dentro de mí, pero sobre todo ese compañerismo para obtener el mismo objetivo, suerte y éxitos para todos.

James Alexander Espín Arias.

Resumen

Durante los últimos años, especialmente en el escenario de la pandemia Covid 19, en el mundo se empezaron a utilizar ciertas herramientas tecnológicas con mayor frecuencia para el desarrollo de actividades en distintos ámbitos. En el plano educativo, estas plataformas han ayudado al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Un software que es usado comúnmente es Canva, a través del cual se pueden realizar presentaciones, creando contenidos audiovisuales y fomenta la colaboración. En este contexto, surge la siguiente investigación, basada en medir el impacto del software educativo Canva en la Institución República del Ecuador y la Unidad educativa Bilingüe Leader Kids. En torno a la metodología de investigación, el estudio es de carácter cualitativo, de tipo exploratorio-descriptivo permitiendo analizar así los aspectos relacionados al fenómeno de estudio. Con respecto a las técnicas e instrumentos utilizados, se empleó una entrevista, de tipo semiestructurada, la cual estuvo compuesta por 14 interrogantes. Se compilaron un total de 30 respuestas, 15 por cada institución educativa. Una vez recopilados los datos proporcionados por el instrumento aplicado, se pudo corroborar que el personal de docencia de ambas instituciones educativas, tanto la fiscal como la particular, utilizan con cierta frecuencia la herramienta Canva, esta les proporciona la posibilidad de organizar, personalizar y compartir materiales durante las jornadas académicas. A modo de conclusión, se especifica que este software otorga la posibilidad de crear presentaciones, láminas y tareas visuales. Asimismo, otro aspecto positivo es el fácil acceso que tienen tanto estudiantes como docentes desde cualquier dispositivo.

Palabras clave: Tics, herramientas tecnológicas, software educativo, Canva

Abstract

In recent years, especially during the COVID-19 pandemic, certain technological tools have become increasingly used worldwide for activities in various fields. In the educational field, these platforms have helped strengthen the teaching-learning process. A commonly used software program is Canva, which allows presentations to be made, audiovisual content to be created, and collaboration to be fostered. In this context, the following research study was developed to measure the impact of the educational software Canva on the Republic of Ecuador Institution and the Leader Kids Bilingual Educational Unit. Regarding the research methodology, the study is qualitative, exploratory-descriptive, allowing for analysis of aspects related to the phenomenon under study. Regarding the techniques and instruments used, a semi-structured interview was conducted, which consisted of 14 questions. A total of 30 responses were collected, 15 from each educational institution. Once the data provided by the instrument was collected, it was confirmed that the teaching staff at both public and private educational institutions frequently use Canva, which provides them with the ability to organize, customize, and share materials during the academic day. In conclusion, it is specified that this software offers the ability to create presentations, slides, and visual assignments. Another positive aspect is the easy access available to both students and teachers from any device.

Keywords: ICT, technological tools, educational software, Canva.

1. Introducción

A nivel mundial, Canva se encuentra posicionada como una herramienta de diseño gráfico empleada en el contexto educativo, esto sucede por su versatilidad y facilidad de uso. Dicha plataforma permite crear contenido visual atractivo para la enseñanza, como presentaciones, infografías, cuestionarios, historietas y otros materiales que fomentan la creatividad en docentes y estudiantes. Asimismo, se utiliza en el ámbito educativo, por tener una interfaz sencilla y accesible, ya que no requiere de conocimientos especializados para su uso, lo que posibilita la adquisición de habilidades y destrezas mediante el desarrollo de la creatividad individual o grupal (Huerta et al., 2023)

En el contexto latinoamericano, las herramientas digitales ponen a disposición de tareas tanto para individuos como para grupos, estableciendo zonas para las tutorías, debates y realizar una retroalimentación (feed back) de los contenidos, esto de manera sincrónica y asincrónica, logrando así desarrollar informes acerca de la evolución del aprendizaje. También estos disponen de espacios que sirven como intercambio de información y actividades. Finalmente, se establecer roles para la gestión y visualización de datos (Jiménez et al., 2024).

La realidad en Ecuador demuestra que existe la necesidad de implementar estrategias innovadoras que incentiven la participación activa y la construcción significativa del conocimiento. El uso de software educativo como Canva puede convertirse en una alternativa viable para dinamizar la enseñanza, permitiendo la integración de contenidos visuales y auditivos que favorezcan la comprensión y la motivación.

En el contexto actual, la educación no puede concebirse aislada de la tecnología, pues se ha convertido en un medio indispensable para innovar y responder a las nuevas demandas y necesidades de aprendizaje del siglo XXI. Como respuesta a estas transformaciones, surge el siguiente estudio basado en identificar las percepciones y opiniones del personal de docencia acerca del uso del software educativo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo hincapié en la herramienta Canva, a través de la experiencia de profesionales de la Unidad Educativa República del Ecuador y la Unidad Educativa Bilingüe Leader Kids.

Uno de los sucesos que generó mucha controversia a nivel mundial, fue la pandemia COVID-19, esta generó muchos cambios en todos los ámbitos. En el campo educativo, por ejemplo, se comenzó a utilizar herramientas, metodologías, entre otros recursos digitales, los cuales fueron aplicados como mecanismo para el proceso de enseñanza, reemplazando así al pizarrón, libros y demás medios tradicionales.

Durante dicho periodo de crisis pandémica, surgió la necesidad de acudir a plataformas interactivas, garantizando así la continuidad en los entornos educativos virtuales. Las herramientas tecnológicas brindan acceso a una variedad de recursos y plataformas que los estudiantes pueden utilizar de manera autónoma, lo que promueve la autodirección en su aprendizaje. En efecto, estas tecnologías educativas desempeñan un papel esencial en la motivación y el aprendizaje independiente de los estudiantes (Mejía & Susuki, 2025).

El presente estudio, titulado “El impacto del uso del software educativo en una institución fiscal y particular” se enfoca en analizar las percepciones y opiniones de docentes sobre el uso de herramientas tecnológicas, y en especial, la plataforma Canva en la práctica docente, y su

utilidad pedagógica. Se tomaron en consideración como muestra de estudio, a docentes pertenecientes a ambas instituciones, por ende, se procedió al diseño y posterior aplicación de entrevistas semiestructuradas, abordando de esta manera dimensiones de carácter cognitivo, afectivo y técnico vinculadas a la utilización de Canva en el aula de clases. Como tal, esa investigación, no pretende establecer las comparaciones discriminatorias de establecimientos educativos públicos y privados, sino más bien generar evidencia la cual aporte a diseñar metodologías con mayor flexibilidad, prácticas y adaptadas a desafíos educativos de manera contemporánea.

1.1 Objetivo general

Analizar el impacto del uso del software educativo Canva en los procesos de enseñanza aprendizaje en una institución fiscal y una particular de la ciudad de Manta, considerando percepciones de los docentes, recursos disponibles y resultados pedagógicos.

1.2 Objetivos específicos

- Identificar las percepciones de los docentes sobre la utilidad y aplicabilidad del software educativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Comparar las condiciones de uso de software educativo en la institución fiscal y en la particular en relación con recursos tecnológicos, capacitación y prácticas pedagógicas.
- Evaluar las ventajas y limitaciones del uso del software educativo en la práctica docente y su incidencia en la motivación y participación de los estudiantes.

Es así como, la importancia de la investigación radica en medir el impacto del uso del Software Educativo en la Institución República del Ecuador y la Unidad educativa Bilingüe Leader Kids. Para llevar a cabo dicho procedimiento y encontrar los hallazgos esperados, se aplicó una entrevista semiestructurada, dirigida a los docentes de ambas instituciones educativas. A través de los resultados se podrá demostrar si en estos establecimientos educativos utilizan Software Educativo Canva, su forma de aplicación, las ventajas y desventajas que su implementación genera para el desarrollo de las actividades académicas.

En el contexto educativo ecuatoriano, persiste el desafío de promover estrategias pedagógicas que incentiven la participación activa del estudiantado y fomenten un aprendizaje significativo. La incorporación de tecnologías digitales constituye una herramienta clave para responder a esta necesidad, ya que facilita la diversificación de metodologías y la adaptación de los contenidos a diferentes estilos de aprendizaje.

En este sentido, el software educativo Canva se presenta como una alternativa viable para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, dado que integra recursos visuales, auditivos y de diseño interactivo que pueden potenciar la comprensión, la creatividad y la motivación en el aula. Su accesibilidad y versatilidad permiten al docente elaborar materiales didácticos adaptados a las necesidades de su grupo, contribuyendo así a una educación más inclusiva y atractiva.

La relevancia de esta investigación radica en analizar el impacto del uso de Canva en la Institución República del Ecuador y la Unidad Educativa Bilingüe Leader Kids, con el fin de identificar su grado de implementación, las modalidades de aplicación, así como las ventajas y limitaciones percibidas en el desarrollo de las actividades académicas. Para ello, se aplicó una

2. Marco teórico

3.1 Herramientas Tecnológicas en la Educación

En los últimos años, el ámbito académico ha experimentado un crecimiento notable, ocurrido luego de la pandemia COVID-19, en ese entonces muchas instituciones acogieron el uso de tecnologías para sus actividades de aprendizaje durante el confinamiento. Dichas modificaciones, han acelerado la adopción de modalidades en línea, destacando las rápidas transiciones de la educación virtual (Chávez, Ordóñez, & Flores, 2023).

Durante dicho periodo pandémico, el mundo tuvo que adaptarse a las condiciones de aquel momento, motivo por el cual, se empezaron a utilizar con mayor frecuencia las herramientas tecnológicas y claro está que en el campo educativo no ocurrió lo contrario. Es así como tanto docentes como estudiantes tuvieron que implementar el uso de aplicaciones para **desarrollar** las actividades académicas. Sin embargo, existieron ciertas limitantes, especialmente las vinculadas con el poco conocimiento de las funciones y características de los programas y también se suma a esto los problemas de conexión principalmente en las zonas rurales, donde la cobertura es muy baja.

En este orden de ideas, Camayo y Díaz (2025) aseguran que, en los últimos años, ha existido una evolución considerable en la ciencia, tecnología y globalización, otorgando así muchos beneficios al campo educativo. Esto fue posible, mediante el uso de procesos **estratégicos** sobre las herramientas tecnológicas, es así como los educadores han logrado fortalecer sus competencias y habilidades; donde la tecnología es utilizada en el proceso de enseñanza y aprendizaje por parte de los educadores. En efecto, las herramientas tecnológicas

educativas generan un efecto positivo, permitiendo una mejor interacción entre alumnos, aumentando la creatividad y un mayor aprendizaje interactivo.

En el actual contexto educativo, las herramientas digitales han experimentado una rápida y efectiva integración, desempeñando un papel fundamental en la creación y gestión de entornos educativos en línea. Este fenómeno ha generado un notable interés en la incorporación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje; como resultado, en la actualidad se busca fusionar las características distintivas de los entornos virtuales con los enfoques educativos contemporáneos (Acosta et al., 2024).

En el campo educativo, las herramientas online han facilitado el aprendizaje de forma activa y colaborativa, esto se ha complementado por repositorios de recursos educativos. Dichos recursos se encuentran enmarcados en el concepto de herramientas digitales, teniendo como finalidad mejorar la experiencia educativa, aprovechando de esta manera los avances tecnológicos disponibles (Carcaño, 2021).

En un estudio realizado por, Romo et al. (2023) se pone de manifiesto que la consolidación de las herramientas digitales en el ámbito educativo como una tendencia en constante crecimiento a nivel global, y diversos estudios han profundizado en su implementación en distintos contextos educativos. Al analizar las herramientas digitales más frecuentemente empleadas, surgen nombres prominentes como Google, en particular Google Classroom. Del mismo modo, se evidencia un uso excesivo de redes sociales como la aplicación WhatsApp, Zoom, Canva y Moodle. Dichas aplicaciones otorgan varias ventajas ya sea para docentes como para estudiantes.

Acorde a las ventajas, en el entorno educativo, las principales se asocian a la: retroalimentación con inmediatez, personalización del aprendizaje, acceso a diferentes tipos de alumnos y recursos educativos disponibles de alta calidad. Mientras que las desventajas se asocian a la falta de personalización adecuada en el aprendizaje, la dependencia excesiva de las herramientas digitales y la preocupación sobre la seguridad y privacidad de los datos de los estudiantes (Guaña, Arteaga, & Cedeño, 2023).

Fundamentado en lo expuesto anteriormente, se concibe la importancia que el personal de docencia comprenda el uso y funcionamiento pertinente de las herramientas tecnológicas y sus recursos, además reconocer cada una de las características y cómo estas pueden ser utilizadas en las actividades académicas y por supuesto tratar de potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, asimismo asegurarse que los estudiantes se encuentren dispuestos a experimentar con diversos enfoques, esto contribuirá a encontrar mejores alternativas y posteriormente aplicarlas en el aula de clases.

3.1.1 Tipos de herramientas tecnológicas educativas

En el campo educativo, se han implementado muchas herramientas tecnológicas las cuales han otorgado facilidades al proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la simplificación de ciertas tareas durante las actividades académicas.

A continuación, se ubica una lista de las principales plataformas con sus respectivas características, sus ventajas y desventajas.

Tabla 1. Herramientas tecnológicas educativas

Aplicación	Descripción	Características	Ventajas	Desventajas
Kahoot	Es una plataforma de aprendizaje en línea que permite a los usuarios crear y participar en cuestionarios interactivos, encuestas y juegos educativos	- Creación sencilla de cuestionarios y juegos educativos. - Posibilidad de jugar en tiempo real con múltiples jugadores. - Integración de música y sonidos para hacer los juegos más divertidos.	- Promueve la participación y la interacción en el aula o en entornos virtuales. - Facilita la evaluación formativa y el seguimiento del progreso del estudiante.	- La versión gratuita puede tener limitaciones en cuanto a funciones y cantidad de jugadores. - Algunos usuarios pueden encontrar que la interfaz es demasiado simplista para necesidades educativas más avanzadas.
Educa play	Ofrece una variedad de recursos educativos, como cuestionarios, juegos y	- Amplia biblioteca de contenido educativo en varios idiomas y temas.	- Ofrece una variedad de herramientas y recursos para	- Algunas funciones avanzadas pueden requerir una suscripción paga.

	flashcards, para el aprendizaje interactivo	- Personalización de actividades según las necesidades del usuario. - Seguimiento del progreso del estudiante y generación de informes.	adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. - Facilita la autoevaluación y la práctica de habilidades específicas.	- La calidad del contenido puede variar según la contribución de los usuarios.
Google forms	Herramienta gratuita de Google que permite crear encuestas y formularios en línea de manera rápida y sencilla	- Creación sencilla de encuestas y formularios con una variedad de tipos de preguntas. - Integración con otras herramientas de Google, como Google Sheets para análisis de datos.	- Acceso gratuito para usuarios con una cuenta de Google. - Facilidad de uso y compatibilidad con dispositivos móviles.	- Algunas características avanzadas pueden estar limitadas en comparación con herramientas especializadas de encuestas. - La personalización del diseño puede ser limitada en comparación con otras herramientas de diseño.

		- Posibilidad de personalizar el diseño y las opciones de respuesta.		
Gamma	Plataforma de colaboración en línea que permite a los usuarios trabajar juntos en proyectos y documentos en tiempo real	- Edición colaborativa en tiempo real de documentos, hojas de cálculo y presentaciones. - Comentarios y chat integrados para facilitar la comunicación entre los colaboradores. - Control de versiones para rastrear cambios y revertir a versiones anteriores si es necesario.	- Mejora la productividad al permitir la colaboración eficiente en proyectos. - Facilita el trabajo remoto al proporcionar una plataforma centralizada para compartir y editar documentos.	- Algunas funciones avanzadas pueden requerir una suscripción paga. - La interfaz puede resultar abrumadora para usuarios nuevos en herramientas de colaboración

Genially	Permite la creación de presentaciones interactivas, infografías y otros contenidos visuales.	- Amplia variedad de plantillas y recursos interactivos. - Integración de elementos multimedia como videos y sonidos. - Posibilidad de compartir y colaborar en tiempo real.	- Diseños atractivos y dinámicos que captan la atención del público. - Funcionalidad de interactividad que mejora la participación del espectador	- Algunas funciones avanzadas están restringidas a planes de pago. - La curva de aprendizaje puede ser pronunciada para usuarios nuevos en diseño interactivo.
Padlet	Permite crear tableros virtuales donde los usuarios pueden agregar y organizar contenido multimedia como notas, imágenes y videos	- Interfaz intuitiva con funciones de arrastrar y soltar. - Personalización de tableros con una variedad de diseños y fondos. - Colaboración en tiempo real con otros usuarios.	- Flexibilidad para utilizar Padlet en una variedad de entornos, desde aulas hasta entornos empresariales. - Facilita la organización y el intercambio de ideas en formato visual.	- Algunas características avanzadas están restringidas a planes de pago. - La cantidad de contenido que se puede agregar puede estar limitada en la versión gratuita.

Prezi	Herramienta de presentación en línea que utiliza un enfoque no lineal, permitiendo a los usuarios crear presentaciones dinámicas y visuales	- Estructura de presentación no lineal que permite zoom y navegación fluida. - Integración de elementos multimedia como imágenes y videos. - Colaboración en tiempo real con otros usuarios.	- Presentaciones visualmente impactantes que rompen con el formato tradicional de diapositivas. - Funcionalidad de zoom que permite enfocarse en detalles específicos.	- La creación de presentaciones puede ser más compleja que con herramientas tradicionales. - Algunas características avanzadas están disponibles solo en planes de pago.
-------	---	--	---	---

Nota: Elaboración propia a partir de (Sarsar, Acartürk, & Ramadania, 2020)

3.2 Uso del Software Educativo

Los sistemas actuales de educación se encuentran íntimamente relacionados con la incorporación de nuevas herramientas que llamen la atención de los alumnos, de manera práctica, sencilla, lúdica y estén acordes a los contenidos determinados; el uso de tecnologías de la información y de comunicación sumadas a otros recursos virtuales, contribuyen al desarrollo de procesos de enseñanza – aprendizaje, de forma que, proveen herramientas que facilitan el aprendizaje significativo, teniendo mayor accesibilidad, dinamizando procesos y facilitando los fines de la educación (Lara et al., 2022).

A raíz de la pandemia del COVID-19, en diversos países del mundo se puso en evidencia la relevancia de las herramientas digitales en el ámbito educativo, ya que se convirtieron en el principal recurso para asegurar la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje durante el confinamiento. Esta realidad reveló de forma clara que la incorporación de la tecnología en la educación no podía considerarse opcional, sino una necesidad urgente. El acceso a dispositivos, conectividad estable y plataformas virtuales se volvió fundamental para garantizar la participación activa de los estudiantes y la eficacia de la labor docente (Segura et al., 2025).

En este orden de ideas, Maldonado et al. (2020) declara la importancia de considerar el uso del software educativo con metodologías adecuadas en las diferentes clases, estos estimulan el interés a través de nuevas experiencias que dan origen al conocimiento y al pensamiento, de esta forma se favorecen los estudiantes con habilidades, conocimiento y dominio en las tecnologías para aumentar su potencial. Plantear estrategias de enseñanza que fortalezcan la educación en los diferentes niveles y que a su vez promuevan aprendizajes significativos, en el

cual los estudiantes puedan tener una participación activa en las clases, así como replicar esos conocimientos en la práctica.

En efecto, la tecnología es un motor clave a través de la cual los alumnos pueden lograr el éxito, también podrán adquirir muchos conocimientos que le ayudarán a la formación profesional, siendo así más competitivos en el mercado laboral. Desde luego, la utilización de esos mecanismos permite promover otras formas de aprendizaje enfocadas en desarrollar estrategias de pensamiento e interacción con otros individuos, estimulando así el nivel de actividad personal. En dicho contexto, también es necesario que los docentes acudan a talleres de capacitación en donde adquieran más conocimientos acerca del uso adecuado de la tecnología y sus recursos aplicados al ámbito educativo (Ruiz & Intriago, 2022).

3.2.1 Software Educativo Canva

La implementación de la herramienta Canva en el ámbito educativo se ha venido realizando tanto en instituciones primarias, secundarias así como en las universidades. Su influencia se ha extendido a través de fronteras, conectando estudiantes y maestros en una experiencia de aprendizaje global. En el aula de clases, se ha identificado un cambio en la dinámica tradicional, otorgando al personal de docencia herramientas que ayudan a personalizar la enseñanza, adaptándose a los diferentes estilos de enseñanza y a partir de allí fomentar la participación activa de los alumnos (Góngora & Góngora, 2024).

De acuerdo con (Maldonado, Cables, & Rodríguez, 2024) la exploración del impacto de Canva en el campo educativo, es primordial desde su adopción general hasta las implicaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Dicho software facilita un entorno virtual para

distribuir este contenido educativo, mejorando así la comunicación entre alumnos y docentes, también ayuda a la colaboración de proyectos. Definitivamente, el sector educativo solicita de procedimientos formativos, esto tiende a desarrollarse de manera competitiva e innovadora, pero todo enmarcado en la práctica meta cognitivista y constructivista mediante un conjunto de estrategias metodológicas eficaces, logrando así un rendimiento académico óptimo en los alumnos.

Asimismo, Segovia & Said-Hung (2021) llevaron a cabo un estudio comparativo entre las herramientas de Canva y Moodle. La primera contribuye a la generación de informes detallados acerca de los avances de los alumnos, generando un impacto significativo en la satisfacción y el desempeño académico de los estudiantes. Mientras que la segunda despunta por su capacidad de ofrecer un seguimiento del progreso de los alumnos altamente personalizado, esto ocurre gracias a integrar modelos de análisis avanzados. Como tal, la elección de las plataformas dependerá de evaluaciones en donde se considere tanto la estructura financiera, la capacidad técnica y el enfoque pedagógico (Segovia, 2024).

Asimismo, Canva brinda una gran variedad de plantillas e ilustraciones, de manera sencilla, convirtiéndola en una opción atractiva para así tener un mejor desempeño y presentación visual de los contenidos educativos. El impacto que ha generado esta herramienta es increíble en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que desarrolla un nivel de participación, de interacción y de creatividad, de forma que atrae y llena de motivación al alumnado. Los estudiantes al trabajar con esta herramienta muestran un cierto grado de interés en aprender, en compartir las ideas al utilizar la herramienta y demostraron habilidades creativas al diseñar sus proyectos (Delgado & Castillo, 2024). En definitiva, esta herramienta es de gran utilidad para el

4. Marco Metodológico

4.1 Enfoque de Investigación

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, el cual permite comprender en profundidad las percepciones, experiencias y significados que los docentes atribuyen al uso del software educativo Canva en su práctica pedagógica. Este enfoque no busca cuantificar resultados, sino explorar la naturaleza del fenómeno en su contexto real, considerando la subjetividad de los actores involucrados.

Las características procedimentales de la investigación cualitativa incluyen la recopilación de datos a través de métodos como entrevistas en profundidad, observaciones participativas, grupos focales y análisis de documentos o textos (Romero et al., 2024).

Del mismo modo, para la recolección de datos se emplearon entrevistas semiestructuradas, orientadas a obtener información detallada sobre las dimensiones cognitivas, afectivas y técnicas relacionadas con el uso de Canva en las instituciones estudiadas.

4.2. Diseño

Se adoptó un diseño exploratorio-descriptivo. El carácter exploratorio responde a la necesidad de indagar sobre un fenómeno poco investigado en el contexto de interés (Ramos, 2020). En este caso, el impacto del software educativo Canva en la práctica docente en instituciones educativas de Ecuador. Paralelamente, el componente descriptivo permitió caracterizar las percepciones y experiencias de los docentes, considerando aspectos vinculados a la motivación, estrategias metodológicas y uso pedagógico de la herramienta (Ramos, 2020)

4.3 Población y Muestra

La población estuvo conformada por docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador y la Unidad Educativa Bilingüe Leader Kids. La muestra, seleccionada mediante muestreo intencional no probabilístico, incluyó a 30 docentes (15 por institución). De los cuales, 18 pertenecen al género femenino y el restante, es decir, 12 docentes corresponden al género masculino. Los criterios de inclusión consideraron que los participantes fueran docentes en ejercicio, con experiencia mínima de un año en la institución y que hubiesen utilizado herramientas digitales, particularmente Canva, en su práctica pedagógica.

4.4 Técnicas e Instrumentos

La técnica principal utilizada fue la entrevista semiestructurada, la cual permite flexibilidad para profundizar en las respuestas del entrevistado y explorar temas emergentes (Medina et al., 2023). El instrumento consistió en una guía de 14 preguntas distribuidas en tres dimensiones:

- Componente cognitivo: conocimientos y habilidades digitales.
- Componente afectivo: actitudes y motivación hacia el uso de Canva.
- Experiencias prácticas: estrategias metodológicas y resultados percibidos.

4.5 Procedimiento

Posterior a la selección de la muestra, se procedió a la recolección de datos. Las entrevistas se aplicaron de forma presencial y virtual, previa autorización institucional y

consentimiento informado por parte de los participantes. Todas las respuestas fueron grabadas, transcritas y almacenadas bajo estrictas normas de confidencialidad.

A continuación, se realizó la transcripción y análisis temático de dichos datos obtenidos a través del instrumento.

4.6 Análisis de datos

Para el procesamiento de la información se utilizó el análisis de contenido cualitativo, orientado a identificar categorías emergentes vinculadas con las percepciones sobre ventajas, limitaciones y cambios en la práctica docente. Las categorías iniciales fueron definidas con base en las dimensiones del instrumento y posteriormente se ajustaron según los hallazgos en las respuestas. Asimismo, la interpretación de los datos se realizó mediante triangulación entre investigadoras y contraste con el marco teórico, garantizando así la validez interna del análisis.

5. Análisis y Discusión de Resultados

5.1 Análisis de Resultados

5.1.2 Institución pública

Pregunta #1 ¿Cuál es tu género?

#	Respuesta
1	Mujer
2	Mujer
3	Mujer
4	Mujer
5	Mujer
6	Hombre
7	Hombre
8	Hombre
9	Mujer
10	Mujer
11	Hombre
12	Mujer
13	Mujer
14	Hombre
15	Mujer

Nota: Elaboración propia

Con base a los resultados, se demuestra que el 60 % son mujeres y el otro 40% son hombres, del cual 5 docentes son hombres, y 10 son mujeres.

Pregunta #2 ¿De qué manera crees que Canva facilita el acceso a los materiales de aprendizaje? Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Es una herramienta de fácil acceso en cualquier dispositivo electrónicos, lo que la hace muy útil ya que tan bien es muy llamativa y motivadora
2	Facilita el acceso a los materiales de aprendizaje al ofrecer una herramienta accesible, fácil de usar, personalizable y colaborativa que permite la creación de materiales cruciales atractivos y la integración con otras herramientas de aprendizaje en línea.
3	Permite crear materiales, según el criterio de búsqueda o la necesidad que se presente en el transcurso de nuestra vida laboral o de estudiantes.
4	Ayuda a mantener de manera interactiva con los estudiantes al momento de crear actividades
5	Canva facilita mucho porque todo está en línea y los materiales se pueden compartir rápidamente con los estudiantes, incluso si no están en clase. Es fácil de usar y no necesitas ser experto para hacer presentaciones bonitas y útiles.
6	Da un fácil acceso a los materiales porque es fácil de usar y permite crear diseños atractivos y organizados para las clases. Esto hace que los estudiantes encuentren la información más clara.
7	Creo que no es tan necesario. Los materiales de aprendizaje siempre han estado disponibles de forma física y funcionan bien. No veo que algo digital como Canva aporte mucho más allá de lo que ya hacemos.
8	Da lugar a que todo se encuentre organizado y disponible en cualquier momento.
9	Se accede rápidamente a los materiales porque todo está en línea, y es sencillo compartir los diseños con los estudiantes. Además, los materiales son atractivos y claros, lo que ayuda a que los alumnos los entiendan mejor.
10	Es herramienta de difícil programación para crear interacciones entre el conocimiento, los estudiantes y el profesorado, sus maestros deben buscar permitir y acceder al conocimiento

	disponible en la web de internet y adelantar a varios formatos del proceso docente educativo.
11	Brinda mucha ayuda a los alumnos, porque todo está organizado y se puede acceder desde cualquier lugar con internet. Se tienen menos excusas para no revisar los materiales.
12	Hace todo más accesible porque está en la nube y no se pierde como los papeles.
13	Gracias a su fácil acceso se puede compartir todo rápidamente. No tengo que imprimir tanto material, y los estudiantes pueden verlo desde cualquier dispositivo.
14	Canva es útil porque puedo personalizar todo y crear materiales que se ajusten exactamente a lo que necesito enseñar. Es fácil de compartir.
15	Me gusta usar Canva porque todo queda más organizado y bonito. Los alumnos también pueden acceder a los materiales fácilmente desde sus teléfonos.

Nota: Elaboración propia

Los entrevistados valoran positivamente la capacidad de Canva para organizar, personalizar y compartir materiales. Se menciona que es accesible desde cualquier dispositivo, lo que facilita su integración en actividades educativas. No obstante, surgen dudas sobre su necesidad, señalando que los métodos tradicionales siguen siendo efectivos.

Pregunta #3 ¿Qué función le brinda y con qué frecuencia utiliza la herramienta digital Canva? Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Tiene varias funciones, pero en mi caso, la he utilizado para evaluar y retroalimentar más el aprendizaje.
2	Ofrece una amplia variedad de funciones para crear materiales visuales atractivas para diversas necesidades desde diseño gráfico y edición de imágenes hasta creaciones de materiales de marketing y educativo.
3	Resumir textos, diseñar planes, mejorar imágenes.
4	Por el momento no la uso.

5	Uso Canva para crear láminas, afiches, actividades interactivas y diapositivas. Lo uso al menos tres veces por semana porque me ayuda a organizar las clases y a mantenerlas atractivas para los alumnos.
6	Uso Canva para crear presentaciones y resúmenes visuales, lo utilizo al menos dos veces por semana, ya que ayuda a mantener la atención de los estudiantes.
7	No la utilizo con frecuencia, porque siento que no aporta nada nuevo que no pueda lograr con un buen libro o un pizarrón.
8	Uso Canva semanalmente para subir materiales, realizar actividades y evaluar a los estudiantes.
9	El uso principalmente para crear presentaciones y guías de estudio. La utilizo unas tres veces por semana porque me permite tener materiales visuales de calidad en poco tiempo.
10	La función que brinda, como una de las que posee la herramienta es placer hacer una clase interactiva y divertida en la planificación de sus laminas, cuando la enseñanza es trasladada al entorno de educación virtual, actualmente, ocasionalmente la uso
11	Principalmente la uso para crear presentaciones y organizar materiales. La utilizo varias veces a la semana, sobre todo para temas nuevos.
12	Se utiliza para crear tareas y diapositivas y su uso, es una vez por semana o cuando hay evaluaciones.
13	Uso Canva para crear presentaciones y fichas visuales. Lo utilizo dos o tres veces por semana. Es muy práctico porque tiene plantillas que me ahorran tiempo.
14	Principalmente lo uso para hacer presentaciones visuales y videos cortos. Lo uso cada semana, dependiendo de la unidad.
15	Lo uso para diseñar hojas de trabajo y posters informativos. Lo uso casi a diario.

Nota: Elaboración propia

Los entrevistados usan Canva principalmente para crear presentaciones, láminas y tareas visuales. La frecuencia varía: algunos la usan semanalmente, mientras que otros lo hacen ocasionalmente o casi a diario, dependiendo de las necesidades de su plan educativo.

Pregunta #4 ¿Cuál es el impacto negativo y positivo que ha tenido esta herramienta “Canva” en el ámbito de enseñanza educativo? Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Positivamente facilita las actividades en clases negativamente no todos pudieron participar por no tener internet (época de pandemia).
2	Positivo ya que en la actualidad la tecnología va tomando terreno en todo aspecto haciendo que los estudiantes puedan explorar y aprendan a crear sus propios diseños.
3	Puede ser negativo como positivo. Es importante que los educadores y los estudiantes sean conscientes en los beneficios y los riesgos asociados con el uso de esta herramienta y otras similares.
4	Puede ser negativo como positivo. Es importante que los educadores y los estudiantes sean conscientes en los beneficios y los riesgos asociados con el uso de esta herramienta y otras similares.
5	El impacto positivo es que las clases son más visuales y dinámicas. Los niños se interesan más y entienden mejor. Lo negativo es que, a veces, se necesita buena conexión a internet, y no todos la tienen.
6	Positivo: Hace las clases más dinámicas. Negativo: Puede ser complicado al principio si no se domina la herramienta.
7	Positivo: Tal vez sea más llamativo para los alumnos. Negativo: Crea una dependencia de la tecnología, lo cual no es bueno.
8	Positivo: Mejora la interacción y presentación de materiales. Negativo: requiere conexión constante a internet.
9	Acera de lo positivo, las clases son más dinámicas y los estudiantes participan más. El impacto negativo es que, a veces, el diseño puede consumir mucho tiempo si no tienes experiencia previa.
10	Un impacto positivo es la integración que ocurre entre los estudiantes docentes y contenido de la enseñanza en la virtualidad. Por otra parte, los aspectos creativos estarán existentes

	hacia las barreras que supondría su utilización en estudiantes sin conexión a internet o dispositivos.
11	Positivo: Los alumnos se interesan más. Negativo: Algunos alumnos se distraen explorando la herramienta en vez de concentrarse en la clase.
12	Positivo: Todo es más organizado. Negativo: Toma tiempo adaptarse.
13	Positivo: Hace las clases más dinámicas y los estudiantes prestan más atención. Negativo: Si no hay internet, no se puede usar.
14	Positivo: Hace que las clases sean más dinámicas y modernas. Negativo: No todos los alumnos tienen acceso a dispositivos para usarlo.
15	Positivo: Hace las clases más atractivas. Negativo: Puede ser complicado para quienes no están acostumbrados a usar tecnología.

Nota: Elaboración propia

El impacto positivo más destacado es la capacidad de realizar las clases más dinámicas, autodidactas y visuales, lo que incrementa el interés de los estudiantes. Mientras tanto, los aspectos negativos incluyen la dependencia de una buena conexión a internet.

Pregunta #5 ¿Ha notado poder mejorar, ilustrar y organizar mejor sus clases con Canva? ¿Por qué?

#	Respuesta
1	No la he utilizado para dar clases.
2	Sí para ayudar a mejorar, ilustrar y organizar las clases ofrece herramientas para crear materiales cruciales, atractivos interactivos y accesibles así para planificar y gestionar proyectos, materiales de estudio.
3	No en todos los centros educativos existen equipos tecnológicos, aulas adecuadas, para cubrir cada una de las necesidades que los estudiantes presentan en lo largo de vida escolar.
4	Sí, cuando estamos en pandemia al finalizar año lectivo.

5	Sí, definitivamente. Con Canva puedo crear recursos ordenados y visuales que hacen que los niños entiendan más rápido y se mantengan interesados.
6	Sí, porque puedo organizar mejor las ideas y presentarlas de manera más clara y atractiva.
7	No he notado cambios significativos. Puedo ilustrar igual de bien usando láminas o gráficos hechos a mano.
8	Sí, porque ayuda a estructurar las lecciones y hace las clases más visuales.
9	Sí, porque Canva ofrece plantillas organizadas y fáciles de personalizar. Esto me ahorra tiempo y hace que las clases sean más visuales y claras para los alumnos.
10	Sí, la planificación, ejecución y control de una clase programada en Canva resulta motivadora al estudiante.
11	Sí, porque puedo presentar información de manera más clara y atractiva.
12	Sí, porque los alumnos entienden mejor con imágenes que con puro texto.
13	Sí, porque con Canva puedo organizar mis ideas de manera más clara y los alumnos entienden mejor los temas.
14	Sí, porque los materiales que hago son claros y me ayudan a explicar mejor los temas.
15	Totalmente, porque todo queda más claro y bien estructurado.

Nota: Elaboración propia

Respondiendo a esta interrogante, la mayoría de los entrevistados están de acuerdo en que Canva mejora la organización y presentación de las clases, lo que resulta en explicaciones más claras y atractivas. Sin embargo, algunos mencionan limitaciones técnicas en ciertos contextos.

Pregunta #6 ¿Crees que afecta o mejora la participación de los alumnos en clases al usar Canva durante su clase? Argumente su respuesta

#	Respuesta
1	Toda herramienta digital incentiva la participación de los estudiantes en la actualidad.
2	Sí, claramente mejora la participación en los estudiantes para sus proyectos y evaluaciones diarias y ser más participantes.
3	Si hubiese los equipos necesarios por supuesto que sí, se mejora mucho el proceso enseñanza. Aprendizaje, de los estudiantes, se mejora con los sentidos y así conocer lugares imaginables.
4	Existe mayor participación y concentración.
5	Los alumnos encuentran los diseños llamativos y quieren interactuar más con lo que les presento.
6	Los estudiantes se sienten atraídos por los recursos visuales.
7	Tal vez mejora un poco la participación, pero al final, los alumnos se distraen más con la tecnología que con una clase más tradicional.
8	Mejora la participación porque los estudiantes encuentran atractiva la plataforma
9	Definitivamente mejora la participación, porque los estudiantes encuentran los materiales atractivos y se interesan más en el contenido.
10	Estimo que siempre y cuando el alumno tenga los regulares aspectos internet, PC, móvil, otras) la capacitación en el juego gamificado incrementa la participación en el juego y también de la familia.
11	Se logra captar más la atención de los estudiantes a través de las actividades
12	Incrementa la participación de los alumnos especialmente cuando les interesa visualmente.
13	Mejora la participación, ya que los diseños coloridos y las imágenes llaman más la atención de los estudiantes.
14	Sí, mejora la participación porque los alumnos están más interesados cuando ven contenido
15	Sí, porque las imágenes y diseños los motivan a participar más activamente.

La mayoría de los docentes coinciden a la herramienta Canva, como un recurso fundamental para mejorar la participación de los estudiantes gracias a sus elementos visuales atractivos. No obstante, algunos advierten que la tecnología puede ser una distracción si no esta no es utilizada de manera correcta.

Pregunta #7 ¿Consideras que la plataforma te permite adaptar el contenido de forma efectiva para abordar diferentes estilos de aprendizaje? argumenta tu respuesta.

#	Respuesta
1	Considero que sí, porque se puede utilizar diversos recursos, audiovisuales y lúdicos.
2	Sí, pero por el momento no uso no todos cuentan con internet.
3	Sí, cuando consultamos podemos tener mejores herramientas para nuestras actividades diarias.
4	Se puede adoptar contenidos de manera efectiva, ya que un solo contenido se puede abordar de manera auditiva y visual.
5	Sí, porque con Canva puedo incluir imágenes, textos, y hasta videos, que ayudan a estudiantes visuales, auditivos y kinestésicos a aprender mejor.
6	Sí, ya que permite adaptar las presentaciones y actividades según las necesidades del grupo.
7	No lo creo. Al final, es solo otra herramienta que no se adapta por sí sola a cada alumno.
8	Sí, permite personalizar contenido según estilos de aprendizaje.
9	Sí, porque puedo crear recursos visuales, agregar explicaciones detalladas y hasta incluir elementos interactivos, lo cual cubre varios estilos de aprendizaje.
10	Permite planificar de manera adaptada a cualquier contenido de la enseñanza.
11	Sí, porque me deja personalizar según el nivel del grupo, como colores llamativos para niños pequeños y diseño serio para adolescentes.
12	Claro, puedo modificar según los estudiantes que tengo en cada curso.

13	Sí, porque puedo adaptar el contenido para que sea más visual o interactivo, dependiendo de lo que necesiten los alumnos.
14	Sí, me deja modificar contenido fácilmente para adaptarlo a diferentes ritmos de aprendizaje.
15	Claro, porque puedo hacer que cada alumno trabaje a su ritmo con actividades diferentes.

Nota: Elaboración propia

La mayoría de los docentes, excepto uno, están de acuerdo con esta premisa. Para ellos, Canva es una herramienta clave cuyas funciones permiten brindar personalización en los trabajos y adaptarlos acorde a las necesidades de los usuarios. A pesar de aquello, se identifica una desventaja grande según la perspectiva de un entrevistado, la cual se encuentra asociada a no poder responder preguntas abiertas al alumno.

Pregunta #8 ¿Crees que tus estudiantes muestran más motivación y destrezas al utilizar Canva?

#	Respuesta
1	Les encanta a los alumnos en cuanto a los que es competencias y además recibir en qué lugar te encuentras de acuerdo a tu nivel de desempeño.
2	Sí, pero no se puede aplicarlos continuamente en instituciones, porque no cuenta todas las aulas con proyector.
3	Sí, ya que el momento que se les puede proyectar las imágenes y videos se motivan mucho más.
4	Se motivan cuando se les proyecta dentro del aula, alguna película o una clase, más detallad. Claro que se facilitan los equipos necesarios.
5	Sí, les gusta trabajar con herramientas modernas y ver sus propios trabajos diseñados en Canva los motiva mucho.

6	Sí, los estudiantes están más motivados porque disfrutan los diseños y la interacción visual.
7	No, creo que la motivación depende más del maestro que de cualquier herramienta digital.
8	Sí, los estudiantes se sienten más interesados y desarrollan habilidades digitales.
9	Sí, he notado que se sienten más motivados porque los materiales son modernos y fáciles de entender.
10	A través de esta herramienta se logra crear actividades que permite una mejor captación de conocimiento
11	Sí, les encanta interactuar con algo visualmente atractivo.
12	Sí, sobre todo en proyectos grupales porque es más interactivo.
13	Sí, se sienten más motivados y les gusta explorar lo que se presenta en Canva.
14	Sí, los estudiantes trabajan más rápido y con más interés cuando ven materiales en Canva.
15	Sí, están más motivados y hasta buscan usar Canva ellos mismos.

Nota: Elaboración propia

Acorde a esta pregunta, los consultados en gran proporción sostienen que el uso de Canva **incrementa** la motivación de los estudiantes. Esto se debe principalmente a la interacción visual, la posibilidad de diseñar materiales modernos y la incorporación de herramientas digitales en el aula. Solo existe una discrepancia, atribuyendo la motivación principalmente al rol del maestro y no a la herramienta.

Pregunta #9 ¿De qué manera esta herramienta “Canva “apoya o limita tu capacidad de brindar retroalimentación efectiva a tus estudiantes o el crear tareas asincrónicas?

Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	En algunos casos es un gran apoyo porque se sienten motivados a trabajar digitalmente en otros casos, falta de internet o dispositivos dificultades hacer la retroalimentación.
2	Es creativa de forma que nos permite crear diapositivas animadas y creativa.
3	Es muy importante para sus tareas asincrónicas ya que visualizan con mayor facilidad los ejemplos que se proyectan.
4	En la modalidad virtual con la tecnología claro que puede retroalimentarlo.
5	Apoya porque puedo diseñar tareas y enviarlas fácilmente. Además, permite que los estudiantes trabajen a su propio ritmo y que yo pueda darles comentarios visuales en los materiales.
6	Apoya, porque puedo dejar tareas creativas y brindar retroalimentación con ejemplos visuales.
7	Creo que no hace mucha diferencia. Prefiero dar retroalimentación cara a cara, es más directa y efectiva.
8	Apoya la retroalimentación con herramientas de comentarios rápidos.
9	Apoya la retroalimentación porque puedo usar diseños llamativos para explicar los errores o dar consejos. Sin embargo, puede ser un poco limitado si no hay internet.
10	Es muy divertida para de por medio poder jugar y programar los contenidos de enseñanza, y más en aspectos contenidos que los estudiantes muestran resistencia a aprender. Resulta motivadora la herramienta para lograr los fines deseados.
11	Me ayuda porque puedo dejar tareas que ellos encuentran interesantes, pero a veces toma tiempo organizarlo todo.
12	Apoya, porque deja enviar comentarios personalizados, pero requiere tiempo extra.
13	Me ayuda a dar retroalimentación porque puedo incluir comentarios directamente en los trabajos o usar recursos visuales para explicar mejor.

14	Apoya mucho, porque puedo dejar tareas visuales o proyectos creativos que son claros y motivadores.
15	Mediante esta se puede realizar una retroalimentación visual y clara.

Nota: Elaboración propia

Con base a las respuestas otorgadas, se evidencia que Canva es visto como un recurso que apoya significativamente la retroalimentación y las tareas asincrónicas. Los entrevistados valoran la facilidad para crear materiales visuales y comentar directamente en los trabajos, aunque algunos mencionan que requiere tiempo extra y depende del acceso a internet.

Pregunta #10 ¿Crees que con este tipo de herramientas como “Canva” ha cambiado tu perspectiva de enseñanza de una forma más moderna?? Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Las herramientas digitales claramente han provocado un cambio en la forma de enseñar y aprender ya que debemos estar a la par con las necesidades de las nuevas generaciones (era digital)
2	El cambio e innovación siempre es importante, es ahí donde debe existir la auto preparación por parte de nosotros.
3	A través de esta herramienta se puede fortalecer el proceso de enseñanza siempre y cuando se tenga el control de la información.
4	Es una enseñanza más moderna, actualizada de la mano con la exigencia de los mismos tiempos.
5	Sí, me ha hecho ver que las clases pueden ser más creativas y tecnológicas sin perder el enfoque educativo.
6	Sí, me ha llevado a modernizar mi forma de enseñar y a incluir más tecnología en el aula.
7	No, prefiero métodos más tradicionales. La tecnología no siempre mejora la enseñanza.
8	Sí, moderniza la enseñanza al integrar tecnología.
9	Ha cambiado completamente hacia un enfoque más moderno.

10	No, la enseñanza siempre será la misma bajo la guía y orientación del docente, la herramienta es tan solo un medio de información y transformación del contenido.
11	A través de esta se pueden dejar tareas que los alumnos encuentran interesantes, pero a veces toma tiempo organizarlo todo.
12	Sí, porque ahora uso menos libros físicos y más contenido en línea.
13	Sí, ahora siento que enseño de forma más actual y atractiva para ellos.
14	Mediante esta, he incrementado mi capacidad de cómo diseñar clases que conecten con los estudiantes actuales.
15	Actualmente las clases están más alineadas con lo que los estudiantes esperan en esta era digital.

Nota: Elaboración propia

La gran mayoría de repuestas se asocian a la modernización de Canva, la cual ha cambiado el concepto de enseñanza-aprendizaje, tratando de integrar más tecnología y creatividad en el aula. No obstante, unos pocos mantienen preferencia por métodos tradicionales, argumentando que la tecnología es solo un medio y no un sustituto de la guía docente.

Pregunta #11 ¿Cómo describirías tu nivel de comprensión o dominio sobre el uso de Canva?

#	Respuesta
1	Nivel Bueno y aceptable en el manejo de las herramientas digitales, pero aún falta más por aprender a utilizarlas.
2	No la uso por el momento.
3	Me gusta ya que me da facilidad para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
4	Tengo un dominio básico sobre la herramienta.
5	Intermedio. Lo entiendo bien, pero todavía me queda mucho por explorar.
6	Mi dominio es intermedio; lo suficiente para manejar las funciones principales.

7	Básico. No veo la necesidad de aprender más sobre esta herramienta.
8	Intermedio
9	Intermedio. Lo uso de manera regular, pero todavía hay funciones avanzadas que no conozco del todo.
10	Domino la herramienta en cuanto a su uso para la enseñanza.
11	Sí, ahora siento que puedo incluir herramientas más actuales y conectadas con ellos.
12	El nivel de conocimiento es básico, en ocasiones la utilizo, pero me cuesta adaptarme
13	Tengo un dominio intermedio. Aprendí sola viendo tutoriales.
14	Mi nivel es básico, pero lo necesario para usarlo con confianza.
15	Mi nivel es intermedio, aunque sigo descubriendo nuevas funciones.

Nota: Elaboración propia

Algunos de los entrevistados poseen un nivel de conocimientos y dominio intermedio de esta plataforma, lo cual se traduce a una comprensión básica de las funciones principales de Canva. Sin embargo, también hay docentes que no poseen las habilidades y destrezas necesarias, por ende, les falta mucho aprendizaje, este puede ser adquirido mediante tutoriales o guías.

Pregunta #12 ¿Consideras que el uso de la plataforma requiere de habilidades previas o aprendizaje adicional? Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	En algunos casos: si, porque hay personas que no manejan o tienen escaso dominio de los recursos tecnológicos en general.
2	No la utilizo
3	Pienso que importante saber el manejo de esta herramienta para poder llegar la investigación lo que realmente se necesita.

4	El uso de la tecnología en general necesita de capacitación constante para el mejor desempeño.
5	Un poco de aprendizaje adicional, pero es muy intuitivo. En poco tiempo se aprende a usarlo.
6	Sí, requiere aprender a manejar las herramientas, pero con práctica es fácil.
7	Sí, y ese es el problema. Los maestros no siempre tienen tiempo para aprender estas cosas.
8	Sí, es necesario tener conocimientos básicos de tecnología.
9	Sí, pero son habilidades básicas, como saber usar una computadora e internet. A medida que prácticas, se vuelve más fácil.
10	Sí, el docente y los alumnos deben conocer el uso y manejar de la herramienta para que pueda ser aplicada a la educación.
11	Requiere un poco de aprendizaje, pero es fácil una vez que le agarras el ritmo.
12	Debe existir un manejo apropiado por los docentes y alumnos
13	Sí, pero es fácil de aprender con un poco de práctica.
14	Sí, necesitas aprender, pero es intuitivo y no toma tanto tiempo.
15	Un poco, pero es fácil si tienes ganas de aprender.

Nota: Elaboración propia

Los entrevistados en su gran mayoría concuerdan que el uso de la plataforma Canva requiere algún grado de habilidades previas o aprendizaje adicional. Sin embargo, muchos destacan que la herramienta es intuitiva y que, con práctica, se vuelve fácil de manejar. Algunos identifican la falta de tiempo y capacitación como barreras para el dominio de la herramienta.

Pregunta #13 ¿Qué emociones experimentas al usar Canva como herramienta de enseñanza (frustración, satisfacción, confianza,)? ¿Podrías explicar alguna situación en particular?

#	Respuesta
1	He sentido un poco de cada una de estas emociones, pero a medida que se las emplea desaparece la frustración y solo queda satisfacción al realizar con éxito las actividades.
2	No la he usado.
3	Satisfacción; sería en mi caso el ayudar a las personas y mejorar yo mismo me hace sentir bien.
4	Siento satisfacción, pero también un poco de recelo porque puedo caer en algún error si no se maneja bien la herramienta.
5	Existe confianza, una vez, hice un proyecto grupal donde cada equipo diseñó una presentación, y ver su entusiasmo fue muy gratificante.
6	Satisfacción, porque me permite innovar en las clases. Una vez, diseñé un póster interactivo que encantó a los alumnos.
7	Frustración. Una vez intenté usarlo y pasé más tiempo resolviendo problemas técnicos que enseñando.
8	Satisfacción, porque simplifica procesos.
9	Siento satisfacción y confianza. Por ejemplo, una vez diseñé una presentación que los estudiantes adoraron porque era colorida y fácil de seguir.
10	He experimentado satisfacción y confianza al usarla, por ejemplo, cuando presento el nuevo contenido y donde una misma lamina puede acceder por medio de su hipervínculo a otras ubicaciones de lo planificado.
11	Satisfacción, porque siento que mis clases son más dinámicas. Una vez hice una presentación y los alumnos estaban emocionados por los gráficos.
12	Las clases son más satisfactorias al aplicar esta herramienta.
13	Siento satisfacción porque las clases son más llamativas. Al principio me frustré porque no sabía usar todas las funciones.
14	Me siento confiado, una vez utilicé Canva para un proyecto grupal, y todos participaron.
15	Genera satisfacción a través del desarrollo de las actividades

Nota: Elaboración propia

Respecto a este enunciado, los entrevistados indicaron que las emociones con mayor predominio son la confianza y satisfacción. Asimismo, la frustración inicial pasa por la falta de conocimientos técnicos, sin embargo, esta sensación suele desaparecer a medida que se usa. Finalmente, hay experiencias exitosas como las presentaciones dinámicas o los proyectos grupales.

Pregunta #14 ¿Crees que con este tipo de herramienta el estudiante puede recibir información de forma visual y auditiva, haciendo su aprendizaje sea significativo?

Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Creo que sí y eso ayuda a despertar el interés por aprender.
2	Sí, pero no la uso.
3	Sí, lo certifico ya que es de mucha ayuda para las diferentes formas de aprendizajes y para niños con o sin discapacidad.
4	Sí, ya que este tipo de herramienta proyectar mucha información tanto proyecta muchas informaciones tanto visuales como auditiva; pero siempre están pendientes en casa o en la escuela de la información que se esté dando.
5	Sí, porque puedo combinar imágenes, videos y textos que se adaptan a diferentes formas de aprender. Esto hace que el contenido sea más interesante y fácil de recordar.
6	Sí, porque combina imágenes, textos y sonidos, lo que facilita un aprendizaje más completo.
7	No lo creo. La enseñanza significativa viene de la interacción con el maestro, no de una pantalla.
8	Sí, combina elementos visuales y auditivos que facilitan la comprensión.
9	Sí, al integrar texto, video e imágenes.

10	Sí, la herramienta posibilita un aprendizaje visual y auditivo. En este sentido, la información llegara al estudiante con un carácter significativo de acuerdo con la especial de aprendizaje propiciada por el docente y sus fines.
11	Sí, porque combina colores, formas y hasta videos, haciendo que los alumnos entiendan mejor.
12	Sí, porque usan imágenes y sonido que captan más su atención.
13	Sí, es una herramienta que combina visual y auditivo, lo que ayuda a que los estudiantes recuerden mejor lo que aprenden.
14	Sí, los estudiantes recuerdan mejor lo que ven y oyen a través de Canva.
15	Sí, Canva permite que los alumnos vean y comprendan los temas de manera más completa.

Nota: Elaboración propia

Las opiniones de los docentes guardan coincidencia en que Canva contribuye a adquirir más conocimientos de manera significativo gracias a su capacidad para combinar elementos visuales y auditivos. Sin embargo, una minoría argumenta que la enseñanza significativa depende más de la interacción directa con el docente que del uso de herramientas digitales.

5.1.2 Institución Privada

Pregunta #1 ¿Cuál es tu género?

#	Respuesta
1	Mujer
2	Mujer
3	Hombre
4	Mujer
5	Hombre
6	Mujer
7	Hombre
8	Mujer
9	Hombre
10	Mujer
11	Hombre
12	Mujer
13	Hombre
14	Mujer
15	Hombre

Nota: Elaboración propia

En este cuestionario, respondieron 8 personas del género femenino y 7 del género masculino.

Pregunta #2 ¿De qué manera crees que Canva facilita el acceso a los materiales de aprendizaje? Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Al estar todo en línea, puedo compartir los recursos por correo o WhatsApp, lo que hace más fácil su acceso.
2	Esta aplicación hace posible que se creen materiales atractivos para que así los estudiantes comprendan con facilidad,
3	Para mí, facilita el diseño, pero no siempre el acceso, porque algunos estudiantes no tienen buena conectividad en casa.
4	Permite la creación de materiales visuales que ayuden a captar la atención de los estudiantes
5	Los docentes no se encuentran totalmente familiarizados con las funciones que otorga esta herramienta
6	Canva ofrece una gran variedad de plantillas, esto ayuda a simplificar la creación de recursos, ahorrando esfuerzo y tiempo
7	En ocasiones resultan complicaciones especialmente en los profesores que no tienen suficiente dominio de los recursos tecnológicos
8	Canva permite a los docentes crear materiales visuales
9	Brinda materiales visuales que son atractivos, pero tengo que traer mi propio proyector
10	ofrece una variedad de plantillas
11	Facilita la creación de plantillas o que cada persona logre originar su propia presentación.
12	Permite ser creativo y decorar bien sus presentaciones
13	Pues lo facilita porque es una herramienta que su creador lo origino para eso, para que sirva en el proceso educativo.
14	De la manera que no crea barreras, es accesible, se encuentra gratis en el internet
15	Me gusta esta herramienta porque no solo ayuda a los alumnos si no también a los docentes

Nota: Elaboración propia

Se pudo evidenciar que a través de esta herramienta se pueden crear materiales atractivos y visuales que los estudiantes comprenden con mayor facilidad. Al estar todo en línea, se pueden compartir los recursos por correo o WhatsApp, lo que hace más fácil su acceso.

Pregunta #3 ¿Qué función le brinda y con qué frecuencia utiliza la herramienta digital Canva? Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Suelo diseñar recursos visuales que acompañen los temas de Ciencias Naturales, porque ayudan a mis estudiantes a visualizar procesos.
2	Lo uso semanalmente para crear infografías y presentaciones.
3	Diseño guías y actividades mensuales.
4	Para mantener mi clase fresca y organizada
5	Personalmente, solo lo uso ocasionalmente porque prefiero herramientas más tradicionales que conozco mejor.
6	De forma regular se utiliza Canva en las clases, para diseñar materiales visuales, en especial las infografías
7	Uso Canva ocasionalmente para crear presentaciones, pero prefiero PowerPoint por su familiaridad.
8	El uso de esta herramienta ayuda a diseñar actividades interactivas y recursos visuales para mis clases.
9	Uso Canva esporádicamente para diseñar presentaciones, aunque a veces prefiero métodos más tradicionales.
10	Empleo Canva con frecuencia para el diseño de actividades interactivas que estimulan el aprendizaje en mis clases.
11	Uso Canva esporádicamente para diseñar presentaciones
12	Utilizo Canva casi a diario para el diseño de actividades interactivas y demás recursos

13	Se implementa esta herramienta para realizar distintas presentaciones
14	Canva se utiliza para desarrollar actividades interactivas y recursos visuales para las clases
15	No lo uso todo el tiempo porque tengo más dominio de PowerPoint.

Nota: Elaboración propia

Los docentes usan esta herramienta para la creación de diapositivas, ya sea para la institución o el Postgrado que estoy haciendo. También para crear infografías y presentaciones. Otros. diseñar guías y actividades mensuales.

Pregunta #4 ¿Cuál es el impacto negativo y positivo que ha tenido esta herramienta “Canva” en el ámbito de enseñanza educativo? Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Entre lo positivo se destaca que permite resumir información con imágenes. Negativo: Si no se utiliza con moderación puede confundir a los estudiantes.
2	Lo positivo es que estimula la atención de los niños y permite y lo negativo, a veces toma mucho tiempo diseñar algo si no hay buena conexión a internet.
3	Acerca de lo positivo, este aumenta la creatividad. Mientras que lo negativo es que se puede generar una distracción si se centra más en el diseño que en el contenido.
4	Positivo: Permite a los docentes sean más creativos y flexibles en sus presentaciones. Negativo: Conlleva una sobrecarga visual
5	Positivamente, fomenta la creatividad en la presentación de contenidos, mientras que lo negativo, acrecienta una dependencia excesiva de recursos visuales.
6	Entre lo positivo, ha modernizado la forma en que presento mis clases, pero puede distraer a los estudiantes si no se usa adecuadamente.
7	Positivamente, ha modernizado la forma en que presento mis clases, pero puede distraer a los estudiantes si no se usa adecuadamente.

8	Ha sido positivo al fomentar la creatividad, pero puede llevar a que algunos estudiantes dependan demasiado de los recursos visuales.
9	A través de esta herramienta los alumnos incrementan su capacidad de análisis y creatividad
10	Positivamente, ha permitido que los docentes sean más creativos y flexibles en sus presentaciones, pero puede llevar a una sobrecarga visual.
11	Ayuda al alumno a ser más pensante y creativo
12	Los docentes tienen un mayor abanico para crear actividades didácticas
13	Los estudiantes captan mejor los conocimientos a través de esos talleres
14	Uno de los aspectos positivos es que hace más llamativas las clases.
15	Muy importantes esas dos entradas de información, visual auditiva.

Nota: Elaboración propia

El principal impacto positivo es el aumento de la creatividad y hace más llamativas las clases. Además, estimula la atención de los niños y permite resumir información con imágenes. Entre lo negativo, a veces toma mucho tiempo diseñar algo si no hay buena conexión a internet, asimismo, puede llevar a una sobrecarga visual si no se utiliza con moderación, lo que puede confundir a los estudiantes.

Pregunta #5 ¿Ha notado poder mejorar, ilustrar y organizar mejor sus clases con Canva? ¿Por qué?

#	Respuesta
1	Sí, porque los diseños me ayudan a organizar la información de manera más clara y mis estudiantes se enganchan más con lo que muestro.
2	Algo. He podido sintetizar contenido en menos palabras y más gráficos, lo que ayuda.
3	Sí, definitivamente. Canva me ayuda a estructurar mis ideas de manera visual, lo que facilita la comprensión de mis estudiantes.

4	No estoy tan seguro. A veces, me parece que la organización de mis clases se complica con tantas opciones visuales.
5	Sí, me ayuda a ilustrar conceptos complejos de manera clara, facilitando la comprensión de mis estudiantes.
6	A veces siento que me complica más la organización de mis ideas debido a la variedad de opciones.
7	Sí, me ayuda a organizar mis ideas de manera visual, lo que facilita la comprensión de mis estudiantes.
8	En ocasiones la variedad de opciones me abruma y me hace perder el enfoque en el contenido.
9	La herramienta a veces hace perder el enfoque de la clase
10	Sí, me ayuda a estructurar mis ideas de manera visual, lo que facilita la comprensión de mis estudiantes.
11	No estoy seguro. A veces, la variedad de opciones me abruma y me hace perder el enfoque en el contenido.
12	Sí, me ayuda a estructurar mis ideas de manera visual, lo que facilita la comprensión de mis estudiantes.
13	En ocasiones, la variedad de alternativas abruma y hacer perder el enfoque
14	Ayuda a organizar las ideas, desarrollando así actividades más didácticas
15	A veces hay distracciones y eso puede resultar perjudicial

A través de esta herramienta, se puede lograr una mejor organización de las ideas, haciendo las clases más dinámicas, facilitando la comprensión entre los alumnos. A su vez contribuye a informar las actividades de manera más clara y concisa. d

Pregunta #6 ¿Crees que afecta o mejora la participación de los alumnos en clases al usar Canva durante su clase? Argumente su respuesta

#	Respuesta
---	-----------

1	La mejora notablemente, los alumnos se muestran más participativos, quieren comentar lo que ven en las diapositivas o incluso hacer sus propios diseños.
2	Sí, pero sólo si se complementa con otras estrategias
3	Creo que mejora la participación, ya que los estudiantes se sienten más involucrados con materiales visuales.
4	Aunque, en ocasiones, algunos estudiantes pueden distraerse con el diseño y no enfocarse en el contenido.
5	Puede mejorar la participación, pero he notado que algunos estudiantes se distraen con los elementos visuales.
6	Creo que mejora la participación, ya que los estudiantes se sienten más involucrados con materiales visuales.
7	Puede mejorar la participación, pero he notado que algunos estudiantes se distraen con los elementos visuales.
8	Contribuye a mejorar la participación entre los estudiantes
9	Puede mejorar la participación, pero he notado que algunos estudiantes se distraen con los elementos visuales.
10	Existe una mayor involucración de los estudiantes en las actividades académicas
11	Puede mejorar la participación, pero he notado que algunos estudiantes se distraen con los elementos visuales.
12	Creo que mejora la participación, ya que los estudiantes se sienten más involucrados con materiales visuales.
13	Puede mejorar la participación, pero me parece que tiene otras desventajas.
14	Creo que mejora la participación, ya que los estudiantes se sienten más involucrados con materiales visuales.
15	Puede mejorar la participación, pero he notado que algunos estudiantes se distraen con los elementos visuales.

Nota: Elaboración propia

Acorde a las respuestas otorgadas por los entrevistados, mediante esta herramienta se puede mejorar e ilustrar de mejor forma a los alumnos a cómo diseñar correctamente un

organizador gráfico. Otra respuesta interesante es que gracias a Canva, los estudiantes se muestran más participativos, quieren comentar lo que ven en las diapositivas o incluso hacer sus propios diseños.

Pregunta #7 ¿Consideras que la plataforma te permite adaptar el contenido de forma efectiva para abordar diferentes estilos de aprendizaje? argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Sí, porque puedo usar imágenes para los visuales, audios para los auditivos y videos para los más interactivos.
2	Parcialmente. Me ha servido más para los visuales, menos para los kinestésicos.
3	Sí, definitivamente. La variedad de formatos en Canva permite atender a diferentes estilos de aprendizaje de manera efectiva.
4	Sin embargo, algunos docentes pueden no aprovechar al máximo esta capacidad, limitando su efectividad.
5	Absolutamente, puedo crear recursos que se adaptan a diferentes estilos, como visual, auditivo y kinestésico.
6	Creo que sí, pero requiere un esfuerzo adicional para personalizar los materiales.
7	Creo que sí, pero requiere un esfuerzo adicional para personalizar los materiales.
8	Absolutamente, puedo crear recursos que se adaptan a diferentes estilos.
9	Creo que sí, pero requiere un esfuerzo adicional para personalizar los materiales, pero esa opción es mucho mejor, permite ser creativo.
10	Absolutamente, puedo crear recursos que se adaptan a diferentes estilos, como visual.
11	Creo que sí, pero requiere un esfuerzo adicional para personalizar los materiales.
12	Sí, me permite poder diseñar mis propias ideas.
13	Correcto, con auto preparación se pueden diseñar buenas cosas.
14	Es una herramienta bastante flexible.

15	Creo que sí, pero requiere un esfuerzo adicional para personalizar los materiales.
----	--

Nota: Elaboración propia

Sí, es una herramienta bastante flexible, permite audio e incluso adaptarles videos, link de YouTube para un mejor aprendizaje. Además, se puede utilizar imágenes para los visuales, sonidos para los auditivos y videos para los más interactivos.

Pregunta #8 ¿Crees que tus estudiantes muestran más motivación y destrezas al utilizar Canva?

#	Respuesta
1	Sí, sobre todo cuando les doy tareas para que diseñen algo propio.
2	Depende, porque hay niños que sí se motivan y otros que lo ven como una tarea más.
3	Sí, los estudiantes parecen más motivados cuando utilizan herramientas interactivas como Canva.
4	Pero también he notado que algunos estudiantes se sienten intimidados por la herramienta, lo que puede afectar su confianza.
5	Sí, muchos estudiantes se sienten emocionados al usar herramientas digitales, lo que aumenta su interés en el aprendizaje.
6	Algunos estudiantes sí muestran más motivación, pero otros pueden sentirse abrumados por la cantidad de información visual.
7	He notado que la cantidad de imágenes suelen entretener a los alumnos.
8	Los alumnos ya se familiarizaron con la tecnología, lo que llama su atención.
9	Algunos estudiantes sí muestran más motivación, pero otros pueden sentirse abrumados por la cantidad de información visual.
10	Sí, más que emocionados, es un ambiente en donde ellos se desenvuelven más, incluso que uno.

11	Algunos estudiantes sí muestran más motivación, pero he notado que se suelen distraer con las imágenes.
12	Sí, muchos estudiantes se sienten emocionados al usar herramientas digitales, lo que aumenta su interés en el aprendizaje.
13	Si, la gran mayoría de los niños les entretiene y le gusta la herramienta
14	Los niños se emocionan por mostrar sus trabajos y compiten sanamente entre ellos.
15	Si, pero considero que el usar muchas imágenes puede causar desorientación.

Nota: Elaboración propia

Se puede denotar que los estudiantes si se sienten motivados al tener espacio y libertad para la creación, diseñan sus plantillas acordes a sus pensamientos e ideas. No obstante, es fundamental que exista el acompañamiento del docente para corregir ciertos errores generados por el desconocimiento de esta plataforma.

Pregunta #9 ¿De qué manera esta herramienta “Canva “apoya o limita tu capacidad de brindar retroalimentación efectiva a tus estudiantes o el crear tareas asincrónicas?

Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	La apoya. Cuando les pido trabajos en Canva, puedo dejar comentarios directamente sobre el diseño, o hacer capturas y explicarles qué mejorar.
2	No del todo. Prefiero otros medios como Google Docs. para comentarios colaborativos.
3	Apoya mi capacidad de dar retroalimentación visual, lo que puede ser muy útil para los estudiantes.
4	Sin embargo, puede limitar la retroalimentación escrita, ya que a veces me enfoco más en el diseño que en el contenido.

5	Apoya mi capacidad de dar retroalimentación visual, pero a veces puede ser difícil integrar comentarios escritos en un formato visual.
6	Puede limitar la retroalimentación escrita, ya que a veces me enfoco más en el diseño que en el contenido.
7	Puede limitar la retroalimentación escrita, ya que a veces me enfoco más en el diseño que en el contenido.
8	Apoya mi capacidad de dar retroalimentación visual, pero a veces puede ser difícil integrar comentarios escritos en un formato visual.
9	Puede limitar ciertas habilidades que no se deben perder.
10	Sí, me permite personalizar mi tipo de enseñanza.
11	Es mejor que los alumnos no pierdan la cultura del redactar a mano.
12	se acopla a mi forma de enseñanza, espero y Canva pueda evolucionar y darnos mejores resultados.
13	El redactar manualmente estimula creatividad y le da intendencia y criterio propio.
14	Se adapta a mi tipo de enseñanza, y hay que involucrar a los niños desde temprano al mundo actual
15	Sí, se adapta a la educación y los educadores se deben acoplar a los nuevos entornos.

Nota: Elaboración propia

Definitivamente, Canva apoya la capacidad de la retroalimentación. Por ejemplo, cuando los docentes realizan una tarea en esta aplicación, se pueden agregar comentarios sobre el diseño, o hacer capturas y explicarles qué mejorar. Sin embargo, también se puede limitar la retroalimentación escrita, ya que a veces, se da un enfoque en el diseño más que en el contenido.

Pregunta #10 ¿Crees que con este tipo de herramientas como “Canva” ha cambiado tu perspectiva de enseñanza de una forma más moderna?? Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
---	-----------

1	Totalmente. Antes usaba carteles o copias impresas. Ahora uso recursos digitales que motivan más y me siento actualizada.
2	Un poco. Veo que hay más opciones para crear, pero sigo valorando los recursos impresos.
3	Sí, definitivamente. Canva ha cambiado mi enfoque hacia una enseñanza más visual y moderna.
4	Aunque, a veces, siento que me alejo de métodos más tradicionales que también son efectivos.
5	Sí, me ha permitido adoptar un enfoque más dinámico y atractivo en mis clases.
6	Sí, me ha llevado a explorar nuevas formas de enseñar, aunque a veces echo de menos lo tradicional.
7	Sí, me ha llevado a explorar nuevas formas de enseñar, aunque si no se cuenta con la infraestructura apropiada no se llevara a cabo.
8	Sí, me ha permitido adoptar un enfoque más dinámico y atractivo en mis clases.
9	A veces la opción tradicional da muchos más resultados.
10	La clase se vuelve más dinámica y profunda con imágenes.
11	Sí, me ha llevado a explorar nuevas formas de enseñar, aunque a veces echo de menos lo tradicional.
12	Le da creatividad a mi forma de enseñar.
13	Se adapta al tipo de contenido que imparto en clases.
14	La educación también es adaptarse a los nuevos contextos.
15	Sí, me ha llevado a explorar nuevas formas de enseñar, aunque a veces echo de menos lo tradicional.

Nota: Elaboración propia

En torno a esta interrogante, se muestra que hay un cambio muy notable, puesto que antes los docentes usaban carteles o copias impresas. Ahora emplean el uso recursos digitales que resultan más motivantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y del mismo modo, ellos se sienten más actualizados.

Pregunta #11 ¿Cómo describirías tu nivel de comprensión o dominio sobre el uso de Canva?

#	Respuesta
1	Intermedio. Aún descubro cosas nuevas, pero manejo bien las funciones básicas para trabajar con mis estudiantes.
2	Básico. Estoy aprendiendo.
3	Me siento bastante cómodo usando Canva, aunque siempre hay más que aprender.
4	No tengo mucha experiencia, así que aún me siento un poco perdido al usarlo.
5	Me siento bastante competente, aunque siempre estoy aprendiendo nuevas funciones.
6	Tengo un conocimiento básico, sin embargo, no me siento completamente cómodo con todas las funciones.
7	Tengo un conocimiento básico, pero no creo que sea una herramienta tan genial como para sustituir lo práctico.
8	Me siento competente como para poder utilizar aquella herramienta, es muy sencilla.
9	Si se me hace muy fácil porque también la use en mis tiempos de estudiante.
10	Intermedio, además la aplicación es buena, pero le tocara agregar nuevas cosas.
11	Me siento competente, pero me gustaría que la aplicación cumpla con otras funciones.
12	Me siento bastante competente, comprendo de la herramienta.
13	Tengo un conocimiento básico, pero no me siento completamente cómodo con todas las funciones.
14	Me siento competente, pero la herramienta tiene un defecto, sin internet no funciona.
15	Tengo un conocimiento básico, pero no me siento completamente cómodo con todas las funciones.

Nota: Elaboración propia

Acerca de esta pregunta, la mayoría de docentes suelen tener un conocimiento básico e intermedio sobre esta herramienta digital como lo es Canva. Cada vez aparecen nuevas funciones que ayudan a un mejor uso y facilidad de la aplicación.

Pregunta #12 ¿Consideras que el uso de la plataforma requiere de habilidades previas o aprendizaje adicional? Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Sí, un poco. Si uno no ha trabajado con diseño o tecnología puede sentirse abrumado. Pero es cuestión de práctica.
2	Sí. Hay que tener paciencia y disposición.
3	Sí, definitivamente. Aunque es intuitivo, siempre hay algo nuevo que aprender.
4	Pero creo que es accesible para la mayoría de los docentes si están dispuestos a invertir un poco de tiempo.
5	Sí, aunque es intuitivo, un poco de capacitación inicial puede ser útil para aprovechar al máximo la herramienta.
6	Definitivamente, un poco de aprendizaje adicional puede ayudar a los docentes a sentirse más seguros.
7	Siempre es bueno adquirir nuevos conocimientos y aplicarlos
8	El estar preparado ante cualquier inconveniente es parte de un buen docente.
9	Sí, con un poco de tutoriales en YouTube basta.
10	Sí, aunque es intuitivo, un poco de capacitación inicial puede ser útil para aprovechar al máximo la herramienta.
11	Si, conocer profundamente la herramienta que uno va a usar habla muy bien de un docente.
12	Sí, pero no fue mi caso, fue más intuitivo, la aplicación me pareció sencilla de usar.
13	Definitivamente, un poco de aprendizaje adicional puede ayudar a los docentes a sentirse más seguros.

14	Si, el conocer bien una herramienta permite sentirse capacitado para poder ser.
15	Definitivamente, es sencilla de usar, pero claro es mejor conocer todas las ventajas que tiene esta herramienta.

Nota: Elaboración propia

Se requiere cierto grado de conocimiento para el manejo de esta, pero de todas maneras a través de la práctica se logra mejorar. Sin embargo, se necesita de paciencia y disposición para obtener mejores resultados.

Pregunta #13 ¿Qué emociones experimentas al usar Canva como herramienta de enseñanza (frustración, satisfacción, confianza,)? ¿Podrías explicar alguna situación en particular?

#	Respuesta
1	Satisfacción. Una vez diseñé una línea del tiempo para Historia y mis estudiantes dijeron que era la mejor clase del mes.
2	Frustración al principio, ahora satisfacción moderada. Me sentí perdido con tantas plantillas.
3	Siento satisfacción cuando logro crear algo visualmente atractivo, pero a veces me frustra la falta de tiempo.
4	A veces me frustra la falta de tiempo, pero disfruto cuando logro crear algo útil.
5	Siento satisfacción al ver cómo mis estudiantes responden positivamente a los materiales que creo.
6	Siento que mi estilo de aprendizaje está dando frutos
7	El sentirse comprendido y ver que los alumnos les agrada la clase satisface.
8	A veces me siento frustrado porque mis años no van con la tecnología.
9	Es una opción que uno elige por cuenta propia.
10	Me sentí alegre, al no tener que hacer mis diapositivas a mano.

11	Comprendido, estas herramientas hacen que nuestro trabajo disminuya.
12	Siento satisfacción al ver cómo mis estudiantes responden positivamente a los materiales que creo.
13	A veces me siento frustrado por la falta de tiempo, pero disfruto cuando logro crear algo útil.
14	Siento satisfacción al ver cómo mis estudiantes responden positivamente a los materiales que creo.
15	Me siento satisfecho, la falta de tiempo en esta vocación es oro, y Canva es fácil de usar.

Nota: Elaboración propia

Al principio confusión, pero al ver tantos recursos, logos, animaciones entre otros te da satisfacción por el trabajo estupendo que se realiza en dicha herramienta Canva. También, la satisfacción, frustración al principio y cierta pérdida con tantas plantillas.

Pregunta #14 ¿Crees que con este tipo de herramienta el estudiante puede recibir información de forma visual y auditiva, haciendo su aprendizaje sea significativo?

Argumenta tu respuesta

#	Respuesta
1	Sí, porque combina texto, imagen, audio y video. Todo eso hace que el aprendizaje sea más completo y fácil de recordar.
2	Visual sí, auditivo depende si se agregan audios. No siempre lo hago.
3	Sí, creo que la combinación de elementos visuales y auditivos puede enriquecer el aprendizaje.
4	Creo que es importante guiar a los estudiantes para que no se pierdan en la presentación visual,
5	Definitivamente, la combinación de elementos visuales y auditivos puede enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.

6	Creo que es importante guiar a los estudiantes para que no se pierdan en la presentación visual.
7	la combinación de elementos visuales y auditivos puede enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.
8	La combinación de una enseñanza visual y uno agregándole el audio, hace que la clase sea mejor comprendida.
9	Creo que es importante guiar a los estudiantes para que no se pierdan en la presentación visual.
10	Existen distintos tipos de entrada de conocimientos, como lo ofrece Canva, imagen y audio.
11	Ayuda en los visuales sobre todo que es muy importante en la educación.
12	Pues a veces se logra una mejor comprensión con lo visual que los libros.
13	La visualización de las clases es muy importante, genera un mejor entendimiento
14	Claramente es una experiencia significativa que aporta grandes beneficios al estudiante
15	Muy importantes esas dos entradas de información, visual auditiva.

Nota: Elaboración propia

Sí, a través de esta se logra un aprendizaje más significativo y más organizado. Además, combina texto, imagen, audio y video. Todo eso hace que el aprendizaje sea más completo y fácil de recordar. Definitivamente, la combinación de elementos visuales y auditivos puede enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.

5.2 Discusión de Resultados

Al concluir el proceso de recopilación de datos, se pone en evidencia que la herramienta Canva tanto en la Unidad Educativa República del Ecuador como en la Unidad Educativa Bilingüe Leader Kids, este software ayuda a organizar, personalizar y compartir materiales durante las jornadas académicas. Esta aplicación se utiliza para la creación de presentaciones, láminas y tareas visuales. Asimismo, otro aspecto positivo es el fácil acceso que tienen tanto estudiantes como docentes desde cualquier dispositivo. Respecto a la frecuencia, esta app suele presentar variaciones, unos la usan semanalmente, otros de forma ocasional o diariamente y **también** de acuerdo a las necesidades del plan educativo.

Lo anterior guarda coincidencia con lo señalado por Riani et al., (2023), dichos autores señalan que Canva es una plataforma que ofrece una amplia variedad de herramientas para elaborar diseños y publicaciones online. Desde luego, es muy accesible desde cualquier equipo, ya sea un móvil o un computador personal, brindando libertad de uso en cualquier momento y lugar. Convirtiendo así en una piedra angular para los que buscan generar contenido visual sin la necesidad de tener experiencia en diseño gráfico.

El sector educativo ha experimentado muchos cambios, uno de ellos es la adopción de las tecnologías, esto representa un reto y desafío tanto para docentes como estudiantes. Por consiguiente, es trascendental que existe una actitud proactiva para utilizar pertinentemente estas herramientas. Es así como Canva se erige como una aplicación muy usada, a través de la cual se pueden crear infografías, mapas mentales, entre otros recursos visuales los cuales dan facilidades de conexión entre ideas clave en textos complejos (Chumacero & Cherre, 2025).

Otro de los resultados obtenidos, fue que Canva otorga muchas opciones a docentes y estudiantes, de la Unidad Educativa República del Ecuador y la Unidad Educativa Bilingüe Leader Kids, facilitando la creación de infografías, creación de presentaciones, hojas de trabajo, entre otras tareas. Este material es visualmente más atractivo para el público, permitiendo una mejor captación e interacción entre los participantes de la actividad académica. Sin lugar a dudas esta herramienta fomenta la creatividad de los alumnos y a su vez contribuye en el desarrollo de habilidades digitales esenciales para los futuros profesionales.

Esto concuerda con lo estipulado por Sari et al., (2023), ellos soslayan que los beneficios de Canva son: creación de recursos de aprendizaje atractivos y efectivos, presentaciones multimedia e infografías. Como tal, los alumnos usan esta plataforma para realizar muchas actividades académicas. Por consiguiente, Larasati et al., (2022) consideran vital la integración de Canva en los procesos de enseñanza y aprendizaje para motivar al personal docente y así mejorar el manejo de las tecnologías. Los estudiantes logran elevar la habilidad y creatividad vinculadas con las TIC, por ende, es fundamental incurrir en una mayor motivación y participación en el proceso de didáctico.

A pesar de que la herramienta genera muchos beneficios al proceso de enseñanza - aprendizaje es prudente que las instituciones educativas cuenten con la infraestructura adecuada para la utilización de estas plataformas. Asimismo, el personal de docencia debe estar en constante actualización de conocimientos a través de capacitaciones o tutoriales en donde puedan adquirir mayores habilidades y así se lograr sacar el máximo provecho posible a estos softwares.

6. Conclusiones

A través de la investigación realizada se pudo comprobar que tanto en la Unidad Educativa República del Ecuador como la Unidad Educativa Bilingüe Leader Kids, los docentes de ambas instituciones educativas perciben a Canva como un software que contribuye a mejorar la organización y presentación de los contenidos, asimismo fomentar la creatividad y la motivación en los estudiantes. En definitiva, tiene un impacto positivo en las actividades académicas.

Respecto a las condiciones de uso de software educativo, se comprobó que en la institución particular al poseer mayores recursos económicos existen muchas facilidades para la utilización de estas plataformas online. Sin embargo, en la institución fiscal, existen problemas de infraestructura, falta de preparación en los profesionales y capacitaciones muy limitadas, lo cual implica que no se saque el máximo provecho a estas herramientas tecnológicas.

Finalmente, se evidenció que las principales ventajas que otorga Canva se asocian a la creación de contenido y material audiovisual. Asimismo, este software facilita la retroalimentación, también se puede acceder desde cualquier dispositivo y por supuesto, una mayor integración en actividades educativas. No obstante, existen limitaciones especialmente de factores externos como conectividad y tiempo disponible, más que en la herramienta en sí.

7. Recomendaciones

Se orienta a las unidades educativas a incluir en el plan de estudios las herramientas tecnológicas, para realizar aquello es necesario efectuar una planificación minuciosa, llevar a cabo jornadas de capacitaciones al personal de docencia, seleccionar las herramientas adecuadas que se acoplen al entorno y fomentar la colaboración entre alumnos y profesores a fin de lograr los resultados esperados.

Asimismo, es necesario que tanto docentes como estudiantes estén en constante actualización de conocimientos sobre Canva y otras herramientas tecnológicas, reconocer sus principales funciones y también las debilidades que cada una de ellas representa, tratando de elegir el software adecuado para la realización de actividades académicas.

Finalmente, es prudente que la Unidad Educativa República del Ecuador y la Unidad Educativa Bilingüe Leader Kids, ambas incorporen mayormente el uso de las herramientas tecnológicas y especialmente el software educativo Canva, debido a que este proporciona muchas ventajas para el desarrollo de las actividades académicas, asimismo contribuye a impulsar el pensamiento creativo del estudiante.



Miércoles, 04 de diciembre del 2024.

Darlin Amira Campuzano Toro, Mg.

Rector/a de la Unidad Educativa República del Ecuador

En su despacho.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de quienes hacemos la carrera de Educación Básica de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades. Nos encontramos en la labor de formar futuros docentes en competencias propias de la profesión e investigación. Nuestra misión es seguir aportando al compromiso asumido en el Convenio Marco entre nuestra Universidad y la zona 4 de Educación de Ecuador; además de realizar mejoras en la oferta académica de nuestra carrera.

Acogiéndonos a las directrices del Distrito 13D02, tanto los estudiantes y docentes hemos recibido capacitación sobre Rutas y Protocolos de Actuación ante casos de Violencia, requisito para poder solicitar el ingreso a las instituciones educativas.

Ante lo expuesto, solicito se autorice al estudiante James Alexander Espin Arias, para que pueda realizar la aplicación relacionada con su tema de investigación "El impacto del uso del software (Canva) educativo en una institución fiscal y particular" cuyo objetivo general es "Explorar y comprender el impacto del uso del software educativo (canva) en la experiencia de enseñanza en la Unidad Educativa República del Ecuador.

Este trabajo está dirigido por el Lic. GUILLERMO ANDRÉS ANDRADE ORTEGA, Mg.

Por la atención que le dé a la presente, expreso mi agradecimiento.

Atentamente.


Dra. Diana Zambrano Chavez, Mg.

Directora de Carrera.





Uleam
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

Facultad de Educación, Turismo,
Artes y Humanidades

Carrera de Educación Básica

Miercoles, 19/06 del 2025

Lic. Edme Rosalía Arteaga Sabando

Rectora de la Unidad educativa Bilingüe leader kids.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de quienes hacemos la carrera de Educación Básica de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades. Nos encontramos en la labor de formar futuros docentes en competencias propias de la profesión e investigación. Nuestra misión es seguir aportando al compromiso asumido en el Convenio Marco entre nuestra Universidad y la zona 4 de Educación de Ecuador; además de realizar mejoras en la oferta académica de nuestra carrera.

Acogiéndonos a las directrices del Distrito 13D02, tanto los estudiantes y docentes hemos recibido capacitación sobre Rutas y Protocolos de Actuación ante casos de Violencia, requisito para poder solicitar el ingreso a las instituciones educativas.

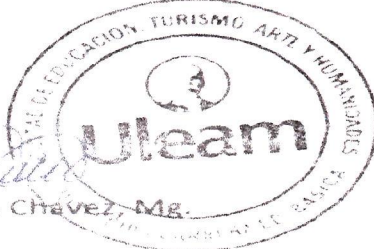
Ante lo expuesto, solicito se autorice al estudiante **James Alexander Espin Arias**, para que pueda realizar la aplicación relacionada con su tema de investigación **"El impacto del uso del software educativo en una institución fiscal y particular"** cuyo objetivo general es **"explorar y comprender el impacto del uso del software educativo en la experiencia de enseñanza en la institución particular Bilingüe leader kids."**

Este trabajo está dirigido por el Lic. GUILLERMO ANDRÉS ANDRADE ORTEGA, Mg.

Por la atención que le dé a la presente, expreso mi agradecimiento.

Atentamente.


Dra. Diana Zambrano Chavez, Mg.
Directora de Carrera.



Anexo 1. Cuestionario de entrevista



Instrumento de Investigación Entrevista

Nombre del proyecto: El impacto del uso del software educativo (canva) en la institución educativa República del Ecuador.

Objetivo general:

Explorar y comprender el impacto del uso del software educativo (Canva) en la experiencia de enseñanza en las instituciones educativas del Ecuador.

El impacto del uso del software educativo (Canva):

"Las plataformas de aprendizaje en línea como Canva facilitan el acceso a los contenidos educativos y promueven la interacción entre estudiantes y docentes, permitiendo una enseñanza más flexible y colaborativa" (Alexander & Golja, 2007).

Indicaciones

Este instrumento tiene como objetivo recoger sus opiniones y percepciones sobre el uso de Canva en el ámbito educativo. Su experiencia como docentes es clave para comprender cómo

esta herramienta puede potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como para identificar desafíos y oportunidades de mejora. Le solicitamos responder esta entrevista con total responsabilidad y sinceridad. Sus respuestas serán fundamentales. Garantizamos que toda la información recopilada será tratada de manera confidencial y utilizada únicamente con fines investigativos.

Cuestionario de entrevista

1. ¿Cuál es tu género?

.....

.....

.....

2. ¿De qué manera crees que Canva facilita el acceso a los materiales de aprendizaje?

Argumenta tu respuesta

.....

.....

.....

3. ¿Qué función le brinda y con qué frecuencia utiliza la herramienta digital Canva?

Argumenta tu respuesta

.....

.....

.....

4. ¿Cuál es el impacto negativo y positivo que ha tenido esta herramienta “Canva” en el ámbito de enseñanza educativo? Argumenta tu respuesta

.....
.....
.....
5. ¿Ha notado poder mejorar, ilustrar y organizar mejor sus clases con Canva? ¿Por qué?

.....
.....
.....
6. ¿Crees que afecta o mejora la participación de los alumnos en clases al usar Canva durante su clase? Argumente su respuesta

.....
.....
.....
7. ¿Consideras que la plataforma te permite adaptar el contenido de forma efectiva para abordar diferentes estilos de aprendizaje? argumenta tu respuesta

.....
.....
.....
8. ¿Crees que tus estudiantes muestran más motivación y destrezas al utilizar Canva?

.....
.....
.....
9. ¿De qué manera esta herramienta “Canva” apoya o limita tu capacidad de brindar retroalimentación efectiva a tus estudiantes o el crear tareas asincrónicas? Argumenta tu respuesta

.....
.....
.....

10. ¿Crees que con este tipo de herramientas como “Canva” ha cambiado tu perspectiva de enseñanza de una forma más moderna?? Argumenta tu respuesta

.....
.....
.....

11. ¿Cómo describirías tu nivel de comprensión o dominio sobre el uso de Canva?

.....
.....
.....

12. ¿Consideras que el uso de la plataforma requiere de habilidades previas o aprendizaje adicional? Argumenta tu respuesta

.....
.....
.....

13. ¿Qué emociones experimentas al usar Canva como herramienta de enseñanza (frustración, satisfacción, confianza,)? ¿Podrías explicar alguna situación en particular?

.....
.....
.....

14. ¿Crees que con este tipo de herramienta el estudiante puede recibir información de forma visual y auditiva, haciendo su aprendizaje sea significativo? Argumenta tu respuesta

.....
.....
.....

9. Referencias Bibliográficas

- Acosta, C., Mejía, G., Ramírez, C., & Reigosa, A. (2024). Herramientas digitales para fortalecer la metodología de enseñanza de los docentes. *Revista multidisciplinar Ciencia Latina*, 8(3), 161-178. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i3.3144>
- Camayo, M., & Diaz, D. (2025). Herramientas tecnológicas en educación: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 548 - 560. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.937>
- Carcaño, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*, 12-23. Obtenido de <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Chávez, I., Ordóñez, A., & Flores, C. (2023). Competencias digitales en universitarios a través de innovaciones educativas: una revisión de la literatura actual. *Apertura*, 74-87. doi:<https://doi.org/10.32870/ap.v15n2.2398>
- Chumacero, L., & Cherre, C. (2025). Uso de Canva como herramienta para el aprendizaje de la comprensión lectora. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 300-308. doi:<https://doi.org/10.47460/uct.v29ispecial.935>
- Delgado, N., & Castillo, E. (2024). Herramienta Canva y el aprendizaje de estudiantes de básica media en la ruralidad de Chone. *Polo de conocimiento*, 360-379. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7506>

- Góngora, L., & Góngora, Y. (2024). La plataforma Canvas y su impacto en el ámbito educativo. *Journal TechInnovation*, 3(1), 88-95.
doi:<https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v3.n1.2024.88-95>
- Guaña, J., Arteaga, Y., & Cedeño, M. (2023). Advantages and disadvantages of the use of Artificial Intelligence Tools in education . *Revista Tecnopedagogía e Innovación*, 6-26.
- Huerta, R., Gutiérrez, L., Picho, D., & Bustamante, N. (2023). Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. *Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*(17), 308-319. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8750583>
- Jiménez, B., Castellano, D., Jurado, G., & Zúñiga, M. (2024). El uso de herramientas digitales para optimizar el proceso enseñanza aprendizaje. *Journal of Science and Research*, 47-63.
- Lara, D., Muñoz, J., Giler, M., & Alcívar, D. (2022). La realidad virtual como recurso y herramienta útil para la docencia y la investigación. *Polo de conocimiento*, 7(8), 12-23.
- Larasati, M., Rustandi, A., & Friatin, L. (2022). Potenciar la capacidad de escritura creativa de los estudiantes mediante el uso de Canva (una investigación de estudio de caso en una escuela secundaria en Ciamis). *Journal of English Education Program (JEEP)*, 101-110.
- Maldonado, K., Cables, E., & Rodríguez, G. (2024). Gamificación: una técnica innovadora de aprendizaje en el ámbito educativo-profesional. *Roca: Revista Científico-Educacional de la Provincia de Granma*, 11-18.

- Maldonado, K., Vera, R., Ponce, L., & Tóala, F. (2020). Software educativo y su importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje. *UNESUM Ciencias: Revista Científica Multidisciplinaria* , 123-130.
- Medina, M., Rojas, C., Bustamante, W., Loaiza, R., & Martel, C. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Puno, Perú: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.
- Mejía, G., & Susuki, E. (2025). Herramientas tecnológicas en la educación superior, avances en programas híbridos . *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 99-116.
- Miranda, P., & Medina, R. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. *Revista encuentros*, 23-34.
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-5.
doi:<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Riani, D., Fuada, S., Putri, I., Arini, E., Ulfa, H., & Setiani, D. (2023). Capacitación en carteles científicos educativos con asistencia de Canva para estudiantes de UPI Purwakarta. *Community Empowerment*, 86-94.
- Romero, R., Huiza, D., Ancaya, M., Barrios, S., & Berrio, M. (2024). *Método de investigación científica: Diseño de proyectos y elaboración de protocolos en las Ciencias Sociales*. Puno, Perú: Editorial IDICAP Pacífico.

- Romo, G., Gómez, V., Rubio, C., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del conocimiento*, 8(10), 313-344. doi:10.23857/pc.v8i10.6127
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90.
doi:<https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Sari, M., Utari, S., & Arfiandhani, P. (2023). Creación de medios de aprendizaje de inglés utilizando Canva: la perspectiva de los estudiantes de inglés como lengua extranjera. . *Teaching English as a Foreign Language Journal*, , 85-96.
- Sarsar, D., Acartürk, E., & Ramadania, A. (2020). An examination of students' perceptions regarding learning management systems: a structural equation model approach. *Educational Technology & Society*, 2(2), 36-46.
doi:<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/ellter-j/article/view/7589>
- Segovia, N. (2024). Análisis multidimensional de plataformas educativas: Canvas vs. Moodle en la educación superior. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 4(39), 4-39.
doi:<https://doi.org/10.35575/rvucn.n72a2>
- Segovia, N., & Said-Hung, E. (2021). Factores de satisfacción de los alumnos en e-learning en Colombia. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 595-621. Obtenido de

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662021000200595

Segura, E., Sánchez, E., Mérida, E., & Rendón, N. (2025). Herramienta digital Canva como estrategia didáctica para fomentar el emprendimiento y gestión en los estudiantes de bachillerato. *Revista Social Fronteriza*, 5(4), 1-25. doi:10.59814/resofro.2025.5(4)e851